

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
ADMINISTRAÇÃO

Gabriel Victor Pereira Cruz

Em outra realidade: Um estudo sobre as diferenças nas práticas em jogos online de jovens brasileiros com e sem prevalência em dependência em jogos eletrônicos

Governador Valadares

2022

Gabriel Victor Pereira Cruz

Em outra realidade: Um estudo sobre as diferenças nas práticas em jogos online de jovens brasileiros com e sem prevalência em dependência em jogos eletrônicos

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Administração, do departamento de Administração, do Instituto de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal de Juiz de Fora Campus Governador Valadares, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Administração.

Orientador (a): Profa. Dra. Stela Cristina Hott Corrêa.

Governador Valadares

2022

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Cruz, Gabriel Victor Pereira

Em outra realidade: Um estudo sobre as diferenças nas práticas em jogos online de jovens brasileiros com e sem prevalência em dependência em jogos eletrônicos/ Gabriel Victor Pereira Cruz. -- 2022. 87 p.

Orientadora: Stela Cristina Hott Corrêa

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Campus Avançado de Governador Valadares, Instituto de Ciências Sociais Aplicadas - ICSA, 2022.

1. Dependência. 2. Jogos online. 3. Teorias das práticas.
Orientador(a) Cristina Hott Corrêa, Stela.

Gabriel Victor Pereira Cruz

Em Outra Realidade: Um estudo sobre as diferenças nas práticas em jogos online de jovens brasileiros com e sem prevalência em dependência em jogos eletrônicos

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Administração, do departamento de Administração, do Instituto de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal de Juiz de Fora Campus Governador Valadares, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Administração.

Orientador (a): Profa. Dra. Stela Cristina Hott Corrêa.

BANCA EXAMINADORA

Dra. Stela Cristina Hott Correa - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dra. Nádia Carvalho
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dra. Solange Riveli de Oliveira
Universidade Federal de Juiz de Fora



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
Secretaria do ICSA do Campus GV

ATA DE DEFESA - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Às 14 horas do dia 20 do mês de dezembro do ano de 2022, no Departamento de Administração da Universidade Federal de Juiz de Fora Campus Avançado Governador Valadares, compareceram para defesa de trabalho de conclusão curso – TCC o(a) discente Gabriel Victor Pereira Cruz, tendo como título do trabalho Em outra realidade: Um estudo sobre as diferenças nas práticas em jogos online de jovens brasileiros com e sem prevalência em dependência em jogos eletrônicos e a Banca Examinadora composta por: Professor(a) Dra. Stela Cristina Hott Corrêa (orientador(a)), Professor(a) Dra. Nádia Carvalho (examinador(a)), Professor(a) Dra. Solange Riveli de Oliveira (examinador(a)).

Após a apresentação e conseqüente debate, a banca examinadora se reuniu em sessão fechada, considerando o discente aprovado. O resultado deverá ser lançado em seu histórico escolar quando da entrega da versão final e definitiva impressa e em meio digital.

Eu, Dra. Stela Cristina Hott Corrêa (orientador(a)), lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora.

Observações: _____

Governador Valadares, 20 de dezembro de 2022.

Gabriel Victor Pereira Cruz
Discente

Dra. Stela Cristina Hott Corrêa
Orientadora

Dra. Nádia Carvalho
Examinadora 1

Dra. Solange Riveli de Oliveira
Examinadora 2



Documento assinado eletronicamente por **GABRIEL VICTOR PEREIRA CRUZ**, Usuário Externo, em 21/12/2022, às 10:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Solange Riveli de Oliveira**, Professor(a), em 21/12/2022, às 10:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Nadia Carvalho**, Professor(a), em 21/12/2022, às 15:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Stela Cristina Hott Correa**, Professor(a), em 21/12/2022, às 20:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Uff (www2.uff.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **1087473** e o código CRC **31E53027**.

Termo de Declaração de Autenticidade de Autoria

Declaro, sob as penas da lei e para os devidos fins, junto à Universidade Federal de Juiz de Fora – Campus Avançado Governador Valadares, que meu Trabalho de Conclusão de Curso é original, de minha única e exclusiva autoria e não se trata de cópia integral ou parcial de textos e trabalhos de autoria de outrem, seja em formato de papel, eletrônico, digital, audiovisual ou qualquer outro meio.

Declaro ainda ter total conhecimento e compreensão do que é considerado plágio, não apenas a cópia integral do trabalho, mas também parte dele, inclusive de artigos e/ou parágrafos, sem citação do autor ou de sua fonte. Declaro por fim, ter total conhecimento e compreensão das punições decorrentes da prática de plágio, através das sanções civis previstas na lei do direito autoral¹ e criminais previstas no Código Penal², além das cominações administrativas e acadêmicas que poderão resultar em reprovação no Trabalho de Conclusão de Curso.

Governador Valadares, 21 de Dezembro de 2022



Gabriel Victor Pereira Cruz
Matrícula: 201601032GV

Dedico este trabalho a minha mãe que sempre lutou por mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar a Deus que me capacitou e me deu força e persistência. Agradeço também aos meus amigos que tornaram a caminhada mais leve e agradável, aos Mestres que me iluminaram com o conhecimento e aos meus pais e parentes por me darem condições emocionais, afetivas e materiais para chegar até aqui.

RESUMO

Através dos jogos online pessoas de todas as idades conhecem novos mundos fantásticos, com diferentes regras para além da realidade, onde surgem novas práticas de interação, de conquista, exploração, e principalmente de socialização, apresentando elementos críveis o suficiente para substituir elementos da vida real, podendo gerar algum grau de dependência no jogador. Neste contexto, o objetivo deste trabalho é compreender as diferenças nas práticas de jogos online desempenhadas por jovens brasileiros com e sem prevalência de dependência em jogos eletrônicos. Os resultados foram alcançados através da análise de conteúdo temático sobre a ótica das Teorias das Práticas aplicada a seis entrevistas em profundidade com jovens com e sem prevalência de dependência em jogos eletrônicos. A análise temática do conteúdo das entrevistas revelou muito do entendimento e do significado da prática, colocando no centro do nexus a interação social como força motriz que faz com que ela se consolide e resista as demandas intrínsecas do estágio de vida vivido pelos jovens adultos. A interação social é presente em todos os momentos da prática, onde jogar online é entendido como uma forma de viver experiências compartilhadas com níveis e graus de sensações equiparáveis a vida real.

Palavras-chave: Dependência. Jogos online. Teorias das práticas.

ABSTRACT

Through online games, people of all ages get to know new fantastic worlds, with different rules beyond reality, where new practices of interaction, conquest, exploration, and mainly socialization emerge, presenting elements that are believable enough to replace elements of real life. , which may generate some degree of dependence on the player. In this context, the objective of this work is to understand the differences in online gaming practices performed by young Brazilians with and without prevalence of addiction to electronic games. The results were achieved through thematic content analysis from the perspective of Theories of Practices applied to six in-depth interviews with young people with and without prevalence of addiction to electronic games. Thematic analysis of the content of the interviews revealed much of the understanding and meaning of the practice, placing social interaction at the center of the nexus as the driving force that makes it consolidate and resist the intrinsic demands of the stage of life experienced by young adults. Social interaction is present in all moments of practice, where playing online is understood as a way of living shared experiences with levels and degrees of sensations comparable to real life.

Keywords: Dependency. Online games. Theories of practices.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	– Ciclo de evolução das Práticas.....	17
Figura 2	– Circuito das Práticas	19

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	–	Categorias dos elementos das práticas.....	34
Tabela 2	–	Informações dos entrevistados.....	35
Tabela 3	–	Categorias e codificação.....	36
Tabela 4	–	Média de horas de jogo por entrevistado.....	53
Tabela 5	–	Elementos da prática.....	73
Tabela 6	–	Consolidação da prática.....	74
Tabela 7	–	Processo de consumo.....	75

SUMÁRIO

1	–	INTRODUÇÃO	13
2	–	REFERENCIAL TEÓRICO	15
2.1	–	PRÁTICA.....	15
2.2	–	CICLO DE EVOLUÇÃO DAS PRÁTICAS.....	17
2.3	–	PRÁTICA E CONSUMO.....	18
2.3.1	–	Circuito das práticas	18
2.4	–	A PRÁTICA DE BRINCAR.....	20
2.5	–	JOGO ENQUANTO PRÁTICA SOCIAL.....	21
2.6	–	JOGOS ONLINE.....	22
2.6.1	–	Jogadores	24
2.7	–	O BRINQUEDO É O CONTROLE.....	25
2.8	–	NATIVOS DIGITAIS.....	26
2.9	–	CONSUMO INFANTO JUVENIL.....	27
2.9.1	–	Vulnerabilidade e publicidade	28
2.9.2	–	Dependência em jogos eletrônicos	29
2.9.3	–	Consumo de bens virtuais	30
3	–	METODOLOGIA	33
4	–	ANÁLISE DOS RESULTADOS	34
4.1	–	ELEMENTOS DA PRÁTICA.....	36
4.1.1	–	Entendimento	36
4.1.2	–	Procedimento	43
4.1.3	–	Engajamento	47
4.2	–	PROCESSO DE CONSUMO.....	54
4.2.1	–	Aquisição	55
4.2.2	–	Apropriação	59
4.2.3	–	Apreciação	62
5	–	CONCLUSÃO	71
		REFERÊNCIAS	77
		ANEXO A	79
		ANEXO B	80
		ANEXO C	82

1. INTRODUÇÃO

A internet surge e com ela novos mundos. A distância se tornou não só relativa, mas também superável através da rede mundial de computadores, smartphones e gadgets de todo tipo interconectados através da internet, onde pode se acessar, compartilhar e criar todo tipo de conteúdo com e para pessoas de todos os lugares do globo. E através de jogos online, pessoas de todas as idades conhecem novos mundos fantásticos, com diferentes regras para além da realidade, onde surgem novas práticas de interação, de conquista, exploração, e principalmente de socialização. Uma extensão da personalidade de quem joga se expressa em avatares com competências e funções inconcebíveis outrora na vida real, que carregam significados tão densamente construídos que jogar online foge do espectro do entretenimento (Craveiro, 2013).

Gonçalves e Azambuja (2021) afirmam que os jogos eletrônicos são desenvolvidos para satisfazer desejos e anseios do ser humano que não são realizados na vida real. Essa possibilidade é atrativa a um grande público, principalmente aos que Craveiro (2013) chamou de “nativos digitais”, donde em um ambiente seguro e controlado, podem desfrutar de infinitas possibilidades sem grandes consequências. Todavia, essa satisfação pode causar dependência psicológica levando o *player* (jogador) a passar horas e mais horas em interação com este outro mundo e realidade, podendo prejudicar outros setores de sua vida fora das telas (Gonçalves, 2021), e substituir outras práticas e hábitos também essenciais levando o jogador a um uso problemático dos jogos (Abreu, 2008).

Mesmo assim, a indústria global de jogos eletrônicos movimentou mais de 175,8 bilhões de dólares em 2021, e estima-se que deve chegar à marca dos 200 bilhões em 2023 (pacete, 2022). O crescimento do promissor mercado de jogos eletrônicos, se dá pelo grande volume de *players* (jogadores) que compram conteúdos e bens virtuais que estes jogos ofertam almejando conseguir vantagens e benefícios acima de outros *players*, melhorando seu desempenho e sua velocidade em progredir nos jogos. Outros, como forma de se expressar, conseguem status no meio online e nas comunidades gastando grandes quantias em itens meramente cosméticos afim de colecionar bens virtuais, se impor, ou de se destacar nos grupos sociais do jogo (Leitinho, 2018).

As Teorias das Práticas entendem o processo de consumo como um momento em uma prática, que por trás de seus elementos há um conjunto de estímulos e fatores que movem o indivíduo em direção ao hábito e a rotina. Entender uma prática, pode trazer respostas

subjetivas e por vezes desconhecidas para diversas razões que subsistem por debaixo da normalidade do cotidiano (Schatzki, 1996).

Dessa forma, o presente trabalho busca resposta para o seguinte problema de pesquisa: **Quais as diferenças nas práticas de jogos online desempenhados por jovens brasileiros com e sem prevalência de dependência em jogo eletrônico?**

Neste sentido, os objetivos deste trabalho se dividem em objetivo geral e específico da seguinte forma:

Objetivo geral

Compreender as diferenças nas práticas de jogos online desempenhadas por jovens brasileiros com e sem prevalência de dependência em jogos eletrônicos.

Objetivos específicos

- Determinar a prevalência de dependência ao jogo de jovens adultos por meio da Escala de Vício em Jogos Eletrônicos para Adolescentes (*Game Addiction Scale for Adolescents*) proposta por Lemmens, Valkenburg e Peter (2009).
- Compreender os elementos (entendimento, procedimento e engajamento) que consolidam a prática de jogos online por jovens adultos com e sem prevalência de dependência ao jogo (segundo Warde, 2017).
- Conhecer os itens de consumo associados a prática de jogos online por jovens adultos com e sem prevalência de dependência ao jogo e seu processo de consumo (aquisição, apropriação e apreciação).
- Analisar como a prática de jogos online por jovens adultos com e sem prevalência de dependência ao jogo está sincronizada com outras práticas que formam o cotidiano destes indivíduos.
- Estudar os fatores externos que ajudam e a consolidar ou descontinuar a prática de jogos online por jovens adultos com e sem prevalência de dependência ao jogo.

O trabalho é dividido em capítulos. Inicialmente tem-se o referencial teórico seguido da metodologia de pesquisa que mostra como foi avaliada a existência de prevalência de dependência em jogos eletrônicos de seis jovens por meio da Escala de Vício em Jogos para Adolescentes (*Game Addiction Scale for Adolescents*) proposta por Lemmens, Valkenburg e Peter (2009). Estes jovens foram segmentados em dois grupos distintos (Dependentes e Não Dependentes). Na sequência está o capítulo da análise temática das respostas dos

entrevistados que permitirá a compreensão dos elementos (entendimento, procedimento e engajamento) (Shove et al., 2012) que compõem a prática em jogos online de indivíduos de ambos os grupos e os itens de consumo associados a mesma, bem como seu processo de consumo (aquisição, apropriação e apreciação) (Warde, 2017), culminando então, na análise de como as práticas de jogos online está sincronizada com outras práticas que formam o cotidiano destes indivíduos, sugerindo por fim, o estudo dos fatores externos que ajudam a consolidar ou descontinuar a prática de jogos online por jovens com e sem prevalência de dependência em jogos eletrônicos (Ferreira & Christino, 2021).

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 PRÁTICA

Por que as pessoas fazem o que fazem e porque fazem da forma que fazem? São perguntas que a sociologia moderna busca na história e nas instituições. Reconhecer a construção social das práticas, como elas surgem e passam a ser reproduzidas, e os significados que carregam enquanto partidas do indivíduo em interação com o coletivo, são base para discussões e estudos ao longo das décadas (Warde, 2017; Gram-Hanssen, 2011).

Schatzki (1996, p. 4), entende as práticas como entidades relacionadas e dispostas, que interagem através de objetos e se organizam através de três elementos:

“(i) materiais, objetos, infraestruturas, ferramentas, hardware e o próprio corpo; (ii) competências, que envolvem know-how, conhecimento e compreensão básica e; (iii) significado, emoção, conhecimento motivacional, representando o significado social e simbólico da prática.”

Uma prática, é uma rotina de comportamento que envolve a forma de fazer algo, através de algo ou no uso (ou consumo) de algo, com conhecimento prévio e adquirido na razão de um estímulo ou na busca de um estímulo (Warde, 2017). Onde práticas perdem e ganham novos significados à medida que estes estímulos se alteram (Magaudda, 2011). Uma cadeia de fazeres e dizeres realizados por um indivíduo, mas formados e sustentados por elementos compartilhados coletivamente (Gram-Hanssen, 2011).

Esta cadeia de fazeres e dizeres, formam o que é chamado de “Nexus da Prática” onde o indivíduo está no centro deste nexus (Ferreira & Christino, 2021). A rotina e o cotidiano dele, é permeada por diversas práticas que convivem e se adaptam à medida que colidem no tempo, partindo de sua origem através de um estímulo (necessidades, “dores”,

desejos e etc.) e ganhando espaço à medida que o indivíduo lhe confere relevância e significado (Magaudda, 2011; Schatzki, 1996).

Warde (2005) define que uma prática é melhor vista como um eixo, formado por concepções, métodos e engajamento, mas que se consolida por meio de sua reprodução rotineira, se tornando um hábito, como observa Casotti et. al (2011, p.3) “[...] todos os hábitos são práticas, mas nem todas as práticas se tornam hábitos. Para que o hábito aconteça, uma prática deve ser reproduzida de forma consistente e regular ainda que a frequência da repetição dependa da natureza de cada prática.”; elas requerem desempenho para existirem (Warde, 2017). Isso se dá, pois como descreve Ferreira e Christino (2021), elas lutam, se chocam, e apenas algumas permanecem, onde as demais desaparecem. Este conflito entre práticas define aquelas que se integram ao cotidiano do indivíduo, e se tornam rotinas.

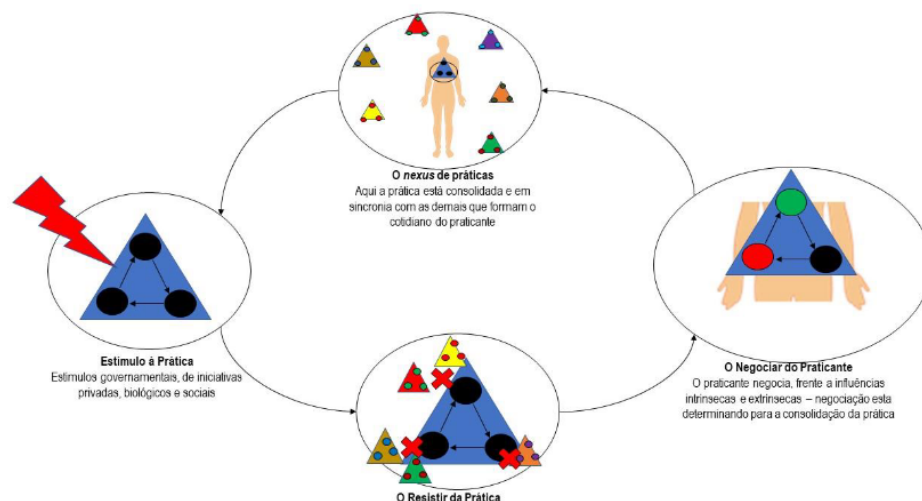
Reckwitz (2002) descreve que, práticas sociais são rotinas, mas toca em um ponto essencial para compreensão da estrutura da prática, a natureza social da rotina. O Autor afirma que o mundo social é formado por diversas práticas que são realizadas por agentes que interagem e podem impor estímulos ou restrições às práticas (Ferreira & Christino, 2021). Toda prática é social, pois “envolvem crenças e entendimentos levados por indivíduos em diferentes locais e períodos” (Ramos et al., 2020, p. 6). Práticas levam a novas formas de compreender o mundo, desejar algo e principalmente, como fazer alguma coisa (Reckwitz, 2002; Warde 2005). Práticas são um tipo de comportamento e compreensão, que surge em diferentes locais e em diferentes períodos do tempo e são realizadas por diferentes indivíduos (Warde, 2017). *Praktik* (ou *práxis*) é ação humana, conhecimento tácito, tradição (Shove & Pantzar, 2005; Warde, 2017). Compreender uma prática, é observá-la em sua completude, tudo que a compõe, seus elementos, seu contexto, história, sua existência, mas acima de tudo, seus significados (Ferreira & Christino, 2021; Warde, 2017).

As práticas, no entanto, não são estáticas imutáveis como dito por Ferreira & Christino (2021), bem como os indivíduos também não são. Uma maneira de compreender a evolução de uma prática é através do “Ciclo de Evolução das Práticas” (Ferreira & Christino, 2021), observando os estímulos que incentivam a mudança, passando pela resistência das demais práticas/rotinas e agentes do nexus, e a negociação do indivíduo em adaptar e encaixar esta prática de acordo com suas motivações e anseios pessoais, e as influências externas que sofre, para enfim, consolidar-se enquanto prática, rotinizada e habituada (Schatzki, 1996; Warde, 2017).

2.2 CICLO DE EVOLUÇÃO DAS PRÁTICAS

O ciclo de evolução das práticas se dá em três “fases”: (i) o estímulo à prática, podendo partir de estímulos sociais, empresariais, governamentais, fisiológicos; (ii) o resistir da prática, onde as práticas lutam e competem por tempo e espaço e tem mais força à medida que ganham mais valor dentro da rotina; (iii) a negociação do praticante, onde o indivíduo busca reavaliar as demais práticas do nexus, influenciado pelos fatores externos e seus valores pessoais que dão peso e significados a prática a ser inserida no nexus e nas demais que já existem e podem ganhar novos significados. Nesta fase, é onde o indivíduo decide quais dessas práticas permanecerão no Nexus para acomodar uma nova, ou se esta será aceita e adaptada para o cotidiano (Ferreira & Christino, 2021; Maggouda, 2011). O esquema pode ser visto na Figura 1:

Figura 1 – Ciclo de evolução das práticas



Fonte: Ferreira e Christino (2021)

Ferreira e Christino (2021, p. 11) ainda sintetiza “para que uma prática se estabeleça, além de se conhecer os elementos formadores, deve-se conhecer o nexus de outras práticas que formam o cotidiano do praticante, e entender o contexto ao qual essa prática se desenvolve” ressaltando a complexidade da ação humana, bem como das relações humanas. Os autores em concordância com Warde (2017), observam, que muitos dos estudos relacionados a Prática, poucos buscam estudar as práticas e o consumo. O que chama atenção, pois como bem descrito por Casteñeda (2010), o consumo é um processo onde os consumidores são os agentes das práticas de consumo, que se engajam em atos de compra e atribuem significados a bens, serviços, ambiente e informações, comprados ou não. A grande

parte das práticas, e todas aquelas integrativas (que se tornam rotina), exigem e acabam por terminar no consumo, conclui Warde (2017).

2.3 PRÁTICA E CONSUMO

Produtos estão relacionados diretamente à conduta e à vida cotidiana dos indivíduos, e logo às práticas emergentes que passam a compor uma cultura de uma civilização (Shove & Pantzar, 2005). Nessa perspectiva, o consumo não é a prática, “mas um momento em quase todas as práticas”, e são as práticas, que criam desejos (Warde, 2017; Ramos et. al. 2020). Sabendo disso, as empresas aprenderam a introduzir mudanças rápidas para incentivar os clientes a trocar seus carros regularmente, como relata Gartman (2002). Empresas tentam convencer seus clientes (estímulos) que novos carros são mais potentes e econômicos, mais seguros e mais emocionantes de dirigir. Isso gera novas crenças, novos hábitos, novos costumes e convenções, como clubes de carros; a multiplicação do entusiasmo e do interesse pela novidade é uma tendência que estimula a prática por buscar novas formas de pertencer, de ser visto, de possuir e comprar (Warde, 2017). Empresas tendem a explorar e incentivar o envolvimento dos indivíduos em tudo, pois perceberam que o engajamento tem consequências econômicas potencialmente enormes. Um indivíduo envolvido em tudo, é um observador e ouvinte atento, mas um indivíduo que tem hábitos/práticas relacionados ao que se vende (engajado), é um consumidor rentável (Warde, 2017; Casotti et. al. 2020; Gartman, 2002).

2.3.1 Circuito das práticas

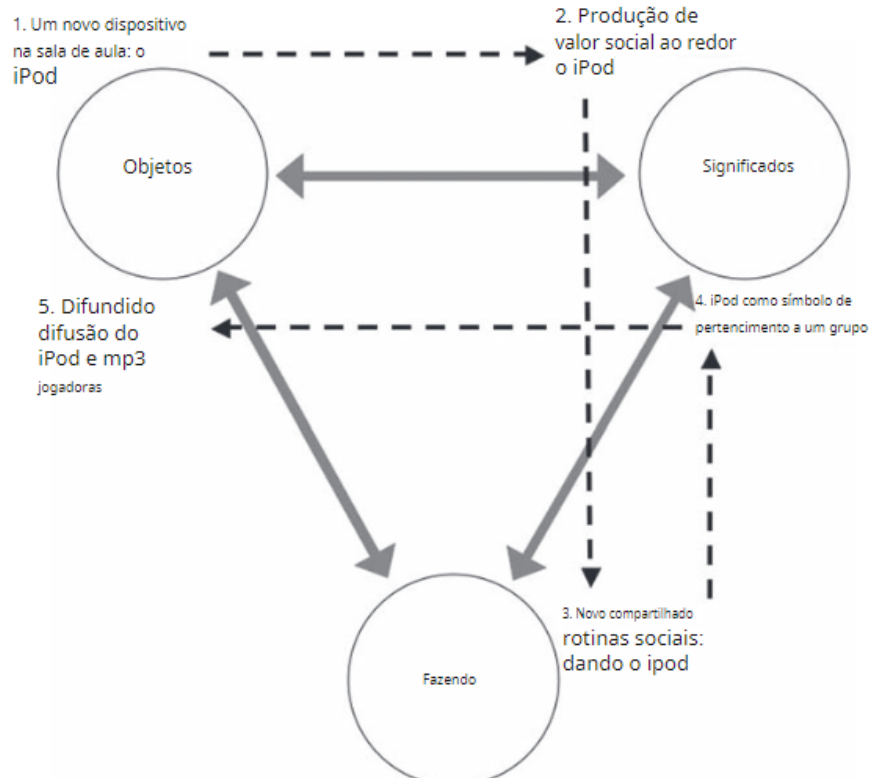
Maggauda (2011) propõe um esquema analítico denominado como “Circuito da Prática”, utilizado para análises empíricas especialmente em temas relacionados ao consumo. Nele é possível visualizar os processos de mudança nos padrões de consumo, usando de base os conceitos vistos e apresentados neste trabalho.

O autor apresenta o circuito, sendo composto por três elementos de análise principais: (i) objetos; (ii) representações e (iii) fazer; que constituem a prática como uma entidade inteira (Schatzki, 1996) e visa explicar a dinâmica de mudança e transformação da prática do ponto de vista dos consumidores e agentes humanos. Um exemplo é dado abaixo, retirado de seu trabalho de 2011 donde Maggauda analisa a transição da materialidade e o significado do consumo frente a digitalização da música, que tem seu ápice com o lançamento do iPod, e a “evolução” de uma cultura de consumo que passa do disco e do CD, para

aparelhos digitais de armazenamento de mídia, e a valorização e a personalidade em compor sua própria biblioteca musical, e a construção da prática de presentear com um iPod. No caso abaixo, ao passo que um adolescente é presenteado com um iPod, os colegas de sala de aula passam a demandar pertencimento a esse novo círculo de consumidores, o que estimula uma prática dos pais destes adolescentes de presentear-los com o iPod, consolidando mais tarde o objeto como símbolo (significado) entre os jovens. O exemplo é ilustrado na Figura 2 e é explicado abaixo:

“O ‘circuito da prática’ começa no passo 1, quando um novo objeto, o iPod, aparece no contexto da sala de aula. O processo de apropriação sócio material do iPod em sala de aula produz diferentes formas de produção de valor em torno desse objeto, que se relacionam com sua novidade e uso (passo 2: significados). A emergência desses valores sociais entre os alunos possibilita, conseqüentemente, o desenvolvimento de novos hábitos e práticas compartilhadas e, entre esses hábitos, Margherita traça a rotina de presentear o iPod em ocasiões de reconhecimento eventos sociais como aniversários (passo 3: fazendo). A prática de dar o iPod de presente contribui para a reprodução de um sentimento de pertencimento ao grupo de pares e, assim, estabelece um novo signo de filiação grupal na sala de aula (passo 4: significados). Finalmente, podemos ver as conseqüências da integração socio performativa do iPod na sala de aula em termos de cristalização da presença generalizada do iPod no ambiente escolar (no passo 5).” (Maggauda, 2011)

Figura 2 – Circuito das práticas



Fonte: Maggauda (2011)

Em suma, do ponto de vista de uma teoria da prática social, o consumo ocorre dentro e por causa das práticas. Os itens consumidos são colocados em uso no decorrer do envolvimento em práticas específicas, o que dá sentido à existência de recompensas internas e extrínsecas de agir. As práticas têm sua própria fonte de bens internos, e a satisfação destas, geram suas próprias recompensas internas. A prática é o canal e a razão de ser das gratificações que surgem de seus momentos componentes de consumo. O consumo raramente ocorre puramente por si mesmo (Warde, 2017), e se mantém até que outros estímulos ocorram (como surgir um outro dispositivo ainda mais moderno para reproduzir faixas de música), influenciando uma “nova mudança ou reorganização dos elementos” (Ferreira & Christino, 2021).

2.4 A PRÁTICA DE BRINCAR

Para a criança, tudo é brincadeira e por isso tão sério e importante (Ghisalberti, 2020). A brincadeira é a entrada da criança na cultura que está inserida, e à medida que se apropria dela, passa por transformações histórico culturais e reproduz conceitos existentes e estabelecidos, com os quais ela se identificará, e se desenvolverá pelos anos (Alves, 2003; Dias, 2005)

O brincar, é uma prática que acompanha a história da humanidade e de suas diferentes culturas, traduzindo, reproduzindo momentos históricos, preocupações e percepções de uma época, e técnicas e outras práticas de momentos de vida diferentes que de forma geral, toda pessoa passará (Dias, 2005; Ghisalberti, 2020). O jogo é o sal da civilização, fonte de alegrias e a forma alegórica de levar os símbolos de uma sociedade entre os anos, uma manifestação espontânea da cultura popular, perpetuada pela infância e para além dela. Jogos e brincadeiras formam a criança em sua própria cultura (Alves, 2003; Brougère, 1997).

As brincadeiras são apresentadas à criança como uma atividade que a introduz em práticas que serão necessárias para sua sobrevivência e para a manutenção da sociedade que serão membros ativos (Alves, 2003). Elkonin (1998) ainda completa, que a atividade lúdica, surge como consequência do trabalho e do uso de suas ferramentas, ele aponta histórias dos povos do extremo oriente médio como exemplos, onde as brincadeiras das crianças, eram a exata reprodução das atividades laborais exercidas pelos pais, onde havia uma relação direta com o futuro que aguardava essa criança, uma forma de acostamá-la e integra-la em sua casta e a sua função enquanto membro de seu povo.

Quanto mais jovem é a criança, mais estreito é o laço entre desejo e satisfação. A partir dos 2 a 5 anos de idade, há diversos desejos não possíveis de serem realizados em imediato e é donde nasce o brinquedo, justamente, para que a criança tenha a experiência de tendências irrealizáveis, como cuidar de um filho ao brincar de boneca, ou dirigir um carro, através de um controle remoto. A criança brinca, para buscar prazer, controlar sua ansiedade e comunicar-se com as pessoas, mesmo que aprenda no processo e se desenvolva socialmente, ela o faz apenas para brincar (Bertoldo & Ruschel, 2000; Elkonin, 1998).

Através da brincadeira, a criança recapitula atividades do Homem ao longo das diferentes gerações (Dias, 2005). “O lugar da criança na sociedade nos dá a chave para a explicação do lugar que jogos e brincadeiras ocupam em seu desenvolvimento, por exemplo, a criança indígena brasileira quando brinca de arco e flecha está manipulando uma atividade própria dos adultos e que ela terá que aprender muito cedo para a sobrevivência de sua comunidade” (Alves, 2003) Ora, se são sempre os adultos que introduzem novos brinquedos e brincadeiras, é porque o adulto espera que a criança use o que aprendeu brincando à medida que cresce (Brougère, 1997; Elkonin, 1998; Kishimoto, 1994), Dias (2005) concorda, mas dirá, que brincar e principalmente, jogar, é manipular símbolos, cujos significados quem dará é a criança que brinca, não o conteúdo imaginário posto pelos pais ou pela sociedade que ela está inserida

2.5 JOGO ENQUANTO PRÁTICA SOCIAL

Para a criança, o jogo é uma linguagem inconsciente donde ela expressa a sua inteligência, a percepção do mundo à sua volta, suas vontades; constrói a personalidade, vivencia suas emoções e reflete de volta para o mundo (o seu nexus, ou seja, o ambiente que vive) as expectativas criadas sobre elas (Dias, 2005; Kishimoto, 1994). Ao jogar, a criança entra em contato com uma possibilidade de experimentar novas emoções e interagir com seu entorno, que lhe serve como exercício social que o acompanhará enquanto cresce. Ele trabalha aspectos intelectuais e morais da criança (Ghisalberti, 2020).

Brincar requer da criança iniciativa e coordenação de seus atos para manter a comunicação. A brincadeira, potencializa a relação com os outros, e por meio do jogar, as crianças vivem situações que trabalham sentimentos, atitudes e comportamentos (Ghisalberti, 2020). Trata-se de uma dinâmica que favorece a construção da autonomia moral e do entendimento da ética a partir da compreensão de um sistema de regras, exigindo interação e um acordo social entre os participantes em respeitar estas regras e se executar o jogo evitando

descaracterizá-lo, seja eletrônico ou tradicional. Dessa forma, desenvolve-se habilidades voltadas a resolução de problemas, liderança e cooperação; a criança descobre, inventa, desenvolve sua curiosidade, criatividade, auto confiança e iniciativa. (Dias, 2005; Ghisalberti, 2020). Através do jogo, a criança pode criar para si um mundo utópico, onde vai além do egoísmo, engrandecendo e estimulando a sua inteligência, fazendo florescer funções fisiológicas e psíquicas (Dias, 2005; Kishimoto, 1994).

No rumo da prática de jogar, a criança adquire novos repertórios de interação social, ela descobre o outro e compreende o grupo e se sente por um momento, pertencente ao próprio mundo que ela criou, e que agora é compartilhada com outros, aprendendo em paralelo a realidade, e experimentando o que será seu cotidiano (Ghisalberti, 2020). Para jogar, a criança terá que negociar com seu nexus, terá de obedecer às regras do jogo para executá-lo e competir ou cooperar, em busca da satisfação de vencer e se recompensar, para então, ao finalizar a partida, voltar ao início para experienciar tudo aquilo que está envolvido no ciclo do jogo, cuja a próxima experiência, será modificada pela proposta destas regras, que podem ser governadas pelo o azar, ou pela técnica de quem se opõe a ela. Brincar, é fonte de prazer e ao mesmo tempo de conhecimento (Bertoldo & Ruschel, 2000; Ferreira & Christino, 2021). O jogo é um pedaço da realidade que permite o erro e permite apostar sem medo na criatividade, desfrutando da experiência prática, mas lúdica, da ética, da generosidade e da dignidade, interiorizando a cultura e agindo com intencionalidade (Ghisalberti, 2020).

Jogar, é uma prática essencial para o ser humano, atrelado a sua evolução em todas as culturas (Ghisalberti, 2020), propiciando um espaço social para o estabelecimento de interações sociais pontuais, que a prática e recorrência, leva á construção e/ou consolidação de laços sociais afetivos, confirmada por Cavichioli et al. (2014) que em sua pesquisa descobriu que a possibilidade de “fazer amigos” e “conhecer pessoas” é uma motivação impactante para se jogar online, bem como ser desafiado e estimulado a superar dificuldades melhorando seu desempenho através da lógica e do esforço, mas também da cooperação com os outros agentes do espaço virtual. Sedimentando o jogo assim, como uma prática social.

2.6 JOGOS ONLINE

Com o advento da internet, a distância se tornou algo ainda mais relativo. Capaz não só de conhecer o que se tem do outro lado do globo, mas de conversar, ver e interagir com elementos antes distantes e que ficavam apenas no imaginário. Neste ponto se reinventa uma forma de criar e encontrar conteúdos, onde (quase) tudo fica disponível em

uma rede de computadores interligados, dispostos e prontos para ser acessado a qualquer um. Onde nasce novos lugares, e mundos dentro desse mundo, permitindo a vivência e interação com um mundo digital de diferentes formas. É possível jogar em conjunto mesmo separado por quilômetros de distância. Os jogos on-line passam a permitir a jogar diretamente da internet através da rede mundial de computadores, onde diversos jogadores se conectam diretamente em tempo real e interagem entre si de diferentes lugares e fuso horários (Craveiro, 2013).

Tudo isso começa em 1979, na Essex University – Reino Unido. Apelidado de MUD (Multi User Dungeon) O ambiente multiusuário baseado em texto inclui várias salas e corredores para serem explorados. Os jogadores se comunicam através de uma versão antiga de bate-papo, onde através de texto, exploram diversas salas e constroem uma narrativa em conjunto e superam desafios criados por outros usuários. E já em 80, conectado na ARPANET (um precursor da internet), a participação de jogadores do mundo inteiro se torna possível (Lesnieski, 2008)

Em 1996, mais uma revolução acontece, Quake, um jogo tridimensional criado pela ID Software é lançado permitindo a interação massiva de jogadores através da internet. Com eles nasce um fenômeno que até hoje é visto em diversos jogos, os Clãs. Tribos de jogadores com seus próprios nomes, estilos, regras e hierarquias que poderiam ir de cinco ou seis pessoas, para até centenas de membros. Esses clãs competiam entre si, através de eventos de rede local ou online, sem nunca terem se visto e sem saberem seus reais nomes. (Trinca et al., 2006)

Esses eventos atraíram os olhares de pessoas que curiosas ou entusiastas de esportes, passam a acompanhar essas competições onde pessoas realmente habilidosas começam a ganhar destaque. Em 2001, um jogo online reúne mais de 8 mil espectadores para assistir a final entre os times da Bélgica e Alemanha, onde o termo e-sport ou pro-gamer passam a se tornar comum e conhecidos. A “World Cyber Games” em Seul, na Coreia, oferece 200 mil libras em prêmios, consolidando o cenário “gamer” como uma proposta séria e lucrativa. Em 2003, a primeira copa mundial de esportes eletrônicos, envolve mais do que 150 mil jogadores do mundo inteiro, e as finais na França, trouxeram ao menos 358 atletas de 37 países diferentes (Trinca et al., 2006). Em 2021, a Forbes publicou os dados da consultoria Newzoo, onde a indústria global de jogos movimentou cerca de 175,8 bilhões de dólares em 2021, sendo 90,7 bilhões apenas de jogos de celulares, e em 2023, deve levar um dos principais segmentos do entretenimento a mais de 200 bilhões de dólares.

Os jogos eletrônicos hoje se consolidam como um dos maiores mercados de entretenimento do mundo, tendo jogos com investimento e faturamento maiores que filmes de Hollywood. É um fato, que os mesmos transformaram a forma de se consumir entretenimento, lançando o indivíduo de uma postura contemplativa e passiva de consumir, para uma experiência interativa-imediata e participativa, causando um maior envolvimento com o produto (Craveiro, 2013).

2.6.1 Jogadores

Ao se criar um jogo, todo o processo se volta em como atrair o jogador o máximo possível em se imergir neste mundo digital, o engajando em ficar cada vez mais tempo com os olhos nesse mundo. Trinca et. al. (2006), destaca alguns aspectos a serem trabalhados para que se estimule o jogador a continuar jogando: ele deve possuir contadores, ou seja, tudo que marca uma contagem na tela. Vidas, tempo, energia, tudo que simbolize um limite ou desafio que estimule o jogador a querer ultrapassá-lo. A dificuldade em atravessar esses limites, deve ser gradativa, subindo com o nível que se avança no jogo, estimulando o jogador a pensar “já cheguei até aqui, não vou desistir agora”. Os jogos que fazem mais sucesso, são os mais longos, mas não por ser longo, mas porque são capazes de desenvolver melhor seus graus de dificuldade.

Todos estes aspectos são agrupados em duas categorias que fazem o divertimento do jogador: Processo (que envolve, jogabilidade, interface e níveis) e recompensa (benefícios, sucesso e insatisfação) (Trinca et. al; 2006). Cada jogo terá seu próprio balanço de quais pontos pesarão mais, esses se medem por seu gênero, sendo essencial compreender tais gêneros para trabalhar a proposta do jogo e atender as expectativas do jogador, tornando-os legais, interativos e apreciáveis.

Segundo Trinca et. al (2006), um jogo ao ser desenvolvido deve escolher a que gênero ele pretende atender, que segundo o autor, podem ser divididos em cinco grupos básicos:

1. Ação: aqueles que possuem atividades vigorosas, destinados a jogos emocionantes; o principal objetivo este gênero é criar adrenalina no jogador. Exemplo: PacMan, Doom, Quake, Earthworm Jim e Moto-cross Madness;

2. Aventura: a chave deste tipo de jogo é que os jogadores se envolvem num mundo criado pelo projetista e interagem com as coisas deste mundo. Exemplo: Maniac Mansion, série Monkey e Myst River 7^o Guest.
3. Simulação: este tipo de jogo é baseado em atividades que existem no mundo real, mas que as pessoas normalmente não podem fazer, como pilotar aviões e carros de corrida. Exemplo: Need for Speed.
4. Quebra-cabeça: formado basicamente por jogos que utilizam o raciocínio. O exemplo clássico deste tipo de jogo é o xadrez.
5. Gerenciamento: todos os jogos são deste tipo ou utilizam este tipo de efeito na sua construção, pois este é um componente necessário em todos os jogos. O gerenciamento pode permitir ao jogador um maior senso de realização, se o mesmo tiver sucesso na gerência de um jogo, sentirá também uma sensação de realização real. Exemplo: Civilization e SimCity.

Os jogos geralmente não se enquadram em apenas um desses grupos, mas em uma combinação ou união de vários grupos que lançam uma proposta de jogo, como por exemplo, RPG (Roleplaying Game) que combina ação, aventura e gerência. A ação está atrelada ao combate entre os personagens do jogo, a aventura é a história ou narrativa de jogo que promove a interação com o “mundo de jogo” e a gerência se dá pelos recursos que se obtém durante o jogo que podem lhe auxiliar nos diversos níveis da aventura. Em jogos de esportes também, existe uma combinação entre gerência, simulação e ação.

2.7 O BRINQUEDO É O CONTROLE

Todavia, para além do jogo, existe aquilo que possibilita o jogar. No início do texto focou-se em jogos eletrônicos que poderiam ser acessados através da internet e computadores e que a conexão entre eles formava o ciberespaço. No entanto, esta não é a única forma de jogar virtualmente, existem outras plataformas eletrônicas que comportam outros “mundos” e “histórias”. Muitas outras máquinas surgiram com o tempo, algumas perderam popularidade e outras ganharam importância com o tempo (Craveiro, 2013).

Na década de 60-70 os Arcades e simuladores dominavam os locais públicos como shoppings e lojas especializadas em diversão eletrônica. Esse primeiro, na década de 80 eram considerado o suporte por excelência a jogos eletrônicos. Consistia em uma plataforma de jogo com botões e alavancas que permitiam que um jogador desafiasse a máquina ou outro

jogador, a custo de poucas moedas que eram depositadas ou entregues ao dono da máquina nesses centros de jogos. O PacMan da empresa Namco, alcançou mais de 300 mil unidades em todo o mundo. Contudo, com a chegada dos consoles e PC's (Personal Computer) essas máquinas começaram a cair de popularidade.

Consoles são aparelhos de médio porte que conectados a uma televisão, conseguem emular uma diversidade de jogos armazenados em cartuchos, CDs, DVDs e hoje HDs e cartões de memória. Diferente dos Arcades ou Fliperamas, estes eram frequentemente vistos no próprio domicílio dos jogadores. Nos anos 90 os consoles continuaram a se desenvolver de tal forma a se consolidar até hoje como uma das principais plataformas de jogo. Se tem como marco em 1994, o lançamento do primeiro Playstation pela SONY suportando jogos 3D e graficamente mais complexos que os usuais 2D, conferindo um nível de jogabilidade raramente visto em outras plataformas de jogo. Com ele, outras plataformas surgiram no mercado, competindo por espaço e a atenção de jogadores de todo o mundo.

Esse desenvolvimento chegava também aos PC's, que permitiam jogar individualmente ou em redes particulares de jogadores ou através da internet, donde surgiram por exemplo Lan Houses, que ofereciam a possibilidade que jogadores jogassem entre si estando no mesmo ambiente e rede, ou com jogadores de outra Lan House. Nesse mesmo momento, a Nintendo passava a dominar o mercado de Mini Games com o conhecido Game Boy, que transportava os jogos de consoles e arcades para um console portátil alimentado por pilhas ou bateria que poderia ser transportado a qualquer lugar, permitindo jogar a quase qualquer momento. Ao passo que também podíamos ver na década de 90, os primeiros aparelhos telefônicos com jogos pré-instalados, e que hoje, comportam jogos tão complexos e graficamente bonitos, como os que se pode ver nos PCs e Consoles atuais. Na mão de todo tipo de público, adultos ou crianças, imersos a qualquer momento, em um mundo digital (Craveiro, 2013).

2.8 NATIVOS DIGITAIS

Craveiro (2013) concentra seu trabalho “Jogos e Publicidade On-line” em um grupo que o autor chama de “nativos digitais”. Uma população de jovens de 10 aos 20 anos de idade que é unido por características comuns como serem “superconectados”, ou seja, que passam uma grande quantidade de tempo usando tecnologias digitais e consomem conteúdo por meio de diversas plataformas, comumente, de forma simultânea (como assistir televisão enquanto “twitta” sobre como se sente sobre determinada atitude de um personagem e colhe reações de

outras pessoas de forma instantânea). Estes, de maneira geral, vivem em famílias formadas por pais liberais, ocupados com o trabalho, com menos filhos e vivem em apartamentos com pouco espaço.

Essa geração de superconectados, não mais vê os avanços tecnológicos com surpresa, pois estão habituadas a ferramentas tecnológicas. Elas encaram o ambiente tecnológico como extensão delas próprias e não se contentam em serem somente espectadoras, anseiam por participar, por interação. Este último, sendo o ponto chave entre elas, que através da internet, divertem-se, pesquisam, compram, discutem, aprendem e conhecem pessoas, e principalmente, se expressam (e se expõem) (Capparelli, 2002; Craveiro, 2013).

Os nativos digitais, portanto, são componentes de “uma cultura global de jovens unidos pela maneira como se relacionam com a informação, com as novas tecnologias e uns com os outros” (Palfrey & Gasser, 2011, p. 23). Em paralelo a essa cultura digital global, os nativos digitais, são conectados por novas práticas, hábitos e valores e de seus contextos regionais, que por meio dos significados que dão as suas experiências digitais, as crianças interpretam e reagem a essa cultura global (Craveiro, 2013), onde juntas, utilizam o ambiente virtual para construir novos laços de amizade e reforçar aqueles já existentes (Pylro et al., 2011).

2.9 CONSUMO INFANTO JUVENIL

A infância além de uma fase de vida, hoje também é um segmento de mercado, um cliente que graças ao advento da tecnologia e internet, se expressa, exige e consome, de forma independente de um adulto (Amaral, 2016). De forma incontestável, a juventude hoje configura a maior parte consumidora da população, onde hoje com poder aquisitivo e acesso a bens virtuais, também são os primeiros a adquirir e testar novos bens tecnológicos, influenciando até mesmo, nas compras dos pais (Schor, 2004).

Momo (2007, p. 124), diz “Não se fabrica um produto para cada consumidor, mas consumidores para cada produto”. Amaral (2016) comprova isso ao observar propagandas e comerciais televisivos onde fabricantes de automóveis dirigem-se às crianças para vender carros novos aos seus pais. Não é incomum ver ações publicitárias direcionadas a adultos, invocando personagens de animações populares entre o público infantil, ou que estimulem a nostalgia dos tempos de criança nos adultos. Isso estende para produtos relacionadas a higiene, alimentação e bem estar, que estampam heróis, princesas e tantos outros personagens da indústria de entretenimento infantil que povoa o cotidiano de crianças de todo o mundo.

2.9.1 Vulnerabilidade e publicidade

A publicidade que são expostas instiga o consumo, provoca o desejo, estimula a imaginação e desperta necessidades antes desconhecidas. A televisão, os sites, e qualquer veículo de informação, fisgam a atenção do público infantil com cores, imagens e linguagem fácil e simples, movendo as crianças a não mais pedir o que desejam, mas sim aquilo que veem na televisão e a publicidade incentiva a pedir (Postman et al., 1999). No trabalho de Craveiro (2013) crianças se mostraram irritadiças com sites que veiculavam publicidade em ambientes que eram focados em jogos infantis e que os interrompiam no meio do jogo com anúncios e propagandas, porém, algumas crianças diziam não se incomodar e até apontavam a relevância do mesmo quando o anúncio era de seu interesse com bens que simbolizavam alguma tendência em seu meio.

Levin (2006) aponta o perigo do uso indiscriminado de “telas de consumo”, que possa “roubar” a infância de seu lugar de descoberta e aprendizagem, para colocar na televisão, nos computadores e videogames o consumo da roupa da moda, objetos e propostas que antes se reservavam ao público adulto. Segundo Momo (2007) os brinquedos adquiridos durante a infância, passam a se tornar objetos de posse e valor, onde o tê-los é mais importante do que brincar com eles. Brincadeiras tradicionais de fantasia e consideradas “de rua” tornam-se ultrapassadas e desinteressantes frente as possibilidades digitais, transportando as crianças para uma posição de consumistas solitários e individualistas (Amaral, 2016).

A vulnerabilidade das crianças e adolescentes vai além de seu tamanho, faixa etária ou condição física e motora, a infância não é apenas um momento de vida, também o lugar. O lugar onde se vive, onde se brinca, onde se aprende e é educada (Sierra & Mesquita, 2006), cada ambiente comporta formas de relacionamento e de comportamento distintos. O aumento da violência urbana, divórcios, novos casamentos, e principalmente os trabalhos dos pais, influenciam no tempo que as crianças passam dentro de casa, onde usar aparelhos eletrônicos é a única forma de se entreter durante as horas de ócio (Amaral, 2016).

As novas tecnologias e redes sociais, podem provocar alienação, depressão, ansiedade, baixa autoestima e transtornos como obesidade e dependência (Abreu et al., 2008; Amaral, 2016). Com jogos eletrônicos, corre-se o risco ainda de ver absorver conteúdos que não correspondem a faixa etária da criança, lesando o estágio de desenvolvimento que vivem.

Esse tipo exposição pode favorecer pensamentos e ações hostis e desarmônicos com o que é aceito pela sociedade (Cavalli et al., 2013).

2.9.2 Dependência em jogos eletrônicos

Gonçalves & Azambuja (2021) afirmam que os jogos eletrônicos são desenvolvidos para satisfazer desejos e anseios do ser humano que não são realizados na vida real. Essa possibilidade é atrativa a um grande público, em um ambiente seguro e controlado, podem desfrutar sem grandes consequências de infinitas possibilidades essa satisfação. Porém, esta situação pode causar uma dependência psicológica levando o player (jogador) a passar horas e mais horas em interação com este outro mundo e realidade. Os autores apontam quatro fatores que causam a dependência em jogadores:

- Os jogos possuem uma narrativa envolvente, proporcionando ao jogador liberdade para criar o seu personagem, desta forma proporcionando uma grande imersão;
- A manutenção de um mundo de jogo seguro que evita frustrar o jogador;
- A valorização das conquistas dos jogadores e baseiam o seu sistema em gratificações;
- Interação com outros jogadores em um ambiente seguro proporcionado pela internet.

Estes jogos que promovem laços sociais em um ambiente seguro e confortável, permitem uma fuga da realidade que pode ser relacionada a problemas pessoais e emocionais. O jogo eletrônico, de forma similar a drogas (Abreu et al., 2008), acaba se tornando um mecanismo de fuga para escapar dos problemas sociais (Gonçalves & Azambuja, 2021).

A evolução tecnológica proporciona cada vez mais uma imersão maior nos jogos, num universo em que estes apresentam mais qualidade técnica como: realismo gráfico, sons de alta qualidade, interatividade e velocidade dos jogos (Gonçalves & Azambuja, 2021). A dependência dos jogos eletrônicos e virtuais ocorre à medida que as atividades sociais são substituídas pelas atividades nos jogos eletrônicos e o indivíduo passa a negligenciar atividades de bem comum para interagir somente com situações de cunho eletrônico ou virtual (Cavalli et al., 2013). Países como Coreia do Sul, Alemanha, Holanda e Estados Unidos, já possuem Centros de Tratamento especializado para jovens dependentes de meios eletrônicos (Gonçalves & Azambuja, 2021).

A falta de regra estabelecida pelos pais ou figuras de autoridade responsáveis pelas crianças, podem gerar interpretações nas quais crianças e adolescentes, acreditem ter o controle sobre a prática (Cavalli et al., 2013). Isso pode ser observado no trabalho realizado

por Craveiro (2013) onde as crianças entrevistadas relatam que os pais em sua maioria, não se preocupam com o conteúdo que as crianças consomem e pouco as acompanham no seu uso da internet, e quando há limitação, se dá pelo tempo em que utilizam a internet ou os jogos eletrônicos. Isso se dá segundo Cavalli et al. (2013) pelos pais acreditarem que o filho estando dentro de casa, em frente ao computador ou videogame, está seguro. Mas, o perigo está justamente no tipo de conteúdo que consomem, nas leituras e associações que realizam e na materialização de suas atitudes. Ainda em de acordo com a autora, os adolescentes entendem que os jogos, são uma forma de extravasar seus sentimentos e se divertirem passando muito de tempo em frente máquinas, deixando de lado ou em segundo plano as atividades sociais, visando a continuidade do jogo no momento.

O uso excessivo do videogame e da internet pode se tratar de um novo transtorno psiquiátrico (Abreu et al., 2008). Pesquisas realizadas em países asiáticos onde o acesso ocorre de modo mais intenso, apontam que uma parcela da população jovem e adulta, apresentam características de uso problemático desses novos recursos eletrônicos, ou seja, apresentam algum tipo de prejuízo significativo em sua vida (familiar, social, acadêmico, profissional e etc.) decorrente de seu envolvimento com os jogos. O autor citado neste parágrafo, ainda continua a definir, que pacientes que nutrem um uso problemático da internet e de jogos eletrônicos passam a carregar características em comum, como: (i) não se alimentar regularmente; (ii) perder o ciclo de sono; (iii) evitar sair de casa; (iv) acumular prejuízos na vida profissional e pessoal; (v) relacionar-se de forma profunda apenas por meios virtuais; (vi) mantém-se conectadas por mais de 12 horas por dia, chegando a atingir com frequência, 35 horas ininterruptas de conexão. Estes hábitos para Cavalli et al. (2013) são mais do que indicadores de que podem ser considerados, dependentes virtuais.

2.9.3 Consumo de bens virtuais

É crescente casos de pessoas que gastam muito dinheiro em jogos de smartphones e de videogames que vendem “facilidades” para finalizar “missões” dentro do jogo de forma rápida ou fácil, em uma tentativa de sair a frente de outros players e figurar em rankings privados e ou públicos em busca de status ou ultrapassar obstáculos a fim de melhorar o desempenho de seu personagem como em conhecidos MMORPG (Multiplayer Massive online Roleplaying Game) (Gonçalves & Azambuja, 2021), ou ainda, em itens cosméticos, que tem o único intuito de personalizar elementos que compõem o jogo eletrônico, Mazurek e Polivanov (2013), os chamam de “bens virtuais”.

Um bem, é um objeto de posse, de domínio de alguém ou de um grupo, que possui um valor e/ou utilidade, simbólica ou não, que o faz ser desejável e necessário (Mazurek & Polivanov, 2013). Os bens virtuais da mesma forma, carregam essas características, mas sem contar com o atributo da materialidade física. Eles são definidos por Rebs (2012, p.207) como “itens ou elementos formados por pixels que vinculam capitais para sua aquisição”. São dessa forma, mercadorias digitais que carregam valor para grupos ou pessoas, com diversos significados e simbolismos de representação de sujeitos. O autor da definição, relata ainda que as motivações para os consumidores adquirirem esses bens virtuais, partem de particularidades de sua personalidade, ou motivadas pelos interesses dos grupos que estes atores sociais pertencem, sendo assim, estão relacionados a dinâmicas de construção identitária e de sociabilização.

Segundo Rebs (2012) há três elementos que influenciam no valor de um bem virtual:

- Escassez: O valor irá variar de acordo com sua disponibilidade, existindo entre escassez e o custo;
- Custo: Seu custo deve ser proporcional ao seu benefício, sendo ele casual com rapidez de retorno ou permanente;
- Relevância: O item deve ser relevante para a dinâmica do jogo eletrônico, em jogos onde o objetivo é minerar, um bem que permita ele minerar com maior velocidade, é relevante;

Neste último tópico, se levanta o aspecto utilitário dos bens virtuais, mas Leitinho e Farias (2018) apontam um outro caráter do consumo destes bens, o aspecto hedônico, que está relacionado à emoção que o consumidor tem de utilizar ou comprar o produto. Estes são preferidos como forma de recompensa (ou de se recompensar) pois as pessoas geralmente sentem culpa ao comprar alguma coisa simplesmente por satisfação, mas devido a natureza dos bens virtuais de permitirem ser experienciados de imediato, essa dissonância é amenizada e o encontro com a satisfação se faz instantâneo. Sendo assim, os bens virtuais são de alto valor hedônico, por produzirem maior sensação de prazer.

Shang, Chen e Huang (2012), apontam em sua pesquisa que personalizações visuais (roupas, penteados, móveis e etc.) que tem pouco caráter utilitário nos jogos, e que não ampliam o desempenho no ambiente virtual, ajudam jogadores a se expressarem e geralmente os compram pelos mesmos motivos que compram tais coisas no mundo real (motivações sociais e emocionais). Mesmo em jogos voltados ao desempenho, fatores sociais levavam os jogadores a comprarem itens cosméticos. Leitinho e Farias (2018) afirmam que o valor social

percebido (ser respeitado ou elogiado pela bem cosmético virtual), a vontade de se mostrar e se expor, e a percepção de telepresença (o jogador se sente como sendo o seu avatar no jogo) afetam e potencializam o aspecto hedônico da compra e estimulam a compra destes bens.

Mazurek e Polivanov (2013) em sua pesquisa onde reuniram 13 participantes jogadores de League of Legends (que comercializa em suma, apenas bens cosméticos virtuais), descobriram que as principais motivações de compra de bens virtuais que se tratavam de alterações visuais no avatar, eram motivados pelo preço (estarem em promoção), a busca dos players de se diferenciar dos demais, e principalmente status. Um dos entrevistados ainda relata, que ao notar um player inimigo com uma “skin” (como é chamado a alteração visual temática do personagem) que é rara ou cara, ele se sente intimidado, pois indica que o adversário pode ser experiente e habilidoso com aquele “campeão” (como é chamado os personagens disponíveis para jogar).

Leitinho e Farias (2018) ainda apontam práticas que estimulam a compra que são consideradas como injustas por alguns players mas que simbolizam grande rentabilidade para as empresas, estas quase sempre são limitações dentro do jogo que só podem ser superadas se pagas, como restrições de “status” do avatar, aumento de dificuldade e itens essenciais que só podem ser adquiridos com a moeda do jogo (que só pode ser comprada com dinheiro “de verdade”), ou ainda, limitações da performance do jogador, caso novos aparatos não sejam comprados. Elementos inconvenientes também geram compras, como espaço no inventário do personagem, ou mudanças de interface do usuário. Os autores também apontam a prática destas empresas de disponibilizarem itens que acompanham datas comerciais do mundo real, como dia dos namorados, natal ou páscoa, que só estarão disponíveis para compra neste período.

As práticas de empresas do nicho de jogos eletrônicos para rentabilizar com seu público de jogadores são inúmeras, algumas são repulsivas e alvos de críticas como por exemplo, estes que impedem o progresso do jogo se o jogador não estiver disposto a pagar, o que geralmente é categorizado como P2P (pay to play que significa, pagar para jogar), ou P2W (pay to win, pagar para vencer) onde jogadores que podem pagar para adquirir vantagens que melhoram a performance do avatar, ou aceleram sua progressão, conseguem ser “mais fortes” e melhores do que jogadores que decidem ou não podem gastar. O ponto é, é que estes jogos, trabalham muito bem o sentimento de progressão e avanço, no intuito de estimular cada vez mais, o jogador passar mais tempo jogando, e conseqüentemente, estimulando o consumo de seus bens virtuais. Mesmo jogos como League of Legends, que rentabilizam quase que exclusivamente com bens cosméticos virtuais puramente hedônicos

(Leitinho & Farias, 2018), ainda trabalham estes aspectos com marcadores de experiência, indicadores de desempenho, gratificações e títulos para jogadores de boa performance, como assinalado por Trinca et al. (2006) quando descreve elementos de como estimular que o jogador, continue a jogar.

3. METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório que tem como objetivo compreender as diferenças nas práticas de jogos online desempenhadas por jovens brasileiros com e sem prevalência de dependência em jogos eletrônicos, permitindo conhecer os itens de consumo associados a tal e analisar como jogar online está sincronizado com as demais práticas de seu Nexus (Ferreira e Christino, 2021), levando em conta o estágio de vida dos respondentes e a prevalência ou não de dependência em jogos eletrônicos.

O início do processo se caracterizou com a seleção dos entrevistados, sendo uma amostra por conveniência e não probabilística dos considerados jovens de 18 a 29 anos pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990) em grupos de WhatsApp e Facebook na verificação de interesse em colaborar com o tema da pesquisa. Para aqueles seis voluntários, foi distribuído através de formulário eletrônico o Termo de consentimento livre (ANEXO A) e esclarecido e a escala *Game Addiction Scale* de Lemmens et al. (2009) adaptada pelo autor (ANEXO B), para determinar a prevalência de dependência em jogos online do respondente. No formulário continha uma pergunta filtro que visava identificar se o respondente joga ativamente jogos online, cinco questões sociodemográficas além do nome, e-mail e telefone de contato e 21 perguntas adaptadas da escala de Lemmens et al (2009). Para determinar a prevalência de dependência, fez se a análise das respostas da escala utilizando o método Politético como descrito pelos autores supracitados da mesma. Dos seis respondentes, três se revelaram com prevalência de dependência em jogos eletrônicos, e três sem prevalência de dependência.

Para as entrevistas em profundidade, fora elaborado um único roteiro semiestruturado disposto no Apêndice C com base no referencial teórico deste trabalho, que consistia em 34 perguntas abertas e *probs* que estimulassem a fala do entrevistado. Destes seis selecionados e segmentados em seus devidos grupos de acordo com a prevalência ou não de dependência em jogos online, seguiu-se para as entrevistas de forma remota através do aplicativo Google Meet, onde as mesmas tiveram a duração média de 1h40m, sendo cada uma delas individuais cujos participantes não conheciam a qual grupo pertenciam.

As entrevistas com ambos os grupos foram realizadas até atingir um nível satisfatório de saturação teórica, reunindo por fim, seis entrevistas transcritas, onde três eram de respondentes considerados Dependentes e os outros três Não Dependentes. Dessa forma, a apresentação dos resultados culmina em uma análise de conteúdo temática (Bardin, 1977) das respostas onde buscou-se entender as diferenças nas práticas associadas ao consumo em jogos online sobre a ótica das teorias das práticas, subsidiado por fontes secundárias contidas na revisão bibliográfica deste presente trabalho, das quais possibilitaram a definição das categorias *a priori* que nortearam a análise das respostas. As categorias estão dispostas abaixo na Tabela 1.

Tabela 1 – Categorias dos elementos das práticas

Tema	Categorias
Elementos da Prática (Shove et al., 2012)	Entendimento
	Procedimento
	Engajamento
Processo de consumo (Warde, 2017)	Aquisição
	Apropriação
	Apreciação
Consolidação das práticas (Ferreira & Christino, 2021)	Consolidação das práticas

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Nesta sessão busca-se compreender os elementos que compõem a prática, bem como conhecer o Processo de Consumo de produtos associados a prática de jogos online e estudar os fatores que consolidam a prática através de seus elementos.

Para a análise das entrevistas os respondentes foram separados em dois grupos distintos, os de **Não Dependentes** (ou seja aqueles que não têm prevalência em dependência em jogos online) e os **Dependentes** (aqueles que tem prevalência em dependência em jogos online), identificados como tal através das respostas dadas no formulário eletrônico na escala *Game Addiction Scale for Adolescents* proposta por Lemmens, Valkenburg e Peter (2009) e adaptada pelo autor do presente trabalho para jovens que jogam jogos online devido à natureza do estudo.

Sendo seis entrevistados, os resultados foram de três dependentes e três Não Dependentes, que a partir daqui serão identificados pelas iniciais de seus nomes e um sufixo que o caracteriza como pertencente a um dos grupos, sendo, **ND** para os **Não Dependentes**, e

DD para os **Dependentes**. Abaixo, seguem-se breves informações sobre os entrevistados, que compõem o universo desta pesquisa e como serão identificados a partir de então, vale ressaltar que todos estavam envolvidos em atividades laborais, seja empregado em tempo integral ou estagiando. Abaixo breve informações sobre os entrevistados na Tabela 2:

Tabela 2: Informações dos entrevistados

Nome abreviado	Gênero	Escolaridade	Idade	Grupo	Identificação
G.A.	Masculino	S. Incompleto	25	DD	G.A.DD
G.V.	Masculino	S. Incompleto	22	DD	G.V.DD
L.G.	Masculino	S. Completo	24	DD	L.G.DD
D.E.	Feminino	S. Incompleto	22	ND	D.E.ND
L.R.	Masculino	S. Completo	25	ND	L.R.ND
P.J.	Masculino	S. Incompleto	28	ND	P.J.ND

Os respondentes não sabiam no ato da entrevista a qual grupo pertenciam. A entrevista foi conduzida de forma semiestruturada visando estimular a fala a respeito de suas experiências em que o entrevistador pudesse colher e observar as categorias que estabelecem a prática de acordo com Shove et al (2012) e com Warde (2017). De tal forma, as categorias foram elaboradas a partir das teorias das práticas sociais utilizando como base a literatura vigente no referencial deste mesmo trabalho. Estas categorias darão nome as sessões dessa análise, sendo a primeira, os Elementos da Prática, cujo os temas remetem a cada um deles, sendo, Entendimento, Procedimento e Engajamento (Shove et al, 2012); seguindo então para o Processo de Consumo, dado não como elemento, mas como um momento contido na prática (Warde, 2017), em que os temas remetem à Aquisição, Apropriação e Apreciação relacionados aos produtos que existem no Nexus da prática de quem joga online (Ferreira & Christino, 2021) e por fim, seguindo o quadro de categorias abaixo, Consolidação da Prática, estudando os estímulos que fazem com que a prática permaneça ou entre em declínio no Nexus das práticas de cada indivíduo como sugere Ferreira e Christino (2021). A Tabela 3 abaixo, ilustra esta árvore de categorias, bem como seus códigos que auxiliam na compreensão da fala dos respondentes.

Tabela 3: Categorias e codificação

Tema	Categoria	Código
Elementos da Prática (Shove et al., 2012)	Entendimento	Dizer, fazer, materiais, objetos, infraestrutura, ferramentas, atitude, comportamento, comunidade, interação;
	Procedimento	Regras, instruções, competências, conhecimento, compreensão, aprendizado;
	Engajamento	Crenças, emoções, ânimos, significado social, simbolismo, motivação, interesse;
Processo de consumo (Warde, 2017)	Aquisição	Produto do engajamento, trocas, compra, tempo, desejo, gosto, envolvimento;
	Apropriação	Uso, incorporação, adaptação, desempenho;
	Apreciação	Valorização do objeto de consumo, satisfação estética/moral/política, representação, contemplação;
Consolidação das práticas (Ferreira & Christino, 2021)	Consolidação das práticas	Estímulos externos, necessidade, ambiente, valores, negociação, resistência a mudança, valorização da prática, manutenção da rotina, conflito, tempo, pressão social, significados;

4.1 ELEMENTOS DA PRÁTICA

Para melhor sistematizar a fala dos respondentes e facilitar a análise, a sessão Elementos da Prática foi subdividida em:

- Entendimento;
- Procedimento;
- Engajamento;

A seguir, está disposto a análise das falas dos respondentes organizadas em cada uma das temáticas listadas acima.

4.1.1 Entendimento

Uma prática é uma cadeia de fazeres e dizeres realizados por um indivíduo, mas formados e sustentados por elementos compartilhados coletivamente (Gram-Hanssen, 2011). Com exceção apenas de D.E.ND, a primeira vez que jogaram um jogo eletrônico foi através de um console (estação de jogo que se liga a um televisor, como XBOX e PlayStation) como um presente dos pais. Onde todos em seus respostas, declararam de alguma forma, que a

prática de jogar através do aparelho, era compartilhada com outrem, seja amigo, irmão ou o próprio pai, como relata em suas falas respectivamente, L.R.ND e L.D.DD.

“[...] e comprou um videogame pra mim na época era o Polystation e eu jogava muito com ele (pai) no início, depois fui alcançando outros nichos de jogos, mais por questão de amizade né, influência dos amigos, mas no início mesmo, foi o meu pai.” (L.R.ND).

“Começou quando eu era criança e eu ganhei um Dynavision do meu pai, acho que foi a primeira experiência com jogos eletrônicos, o aparelho na verdade foi um presente para mim e meu irmão, e foi uma prática compartilhada né, porque a gente morava junto, a gente jogava junto, a gente ganhou junto, jogava junto ou contra o outro...” (L.D.DD).

Ambos, tiveram experiências compartilhadas com os demais. Jogar, significava para ambos, uma experiência conjunta com outras pessoas, mesmo D.E.ND, cuja prática se iniciou após ganhar também dos pais um smartphone e já estando na adolescência diferente dos demais, passou a jogar junto de seu cunhado, irmã e irmão, motivados pela competição e pela interação entre eles mesmos.

“Acho mais divertido porque é uma coisa mais sem pressão e como nós estamos lado a lado, a gente não joga cada um na sua, às vezes nossos ânimos se exaltam... enfim, a gente tem esse contato pessoal que é mais interessante” D.E.ND

Alguns dos entrevistados por uma grande parte de sua vida, se dedicaram a jogos conhecidos como MMORPGs (*Massively multiplayer online roleplaying game*), caracterizado por ser um tipo de jogo onde o ambiente, ou o mundo (servidor) onde se passa o jogo, é extenso e repleto de conteúdo, onde o *player* (jogador) controla um personagem e interage não só com o ambiente a sua volta, mas também com os outros players daquele mundo que controlam outros personagens. Eles podem colaborar entre si, ou competir entre si, depende da dinâmica de jogo e os estímulos que o próprio jogo concede.

Entrevistados que participaram ou participam de uma comunidade dentro destes jogos conhecida como Guilda, descrevem-na como uma união de jogadores quase sempre sobre uma bandeira com objetivos diversos que se resumem a progredir para competir com outras Guildas. As atividades que estas comunidades buscam desenvolver voltam-se para a conquista de recursos, defesa ou tomada de territórios virtuais ou melhores colocações dentro dos Ranks do jogo, e dois destes (G.A.DD e L.R.ND) ocuparam, ou ocupam como no caso de G.A.DD postos de liderança dentro destas Guildas.

L.R.ND, relata que as Guildas que participou e já liderou eram comunidades extremamente organizada, principalmente em se tratando das mais diversas faixas etárias que

tinha por ali. Os membros, se organizavam se reunindo online através de chamadas de voz, para orientar ou receber orientações sobre o cronograma de conteúdos que estes realizariam, que tinham horário para serem feitos e dependiam da mobilização daqueles players para que fossem cumpridos, já que devido o nível de desafio, era impossível realiza-los simplesmente sozinhos.

“[...] então você via que estava sobre uma bandeira, então era mais fácil de se organizar para fazer os objetivos no jogo... é mais fácil você conseguir um terceiro para te ajudar, fazer alguma coisa, tanto que na Guilda, tínhamos o costume de montar toda uma operação para matar um *boss*, eles tinham data e horário para surgir, então você tinha combinar com os demais da Guilda... e tentar sozinho era muito difícil, na verdade, a maioria deles você não conseguiria matar sozinho.” (L.R.ND).

O jogo trás elementos que incentivam e impõe como requisito a interação e a colaboração entre jogadores. Nessa união, destacam-se os líderes das Guildas, que são vistos como “puxadores de conteúdo”, onde os demais players, esperam ser conduzidos por este líder, na direção onde se encontra a diversão, mas também para zelar pelo bom convívio entre os membros e a longevidade da Guilda. Como relata G.A.DD, sobre as expectativas que os demais players da Guilda que lidera tem sobre ele:

“Para quem vê, é aquele (líder) que puxa conteúdo, é aquele que puxa o grupo e que faz o negócio acontecer ali na prática. É por exemplo, procurar gente para recrutar, correr atrás de gente novo para recrutar, é cuidar do caixa da Guilda, resolver conflitos, aquele que tem um temperamento calmo ali, ter um líder de verdade para acalmar a situação e não jogar mais lenha na fogueira... é dor de cabeça, é trabalho, querendo ou não você passa a maior parte do seu tempo, que nem eu te disse, se preocupando com o grupo, com a Guilda, do que jogando de verdade.” G.A.DD

No entanto, logo surge as diferenças entre os grupos de entrevistados. Enquanto L.R.ND realizou esse tipo de liderança a anos atrás e tem isso como algo negativo, como uma experiência que por vezes impedia que se divertisse e hoje não mais pensa em retomar este tipo de atividade dentro dos jogos online. Indo em concordância com Cavichioli et al. (2014), que aponta a interação social como o que caracteriza o jogo enquanto prática social, G.A.DD ainda hoje realiza tal tarefa de liderar uma Guilda, motivado pela interação e pelos laços que construiu dentro do jogo, zelando pelas pessoas para que eles permaneçam na Guilda e continuem a jogar juntos:

“Porque você não quer que ele saia, rapaz, simples é um ambiente divertido sabe, querendo ou não, vai fazer falta aquela pessoa, porque a gente sempre conversa que o nosso principal ali é justamente tornar aquele jogo divertido para todos, então eu passo a maior parte do meu tempo, buscando atividades para entreter aquele

peçoal, vigiando eles, cuidando deles, entendeu? Essa não é uma atividade divertida, eu já adianto, é uma responsabilidade que eu vejo, não que eu não goste, eu gosto sim, pois me permite continuar jogando com eles.” G.A.DD

Em contraponto, para outros entrevistados, a comunicação e a interação com outros players é secundário e por vezes inexistentes, como no caso de D.E.ND, que por jogar apenas com irmão, irmã e cunhado, o jogo Call of Duty, que consiste em montar um esquadrão de cinco players e eliminar outros esquadrões em um largo mundo aberto, relata que a fala com os outros jogadores que compõem por vezes o restante do esquadrão não acontece, sendo irrelevante e às vezes inconveniente. Mesmo com o grupo supracitado que costuma jogar, a comunicação acontece de forma mais competitiva, com a intenção de se destacar mais que o outro, mesmo que estejam jogando do mesmo lado e fisicamente, lado a lado. Isso também acontece, com L.G.DD, jogador frequente de jogos do tipo FPS (*First Person Shooter*) onde relata que por vezes a fala com outros players do mesmo time pode ser agressiva e desestabilizante, já que exigem nestes jogos, a compreensão de uma série de códigos linguísticos que sinalizam informações dentro do jogo, bem como o próprio desempenho que é cobrado, que se for quem do esperado, é garantido talvez, a hostilidade dos demais:

“Eles esperam que você dê informações necessárias para que seu time consiga jogar... no jogo de tiro além de você precisar tipo, ter um pensamento um pouco mais rápido, você tem que conhecer o mapa, conhecer a linguagem do jogo, e tem que passar essas informações de forma rápida e compreensível... você pode aprender de forma empírica, mas é uma experiência ruim porque até lá você vai sofrer retaliações de não ser uma pessoa que atende as expectativas da comunidade. Tipo, as pessoas te xingarem, falar que você não sabe jogar, como você é ruim, ficar te atrapalhando jogar, entrar na frente enquanto você tá atirando... esse tipo de coisa.” G.A.DD

O entrevistado do relato acima, ainda diz, que hoje evita por vezes jogar jogos de tiro por esse tipo de atitude da própria comunidade, que acaba por despertar raiva e stress, e hoje busca jogos offline (ou seja, de jogo solo) para descansar e se divertir. Mas sendo também jogador de jogos do tipo MMORPG, fala ainda sobre a forma de se comunicar em jogos que trazem essa cota de sentimentos diferentes. No Conquer Online, a negociação é algo presente, e se tem algumas expectativas de como lidar com outros players, ainda relata, que a interação é importante o bastante pois ela pode lhe oferecer itens dentro do jogo importantes para o progresso dentro dele. Os itens são obtidos por meio de compras e trocas:

“No Conquer Online por exemplo, a expectativa é realmente mais educação, uma comunicação mais sociável, mais educada, mais polida, basta isso e clareza também, pois assim, MMO tem muita negociação, então é importante que a pessoa seja clara e honesta,

para se ter uma negociação amigável, frutífera, saudável, você depende disso para conseguir itens melhores” G.A.DD

O entrevistado P.J.ND traz uma fala que salta em destaque, onde ele compara a prática de jogar online com a mesma prática de estar em um ambiente real (ou seja, não virtual), fala também observada na resposta de L.R.ND, onde diz que para ele é “como estar sentado em uma mesa de bar e ficar conversando sobre a vida”, mas neste caso, ele está reunido de forma virtual/online com seus amigos no jogo League of Legends disputando em time contra outro time de players desconhecidos, fala ainda que competir, vencer, perde a importância e que a interação se torna algo mais central e relevante:

“Dá uma leveza a mais ao jogo, e é isso, você se diverte em vez de ficar preocupado em ganhar, em ser o melhor, só quer saber de estar ali participando, interagindo com a galera... por exemplo, quando eu jogo sozinho, é coisa de meia hora, e quando jogo em grupo, é como sentar na mesa de bar, eu falo isso porque por exemplo, a gente começa sempre no mesmo horário, 20h da noite, 23h da noite, e a gente vai jogando, jogando, jogando e quando dá 2h da manhã, todo mundo morrendo de cansaço e aí alguém fala ‘eu vou sair, por conta disso, daquilo’ e alguém sempre puxa, ‘não, não, saideira’ e vai acontecendo isso, até que dá 7h da manhã, e tá todo mundo ali ainda” P.J.ND

“Às vezes você não pode, você não consegue sair para fora, Rio de Janeiro, Estados Unidos, pra ver todo mundo, e então a gente tinha alguns momentos assim uma vez por mês, a gente marcar cada um compra sua cerveja, seu petisco e vai conversando e jogando... teve um dia que a gente fez isso que viramos a madrugada jogando e conversando, fazendo muita doideira no jogo, nesses momentos que me dá vontade de voltar a jogar” L.R.ND

A prática nesse ponto, ganha maior relevância e significado, como dito por Ferreira e Christino (2021), onde sustentado pela interação entre players, a duração dessa prática de jogo se estende indefinidamente, onde o jogo, passa a ser secundário e a servir apenas como ambiente, e então, a interação entre os players, ressignifica o ato de jogar, deixando de ser uma competição, mas sim um evento lúdico e compartilhado. O evento narrado acima, acontece de forma sazonal, já que o modo de jogo deste jogo em específico, surge para ser aproveitado apenas algumas vezes ao ano. O entrevistado P.J.ND, relata que não tem o hábito de jogar por longas horas pelo menos nos últimos seis meses, mas que quando este modo é habilitado, este é o estopim para que ele e os amigos então se reúnam e isso passe a acontecer com frequência, adentrando abruptamente o Nexus das práticas do jogo e ganhando força, e assim se tornando rotina, mas logo deixando de ser, tão pouco acaba o período do modo de jogo, é como se na fala do entrevistado “o bar enfim fechasse e cada um voltasse para sua casa”.

O entrevistado G.V.DD traz um elemento que é relevante para a análise. Relata que cada jogo tem e traz seus próprios estímulos e necessidades de interação. O jogo que joga com mais frequência é Hearthstone, um jogo de cartas online onde você duela contra outro jogador, mesclando estratégias e possibilidades com as cartas para superar seu oponente, no entanto, também joga outros jogos, como League of Legends (LoL) e jogos de luta como King of Fighters (KOF). Enquanto em Hearthstone se tem uma menor interação com o oponente (uma vez que o jogo não oferece nem formas de se comunicar com ele), no LoL, você depende da interação para vencer e não apenas desta, mas do desempenho do grupo como um todo colaborando para que vençam a outra equipe. O respondente, diz que no primeiro ele compete mais consigo mesmo, ele se foca em seu desempenho e por vezes sente raiva da sua estratégia ou do próprio jogo com seus elementos de sorte pois se considera bastante azarado, o oponente e sua estratégia pouco importam, a vitória depende da execução de sua estratégia. No entanto, no LoL, a condição de vitória depende dos outros jogadores, não importando o quão bem ele vá, se os outros vão mal, ele corre risco de perder. Segundo ele, a sua raiva é direcionada a estes outros jogadores cobrando seu desempenho, assim como L.G.DD diz acontecer em jogos de FPS.

“[...] eu tenho muito mais propensão a ficar irritado com o cara do que em outro jogo que eu dependo só de mim mesmo. Por exemplo, no CS (FPS) eu me sinto mais mal por ir mal e ter a oportunidade de fazer a diferença e matar todo mundo, do que em um jogo como o LoL que cada um tem sua função e que para vencer cada um tem que, que saber exercer ela... eu, eu, eu realmente fico com raiva do outro cara, eu tenho um comportamento agressivo com ele quando ele vai mal.” G.V.DD

Logo nota-se, que em alguns jogos, o oponente pouco importa, se trata do seu desempenho e de sua equipe. A interação entre jogador e seu oponente, mesmo em jogos como LoL, acontecem de forma bem menos frequente do que com seu próprio time, e nisso se inclui, as mensagens ou os dizeres hostis enquanto membros de uma mesma equipe. Concorde L.R.ND, que diz que não é o perfil de jogador do tipo competitivo, e por isso não joga jogos do gênero MMORPG atualmente, buscando jogos colaborativos como GTA V online ou Minecraft, onde junto dos amigos, pode se divertir e relaxar.

“Vou te falar, não é que era ruim, mas eu que não sou esse perfil de jogador, jogava, claro, eu tinha meus objetivos, de ser mais forte, mas era um jogador que jogava mais para se divertir mesmo... Competição eu acho que quando você tá no jogo competitivo você não relaxa, o que me faz jogar um jogo, me chama a atenção é você relaxar, e é aquela coisa, você tá competindo pra vencer aquela partida, e aí já deixou de ser relaxante, você tá dando o sangue para ganhar aquilo e geralmente é o tipo de jogo que mais estresa as

“pessoas, eu acho que jogo tem que relaxar, não é cheio de raiva não”
L.R.ND

A respeito do que se trata o Entendimento enquanto elemento da Prática, vemos mais semelhanças do que diferenças entre os grupos de dependentes ou Não Dependentes. Na essência, suas ações diferenciam-se na forma com que veem o jogo e nos estímulos que os movem para ele.

- A literatura está correta em afirmar que a Prática é uma rotina de comportamento adquirido na razão de um estímulo ou na busca de um estímulo (Warde, 2017), onde jogadores por vezes jogam na intenção de progredir, vencer ou relaxar e socializar;
- Práticas de fato perdem e ganham significados à medida que os estímulos se alteram (Maggauda, 2011), uma vez que a sazonalidade em um modo de jogo pode fazer com que ela ganhe força e se estabeleça por um tempo como rotina, ou que a interação e a percepção de grupo de uma Guilda, pode atribuir responsabilidades complexas e nada divertidas, mas importantes para o exercício da prática;
- Percebe-se que em todos os relatos que os fazeres e dizeres, ou seja, como se comportar, o que fazer no mundo de jogo, como conduzir sua comunicação, são sustentados pelos elementos compartilhados coletivamente, ou seja, são importantes para que a prática se sustente e o jogo continue sendo atrativo, e que a forma que o jogo estimula esses dizeres e fazeres, afetam a profundidade dos laços construídos ali. É necessário que o outro esteja presente, para que possa conversar, colaborar, competir, duelar e se divertir, jogar online é entendido fundamentalmente como uma prática social pelos entrevistados, indo de encontro com o que diz Cavichioli et al. (2014).
- A maioria dos entrevistados e de ambos os grupos, iniciaram suas práticas relacionadas a jogos eletrônicos, ainda na infância, todas, associadas intrinsecamente a outras pessoas, sejam irmãos, amigos ou os próprios pais, influenciando inclusive, em qual jogo jogar, indicando uma prática compartilhada associada a pessoas, algo presente em jogos online;
- Notou-se que a maioria dos jogos que os entrevistados jogam, dependem da interação entre os players daquele ambiente, muitos inclusive, podem ter a experiência restringida caso não consigam se juntar a comunidades, Guildas ou esquadrões. Em jogos competitivos como LoL, é necessário uma colaboração e

exercício de seu conhecimento prévio do jogo, para que o time, tenha condições de vencer e isso é exigido pelos próprios players podendo retalhar aqueles que desempenham abaixo do esperado;

- Os jogadores Não Dependentes, entendem o jogo como a possibilidade de relaxar e socializar com os amigos mais próximos com foco na interação e diversão e principalmente com aqueles que já tem um relacionamento estabelecido, diferente daqueles com Dependência, que por vezes jogam pelo jogo, para progredir e competir, e suas interações estão associadas aos elementos de progresso dentro do jogo, muito embora em MMOs ainda haja um senso de grupo e equipe onde conseguem desenvolver laços;

4.1.2 Procedimento

Uma prática, é uma rotina de comportamento que envolve a forma de fazer algo, através de algo ou no uso (ou consumo) de algo, com conhecimento prévio e adquirido na razão de um estímulo ou na busca de um estímulo (Warde, 2017), ou seja, a prática envolve processos, instruções e não só o fazer, mas para a ação de algo é preciso entender e saber como fazer. O procedimento é um dos elementos das práticas, pois governa como ela deve ser realizada para que se torne mais frequente e habitual. À medida que a repetição da prática acontece, mais se aprende sobre ela, mais ela se normatiza e se estabelece, seus processos se tornam mais efetivos e fáceis, e logo se tem propriedade e domínio sobre as ferramentas que permitem a prática (Warde, 2005).

Para jogar online é preciso uma plataforma (smartphone, computador, console), internet, acesso a aplicação do jogo (mídia física como DVDs, aplicativos desktops ou mobile), registro no provedor do jogo online e por fim, jogar. Mas apenas jogar não basta, é preciso conhecer as regras daquele jogo, saber como jogar, seus comandos, a linguagem que os players utilizam, seus códigos linguísticos e sua função.

“[...] entender a forma como a dinâmica do jogo realmente funciona, o que você precisa fazer, o que você precisa aprender, o que você precisa se preocupar para vencer uma partida. Então tipo assim, tem um novo personagem com novas habilidades, você precisa entender aquele personagem, se preocupar com as habilidades daquele personagem, seja para você usar ele, ou para você se defender.”
L.G.DD

“Então quando você quer negociar alguma coisa, quando você quer ser socialmente aceito no jogo, tipo, participar de uma Guilda ou de um evento, você tá conversando com pessoas do mundo todo, então eu tenho que conversar em inglês e eu aprendi isso dentro dos

próprios jogos. Aprendi processos, organização, trabalho em equipe, comunicação, por exemplo, em jogos mais complexos, você precisa planejar o que vai fazer, pensar em qual vai ser o objetivo, estabelecer passos para chegar até esse objetivo.” L.G.DD

É preciso desenvolver estratégias, ou copiar estratégias, entender o que cada recurso oferece e suas possibilidades de uso, é preciso método e conhecimento tácito (Shove et al., 2005).

“[...] o que fazer com as ideias, saber fazer jogadas extremamente complicadas, às vezes você vai ter um minuto e pouco, antes de fazer essa jogada, você tem que calcular seu tempo, saber que algumas cartas tem uma animação mais longa e vai consumir seu turno, às vezes jogar aquela carta vai ser demorado e não vai dar pra fazer tudo que planejou, tem que pensar rápido, saber o que fazer quando comprar aquele feitiço B (carta), tudo isso é o que te diferencia, um bom jogador ou um grande jogador, um grande jogador sabe maximizar suas possibilidades de vitória.” G.V.DD

“Olha, eu tive que fazer várias pesquisas para saber sobre cada componente de arma por exemplo, pensar em que eu preciso melhorar e o que melhorar em cada arma, o que significa cada coisa, por exemplo mira com uma lente em cima, no Genshin (jogo) por exemplo, eu precisava saber sobre cada um dos personagens, quais eram os pontos fortes deles, as possibilidades e combinações. [...] procurava geralmente em algum site da Google específico, Youtube, algum, algum canal voltado especificamente para esse jogo que eu estava pesquisando, com informações mais confiáveis...” D.E.ND

Acerca do que é dito por último por D.E.ND, G.A.DD é categórico ao dizer que se recusa a buscar informação em outras fontes de informações se não o próprio jogo, afirmando que faz parte do jogo para ele descobrir como jogar e estabelecer os próprios métodos e formas de realizar as atividades presentes, seja errando ou conversando com outros players.

“Eu dedico parte do meu tempo dentro do jogo para essas coisas mesmo, adquirir conhecimento com os outros, conversando, ou sozinho mesmo, praticando e jogando. Até porque muito dos nossos players gostam de fazer coisas que eles veem outros jogadores fazendo em vídeos do Youtube, e eu geralmente me recuso, não que eu não queria que eles façam, mas pra mim faz parte do jogo... aprender dando muito murro em ponta de faca. Já perdi tesouros caros errando e aprendendo, mas hoje já tenho certa segurança no jogo e sei exatamente o que fazer, sei quando estou na vantagem, consigo fazer DGs (Dungeons ou Masmorras, ambientes repletos de desafios e recompensas) de grupo sozinho.” G.A.DD

O conhecimento acerca das mecânicas e linguagens do jogo não regula apenas como jogar, mas também com quem jogar, práticas são rotinas e existe nela uma natureza social, onde neste mundo diversos agentes realizam suas próprias práticas, que interagem e podem impor estímulos ou restrições às práticas de um indivíduo (Ferreira & Christino, 2021).

“[...] e uma coisa importante da Guilda, quem entra e nunca interage em uma semana, a gente remove. A gente não quer ninguém pra

ficar encostado no canto aproveitando a ajuda que oferecemos ali. A gente primeiro conversa, senão deu em nada, a gente remove da Guilda, porque esse cara não faz falta, se fosse um membro de verdade, mas não, é só mais um ali entendeu? [...] não precisa jogar em grupo, mas pelo menos que interaja com a gente, como eu faço, eu jogo sozinho a maior parte do tempo, mas tô sempre interagindo com o pessoal, sempre.” G.A.DD

Percebe-se ainda, que mesmo em um ambiente regulado, eletrônico, aquele que joga tem a liberdade de regular a forma que deve jogar e usar os elementos daquele mundo. O jogo online, traz suas próprias regras enquanto jogo, ao mesmo tempo que se permite ser o próprio brinquedo, onde os jogadores estabelecem novas brincadeiras, exercendo sua autonomia regulada pelas regras e compreensão da execução destas formas de jogar. L.G.DD relata que no jogo Conquer Online existiam regras não escritas, mas estabelecidas pela imensa comunidade do jogo sobre modalidades e formas de jogar, e que não as respeitar, afetaria seu “status” (a percepção dos outros sobre aquele indivíduo) e poderia sofrer sanções por outros jogadores:

“Existem alguns conjuntos de regras não-escritas que por exemplo, no Conquer tinha uma questão de as pessoas irem todas juntas para a Arena, e lá só valia usar uma *skill* (habilidade de interação do personagem) que era uma que ia em linha reta, e o *mini-game* ali na arena, era ficar tentando acertar as outras pessoas como se fosse um combate de uma única habilidade, e aí se você usasse alguma *skill* de *target* (que é capaz de mirar automaticamente) ou de área por exemplo, as pessoas viravam e focavam todos em você, porque você estava trapaceando, então você tinha um conjunto imenso de habilidades disponíveis, mas só por questão de honra de participar, você usava apenas uma, e coisa assim tem em todos os jogos, tipo em BF3 (Battlefield 3), e geralmente isso acontece para que os players não frustrem os jogos dos outros ou se frustrem quando isso acontece sabe... pra que eles não acabem desanimando de jogar” L.G.DD

Jogar envolve se moldar aos estímulos e necessidades daquele jogo e trabalha aspectos intelectuais e morais em um mundo social (Ghisalberti, 2020), mas é um fato que em todos os níveis e em todos os grupos, seja dependente ou não dependente, é necessário aprender os procedimentos do jogo. Por vezes, o conhecimento prévio das ferramentas que permitem esses jogos se faz como requisito, como conta o entrevistado L.G.DD, onde aponta que aprender é uma parte fundamental da sua prática de jogar, desenvolvendo a sua autonomia frente aos problemas que lhe surgiam, na busca por soluções para permitir que ele prossiga com o jogar e desenvolvendo sua afinidade e hoje também seu hobby com tecnologia, servindo como exercício intelectual, onde não diferente, o respondente P.J.ND relata caso parecido, donde é possível notar em ambas as respostas o jogo se tornar estímulo para outras práticas (já que envolve entendimento, procedimento e engajamento):

“Eu quero jogar isso e preciso resolver. E aí acaba também, que entra uma coisa que é uma das coisas que eu mais acho importante, que é a questão de aprender. Sabe, quando eu precisei de uma coisa pra poder jogar um jogo, eu aprendi que eu podia procurar pessoas que já tinham resolvido o mesmo problema que eu estava tendo, tipo, eu baixei e instalei um jogo no computador, ele deu um erro, eu não sou a primeira pessoa que teve esse erro,, provavelmente está documentado em algum lugar, então vou pegar esse erro e vou procurar em um fórum, canal do Youtube, qualquer coisa onde alguém já teve esse erro e tá falando sobre ele, então tipo, não travar diante de algo que eu ainda não sei, foi uma das coisas que eu aprendi com jogos online” L.G.DD

“[...] principalmente sobre computação em geral que sempre tive curiosidade, então sempre tentava aprender tudo sozinho, mas tudo por conta do jogo, porque eu precisava de algumas coisas no PC, ou ele dava defeito e aí tinha que consertar para poder jogar... tu instala muita coisa, se configura muita coisa, muita coisa mesmo e que você aprende de tabela com o tempo jogando.” P.J.ND

L.R.ND conta sobre as regras que a Guilda que liderava firmava para todos os membros, estas eram estabelecidas por aqueles com “cargos” de liderança (em Guildas, os jogadores ocupam cargos bem definidos e herdaram responsabilidades que servem a manutenção deste grupo). É necessário ressaltar, que MMORPGs como os jogados pelos entrevistados sempre contam com sistemas de Guildas formalizando sua formação no sistema do jogo, ranqueando, concedendo títulos, símbolos, bandeiras, permitindo que compitam, negociem e recompensando as Guildas mais engajadas, como descrito no trabalho de Trinca et al. (2006). Elas se estabelecem como meios de socialização estimuladas pelo próprio jogo, mas gerida pelos jogadores, que estabelecem os modais da prática como bem diz Ghisalberti (2020). Abaixo, o relato do entrevistado:

“Então, como é que eu posso dizer, existiam regras institucionalizadas da própria Guilda, para as devidas faltas que poderiam acontecer. Algumas Guildas eram mais rígidas, e as regras eram mais explícitas, outras já eram mais intrínsecas né, que assim, são regras de convívio, mas que de certa forma se você desrespeitar tu pode ser enquadrado pela situação... havia um controle de advertência expresso, que se chamava strikes, então era mais ou menos assim, cometeu dois, já ficava sobre alerta, tomou o terceiro, ou era suspenso ou é banido da Guilda, mas dependia da gravidade né, geralmente a gente para pra escutar o papo do cara, mas acontecia.” L.R.ND

Ao jogar online, o player experimenta uma possibilidade de novas interações que Ghisalberti (2020) considera como um exercício social, que requer iniciativa e coordenação de seus atos para manter a brincadeira, o jogo. A compreensão das regras exige interação social entre os participantes e um acordo social em respeitar estas regras e executar o jogo evitando descaracterizá-lo, ou como relatado por L.G.DD, para evitar que os “players se frustrem, e acabem por desanimar de jogar e logo você fique sem com quem jogar”.

Analisando os Procedimentos envolvidos na prática de jogo dos entrevistados percebe-se pouca diferença no que tange o afincamento em aprender os elementos associados ao jogo e na compreensão das regras dos jogos que jogam, além disso:

- O relato dos entrevistados está em acordo com a literatura vigente sobre a prática social de jogar, e os procedimentos que estão contidos na mesma;
- Não houve grandes diferenças no relato dos entrevistados em relação ao aprendizado da dinâmica associada aos jogos que jogam, todos buscam de alguma forma aprender seus códigos linguísticos, seus conceitos técnicos e as regras estabelecidas pela própria comunidade dentro do jogo;
- Em ambos os grupos há entrevistados que preferem aprender o jogo enquanto joga, e outros que buscam conhecimento por fora, mas este é um entendimento associado ao significado de jogar para o indivíduo, isso foi percebido em ambos os grupos, não simbolizando uma diferença entre eles;
- Em ambos os grupos também, há entrevistados que acreditam que aprender é associado a prática de jogar, e que relatam terem adquiridos outros tipos de saber (e voltados para a tecnologia) em função do desejo de jogar e continuar jogando, onde jogar passa a ser estímulo para outras práticas;
- O jogo pode ser tanto a brincadeira, como o próprio brinquedo mediante a regulação espontânea dos próprios players, isto foi percebido no relato de jogadores de ambos os grupos que tem vivência com jogos do tipo MMO, percebendo-se ainda, que a própria comunidade regula estas regras a partir da comunicação e oralidade, protegendo-as para conservar a presença dos jogadores e evitar descaracterizar o jogo, como bem prevê Ghisalberti (2020);

4.1.3 Engajamento

Os jogos eletrônicos permitem satisfazer diversos desejos e anseios que a nossa realidade não comporta, a infinidade de mundos e suas próprias regras que os regem, permite ao jogador experimentar várias “realidades” em um ambiente seguro e controlado, sem se preocupar com grandes consequências (Gonçalves & Azambuja, 2021). As emoções que surgem desta prática, sedimentam através da repetição o significado que carregarão (Bertoldo & Ruschel, 2000), satisfazendo suas dores, necessidades, sonhos e ambições, momentaneamente ou de certo, até integralmente. O jogador passa a pertencer aquele mundo compartilhado com outros que logo irão compor seu cotidiano, conforme coloca G.A.DD:

“Não é só um jogo, justamente por causa dessa emoção, das pessoas que encontrei entende, não é, sei lá, nem consigo explicar as emoções que a gente experimenta, as pessoas que a gente conhece e que a gente leva para a vida cara, então não tem como isso ser só um jogo sabe, não é algo casual ali e tal... a gente faz amigos ali dentro, a gente passa muito tempo ali juntos e a gente realiza várias coisas, não são coisas fáceis, então a gente vê o crescimento de um do outro ali, é tanta satisfação que eu fico assim, muito impressionado mesmo cara, enfim, é isso cara, não é só um jogo não”. G.A.DD

O entrevistado acima se emociona ao tentar descrever os sentimentos em relação ao jogo que joga com maior frequência (Albion online, MMORPG), onde é possível notar um forte apego às pessoas que compõem seu círculo social (Guilda) no jogo online, fortalecidos pela prática e pela rotina, indo em acordo com Cavichioli et al. (2014). Em fala posterior ainda, o entrevistado assumiria que eles são sua principal razão para continuar jogar e que “é impossível para mim no momento abandonar o Albion Online, deixar de jogar, estou lá por causa deles, da Guilda”. Ainda relata que as emoções que sente no jogo não se diferem para ele das que experiencia no cotidiano da vida real, vivido no trabalho, com a família ou com seu círculo de amigos “offline”.

“As emoções que existem dentro do jogo têm na vida real também, as conquistas das pessoas dos amigos, as piadas no trabalho, não é diferente no jogo e na vida real. Meu comportamento não é diferente no jogo e na vida real, eu faço muita piada no ambiente de trabalho, mas também tem meu momento de ficar sério fazendo meu trabalho, o mesmo no jogo, que tem essas variações também” G.A.DD

A forma com que fala o entrevistado traz um olhar do jogo para a vida real, como se o que vivesse e experimentasse no jogo se tornasse o objeto ou o sujeito de sua comparação, como se o mundo real fosse o reflexo ou a representação do que vive fora dele, simbolizando o jogo como um mecanismo de fuga da realidade, confirmado por uma outra fala do entrevistado e indo em acordo com o que aponta Gonçalves e Azambuja (2021):

“[...] jogo pra escapar um pouco do mundo, do mundo real, porque a vida ela é dura, ela é dura mesmo e se você não tiver um forte propósito você pode sucumbir, você tem que ter um propósito, você tem que ter um por quê, porque se você tiver a deriva, você vai se entregar... o jogo ali me deu uma válvula de escape temporário, pra que eu possa desligar do mundo sabe, um pouco, de maneira saudável... quer dizer, eu passo meus domingos por exemplo, em torno de 12h por dia, não é pouca coisa, mas ajuda.” G.A.DD

O autor do último parágrafo ainda fala que jogos como Albion online que promovem laços sociais em um ambiente seguro e confortável permitem esse tipo de fuga, que pode ser relacionada a problemas pessoais e emocionais. Isso também é percebido no relato de L.G.DD, que logo relata que sente com frequência a necessidade de jogar com o risco de

enlouquecer, ele associa isso a sua rotina exaustiva de trabalho e estudo, donde recorre aos jogos para relaxar e buscar distração, e explica ser uma forma de evitar doenças psicológicas como Burnout:

“Sabe, às vezes eu sento na cadeira, sento pra jogar online e eu estou tão cansado, mas com a sensação de que eu preciso muito jogar alguma coisa, senão eu vou ficar maluco! Eu trabalho bastante, eu estudo bastante até hoje, e aí eu descanso pouco a mente porque meu trabalho é mais mental, então eu sinto que trabalhar mentalmente, estudar o tempo todo e não sentar para jogar um pouco para relaxar, para aliviar o estresse, para ter um momento de lazer, eu vou acabar tendo problemas psicológicos mesmo sabe, tipo Burnout” L.G.DD

Para G.V.DD o terceiro componente do grupo de dependentes, o estímulo que o lança para os jogos é o próprio ócio, estar entediado o impele a ação e relata que por vezes, passa a comparar o que poderia fazer além de jogar, mas que com alguma frequência prefere jogar pelos benefícios imediatos que pode experimentar (entretenimento instantâneo, recompensas, diversão, interação). Na fala abaixo, compara jogar com assistir um determinado conteúdo e logo mensura o que poderia realizar e cumprir nos jogos no tempo que gostaria com aquela outra atividade:

“Porque eu acho que o que eu ia fazer antes de jogar não é tão interessante. Eu penso assim, tenho três horas, gasto três horas para escolher um filme, ver um filme, ou jogo KOF (King of Fighters, jogo de luta) chamo um outro player aqui e me divirto muito mais tá ligado? Às vezes penso em fazer outra coisa, mas aí eu começo a pensar sobre isso, mudo o trajeto e acho melhor cumprir aquele grande objetivo que eu tenho no jogo” G.V.DD

E ainda ao ser questionado o que o estimularia a jogar online é rápido em afirmar que “jogar online pra mim é competir com um adversário, é isso que me faz querer jogar online, competir com outros jogadores de forma intensa”. Nota-se na sua primeira resposta uma frequente preferência a jogar em seu tempo livre, recorrendo ao jogo sempre que se encontra em estado de ócio, muito embora afirme não sentir uma grande necessidade de jogar, ainda é a atividade que mais desempenha no dia. Na segunda resposta, surge a semelhança com um dos entrevistados do grupo de Não Dependentes, a competição é algo central na prática de jogo de D.E.ND, bem como também dos outros dois integrantes do grupo de Dependentes, mas percebe-se ainda diferenças nas razões de competir, por exemplo, para D.E.ND competir é autorrealização, pois busca a vitória e o reconhecimento:

“Eu fico eufórica assim, quando fico em primeiro lugar, com um destaque muito grande, com muitos jogadores eliminados, com uma colocação muito grande, e se eu continuar indo bem, eu vou continuar jogando e pegando mais e mais pontos... aí eu mando print

dos meus pontos e ter o feedback do meu cunhado, meu irmão, eles me elogiarem e tal, assim eu fico muito eufórica.” D.E.ND

Já para G.V.DD, competir é superar a si mesmo, para ele é desempenho e desenvolvimento é saber que sua estratégia é consistente, e que ele está cada vez melhor.

“Eu tenho relação de amor e ódio, ninguém gosta de perder, mas eu gosto de perder para eu poder melhorar, e quando eu venço é muito mais recompensador, porque sei que tive um grande esforço para que, que eu tive um esforço contínuo para superar essa dificuldade”
G.V.DD

G.A.DD se difere relacionando isso a poder aquisitivo dentro do jogo. Em Albion Online, a quantidade de Prata (moeda do jogo) que você tem, determina a que tipo de conteúdo você terá acesso, para o entrevistado, competir é menos importante, vencer é só uma forma de ficar “mais rico” dentro do jogo, mas ainda ressalta toda a emoção que está em volta disso, mesmo tendo outras formas de conseguir o recurso no jogo essa é a forma que prefere, competir é uma forma de ter poder, de conquista:

“É mais emocionante, porque você vê ele e começa perseguir ele, mas nem sempre você se depara com alguém que tá ali só pra fugir, muitos reagem, tentam te matar, então de maneira geral, é mais emocionante, e o quão bem eu me sinto depende de quanta Prata consigo daquele cara, de quanta riqueza consigo. Eu não me importo em matar, vencer outro player, matar ele é só uma forma que eu encontrei de ganhar mais dinheiro ali.” G.A.DD

Todavia, nota-se que quando o jogo oferece uma vasta possibilidade de progresso e de descobertas, que naturalmente, exigem tempo de jogo, percebe-se que para jovens dessa faixa etária (22 aos 28 anos) se torna algo desestimulante e geralmente acaba por os afastar de jogos do tipo, que é uma característica dos jogos do gênero MMO, onde ao menos três dos quatro jogadores que jogam ou jogavam o gênero, decidiram ou pensam em deixar o mesmo devido o tempo requerido para continuar progredindo no jogo, onde não desempenhar o jogo na velocidade e na frequência dos demais players, leva o player a certas limitações e o impedem de interagir efetivamente e participar, como é o caso de L.G.DD:

“[...] eu também não consigo acompanhar a galera, fico pra trás rápido. Por exemplo, se você é mais do gênero MMO e não for muito frequente e não despender muitas horas, você não consegue participar da comunidade... isso vai afetar sua experiência de jogo com certeza, você não vai conseguir participar de coisas como eventos de combate, porque você não vai ter personagem pra isso, mesmo um cara socialmente ativo, que troca ideia com as pessoas, que faz parte dos clãs, negocia e tal, você ainda vai ter sua experiência limitada, por isso evito jogos do tipo.” L.G.DD

No entanto, G.A.DD vai além e aponta outros elementos que no futuro, irão simbolizar uma diminuição na sua prática de jogar, como o casamento que está em processo.

É convicto ao dizer que dará preferência para a casa e a esposa, e o tempo que destina para Albion Online irá diminuir, mas que ainda sim, roga em continuar jogando:

“[...] é simplesmente por esse fato do jogo ser imersivo, de demandar muito tempo para você jogar. Eu vou dar prioridade a minha casa, minha esposa, responsabilidade no trabalho, minha formação profissional e acadêmica também, então eu sei que o jogo aí, ele é, ele é secundário, eu vou ter cada vez menos tempo, pelo menos nesse começo de vida de casado e tudo mais... eu vou ter pouco tempo pra jogar, mas não significa que depois dos dois anos, minha rotina não estará mais estável e eu consiga sabe... eu não digo que depois de casado eu nunca mais irei jogar jogos online, não é assim.”G.A.DD

Nesta fala ainda é possível notar um exemplo claro do que Ferreira e Christino (2021) descrevem a respeito do “Ciclo de evolução das Práticas” no que tange a etapa de negociação. A prática de jogar é algo estabelecido para o entrevistado, que devido aos estímulos sociais, de crença, e principalmente de agentes externos a prática, se vê em uma posição de negociação para manter a prática, onde o indivíduo no centro do Nexus das práticas (o entrevistado), se vê impelido em negociar e adaptar sua rotina e tempo de tal forma que a prática ainda sobreviva, e que de fato só sobreviverá, se seus elementos forem explicitamente fortes.

Para outros entrevistados, a rotina de jogar online e até mesmo jogos em geral, decaiu a medida que as responsabilidades referentes a fase da vida que enfrentam ganharam mais significado, onde paralelamente a prática associada a jogos teve seu significado e estímulos alterados mediante a suas crenças e ideais acerca do estágio de vida que estão, como no caso de L.R.ND onde é notório a forma com que o jogo muda de significado e seu interesse em jogar se modifica a medida que sua fase de vida muda de espectro visto nas duas falas a respeito de tempos e fases diferentes de sua vida:

“[...] nessa época do PW (2012, Perfect World, MMORPG) tipo assim, eu nunca me senti inserido em um grupo, nunca fui muito sociável, acho que essa questão de jogar envolvia vários problemas da adolescência né, aquela questão que você tá crescendo, não se sente fazendo parte de algum grupo, aí você tá lá no jogo e tudo que você fala eles escutam, você já consegue se sentir parte dali, eu gastei bastante tempo priorizando o jogo em detrimento de outras partes do presente. Porque no PW eu tinha destaque.” L.R.ND

“Cara eu gosto de coisas que me tranquilize, por exemplo, hoje (2022) eu gosto de jogo de história, você tá vendo a história se desenvolver e você tá meio que tomando as decisões daquela história, eu acho que por um lado é o mesmo sentimento de você tá assistindo uma série, um filme, só que ali eu sou o personagem, o ator. Pego ali duas a três horas do sábado e jogo um pouco, mais pra relaxar.” L.R.ND

Percebe-se que o caráter social da prática que antes era relevante para a forma que se via e se sentia em relação a suas necessidades sociais perde espaço e ganha um novo sentido, se tornando algo mais recreativo voltado ao entretenimento. O mesmo relato é visto ainda em outro entrevistado do mesmo grupo de Não Dependentes, que relata que o ritmo de jogo decaiu nos últimos anos, pois passou a enxergar e descobrir na vida real, os estímulos e as recompensas que só encontrava nos jogos. P.J.ND relata que sempre foi um jogador muito aficionado a jogos e por uma grande parte da adolescência e do início da vida adulta, jogou jogos online com bastante frequência, e que a entrada na faculdade e as experiências que teve enquanto integrado em um novo ambiente social, foram aos poucos limando seu interesse em jogos online, conta:

“Bom, durante a adolescência e infância e até uma boa parte da vida adulta, eu acordava e ia pra escola, faculdade, voltava ligava o computador e ficava lá até a hora de dormir, e nessa fase eu não era muito sociável, praticamente não saía de casa, e quando eu mudei de cidade... as coisas foram mudando. Por exemplo, eu entrei na faculdade, eu nem imaginava que eu iria conhecer tantas pessoas e fazer tantas coisas que eu não planejava, talvez estaria ainda viciado em não sei quantos jogos, essa mudança foi um marco na minha vida... Tipo, na última etapa do estágio eu fiquei tipo assim, muito preocupado em não ser selecionado, e depois de ser selecionado lá é tudo um milhão de coisas acontecendo, tendo que falar, decidindo cada coisa e isso tudo me desafia a conseguir a cada dia, ir adaptando, melhorando... esses são meio que meus novos desafios hoje. Encontrei fora do jogo esses mesmos desafios, a sensação de progresso, entendeu?” P.J.ND

Os estímulos associados a prática de jogar, agora foram encontrados nas práticas do cotidiano do trabalho e da faculdade, onde os elementos que o engajavam a jogar na verdade serviram como base para que novas práticas surgissem e ocupassem o lugar da mesma no Nexus das práticas. O estímulo não mudou, mas a prática fora substituída por outras mais presentes na sua rotina. Segundo Ferreira e Christino (2021), as práticas se colidem e conflitam para permanecer no Nexus das práticas, e vence aquela com os elementos mais fortes, e o que as dá força é o significado que o indivíduo confere a elas, nesse estágio da vida, os jovens entrevistados passam por uma fase de escolhas definitivas e decisivas, todos frequentam ou já encerraram o ensino superior, estão namorando ou pensando em se casar, estão no início da carreira e frequentemente valorizam a construção da mesma através do estudo, nesse ponto, percebe-se o interesse e a preferência por jogos decair justamente pelo tempo investido na prática não contribuir de forma objetiva com estes elementos e necessidades que surgem dos seu meio social, G.A.DD ainda afirma que não buscar se

adequar para corresponder a essas expectativas de crescimento associados a idade e fase da vida é algo danoso e que pode causar sofrimento as pessoas á sua volta:

“Vamos lá, o jovem adulto de 24, 23, 25 anos hoje que não trabalha, não estuda é complicado né...eu não consigo imaginar isso com uma coisa normal, uma coisa boa. Por exemplo, se você é uma pessoa de 25 anos e joga vídeo game o seu dia inteiro, seus pais com certeza sofrem com isso, ou quem quer que more com você sofre, entendeu? Sei lá, essa é a visão que eu tenho... você vai ser uma pessoa de 25 anos, provavelmente dependente dos pais, talvez até do governo e eu não imagino um futuro muito agradável para alguém nessa situação.” G.A.DD

Existe alguma pressão social para que os jovens busquem se adequar as expectativas da sociedade e cumpram suas funções sociais, isso é percebido por diversas vezes nas respostas de outros entrevistados, e à medida que avançam nesse estágio da vida, a prática de jogar perde valor e passa a ser menos frequente na rotina, como bem diz L.G.DD, explicando sobre os estímulos que o faz abdicar por vezes do jogo e se focar em outras práticas:

“Quando eu tô jogando um jogo online, que eu tô estuando para o jogo, eu tô aprendendo as coisas que só servem ali naquele jogo, e não para as outras coisas na minha vida, diferente de quando eu tô estudando de fato, porque aí estou tendo um ganho intelectual, contribuindo com minha carreira para ganhar mais dinheiro, para progredir no trabalho, ou quando tô jogando basquete, além de fazer algo que gosto, eu tô cuidando da minha saúde, então eu acabo tendo mais benefícios do que ficar jogando online.” L.G.DD

Todavia, para jogadores do grupo de Dependentes nota-se que são mais resistentes a deixar esta prática, onde os três integrantes compartilham a semelhança de continuamente adequar a prática a sua rotina e ainda passar mais horas jogando do que o grupo de Não Dependentes, que por sua vez, jogam menos horas e com menos frequência e afirmam não sentir nenhuma grande necessidade de jogar mais.

Tabela 4 – Média de horas de jogo por entrevistado

Entrevistado	Média de horas de jogo por semana nos últimos seis meses
G.A.DD	“durante a semana, umas 3h, aos domingos, 12h mais ou menos”
G.V.DD	“todo dia assim, pela tarde ou pela noite, dentro de umas 4h a 5h por dia”
L.G.DD	“Sei lá umas 3 a 4h por semana”
D.E.ND	“eu por semana eu devo passar duas horas jogando”
L.R.ND	“pela manhã de sábado do café até ao almoço só, melhor horário pra mim”
P.J.ND	“muito pouco, nem sei dizer, talvez uma hora”

Dessa forma o tópico de engajamento traz diferenças fundamentais no estímulo que os leva a jogar.

- Jogos podem ser por vezes utilizado como forma de fuga da realidade como diz a literatura no tópico “Dependência em jogos eletrônicos” e isto é mais presente no grupo de dependentes, estimulado por necessidades sociais, stress, ócio ou pelos laços firmados no ambiente virtual e sustentados pela rotina;
- A competição é algo central em ambos os grupos, todavia, tem estímulos e funções diferentes atrelado a expectativa de cada jogador, indicando que cada qual busca pelos próprios objetivos enquanto joga, alguns desejam reconhecimento, outros maior poder aquisitivo dentro do jogo, ou progredir continuamente;
- Jogos que exigem muito tempo de atividade do player jovem para que ele progrida no jogo, pode ser um fator desestimulante para que a prática permaneça no Nexus das práticas devido a fase de vida que enfrentam e a pressão social que sofrem nesse estágio de idade. Por vezes, os elementos associados as práticas que passam a desenvolver, como trabalho, estudo e relacionamento amoroso, são mais fortes que os elementos associados aos jogos que aos poucos vão deixando o Nexus das práticas, no entanto, aqueles que pertencem ao grupo de Dependentes, se destacam por terem maior resistência em deixar a prática de lado e assim, se colocam em posição de negociação (forma de adequar, reorganizar a rotina com as demais práticas) com mais frequência para manter ela presente em seu cotidiano.

4.2 PROCESSO DE CONSUMO

Da mesma forma que fora feito na seção referente aos Elementos das Práticas, se seguirá também nesta seção, partindo ainda da premissa que, para se compreender uma prática, é preciso observá-la em sua completude, seus elementos, contexto e história, e principalmente os momentos que subsistem em meio a rotina do indivíduo, como o consumo (Warde, 2017).

Como bem diz o autor do último parágrafo, “o consumo não é prática, mas um momento em quase todas as práticas”, e para seguir com esta análise é preciso conhecer os produtos que estão envolvidos no jogar online, e a forma como os estímulos trabalham o imaginário dos entrevistados. Dessa forma, esta seção é dividida em três temas: (i) aquisição; (ii) apropriação; (iii) apreciação. Sendo estas, as etapas do Processo de Consumo indicadas por Warde (2017) que fundamenta a análise deste tópico.

4.2.1 Aquisição

A aquisição em jogos virtuais se dá de duas formas. Compras ou trocas que possibilitem o jogar de alguma forma, sendo primariamente para acessar o próprio jogo (como na compra de consoles, computador, smartphones) ou para tornar mais acessível ou confortável o jogar, estas são compras de produtos tangíveis e que carregam consigo o princípio da materialidade que é a durabilidade (geralmente periféricos como mouse e teclado, ou peças de computador, como placas de vídeo, memória etc.). De forma secundária, existem as compras de bens virtuais, seja ela o próprio jogo (ou seja, você compra/aluga o aplicativo do jogo) ou itens utilitários que aceleram o progresso, melhoram o desempenho, customizam o personagem e etc.

Estes produtos são intangíveis e estão atrelados a conta do usuário na plataforma de jogo, quase sempre, sendo limitados a serem utilizados dentro do próprio jogo e geralmente não estão atrelados ao conceito de durabilidade (no sentido que se desgastam), muito embora alguns desses produtos só possam ser acessados por um tempo limitado expirando sua usabilidade, seja pelo próprio uso ou pelo tempo especificado na compra. Por exemplo Skins (acessórios, roupas, poses, danças), *boosters* de experiência (que aceleram sua progressão por um período de tempo), itens como armas, armaduras, equipamentos cosméticos ou não que podem ser trocados entre usuários. Estes últimos em especial, são associados fortemente ao conceito de escassez, podendo ter níveis de raridade dentro do jogo, fazendo com que seu valor percebido oscile entre os usuários. Segundo Rebs (2012) os consumidores adquirem esses bens virtuais motivados por particularidades de sua personalidade, opinião de grupo e seus atores sociais e estão associados a construção identitária do jogador e sua capacidade de alteridade com os recursos interativos dentro do mundo de jogo, onde quanto mais engajado na prática, mais condicionado o agente estará aos gostos preponderantes dela, portanto segundo Halkier et al. (2011), quanto mais engajado mais o praticante se interessará pelos bens associados à prática. No entanto, nem sempre é isso que se observa com os entrevistados:

“Não, eu nunca comprei um headset só para jogar, nunca comprei um teclado só para jogar, nunca pensei em comprar um computador só para jogar. Eu compraria pra trabalho, mas para jogo, de jeito nenhum. Simplesmente porque não tenho vontade, mesmo se eu tivesse dinheiro para isso, eu sei que eu não teria interesse, não me vejo gastando dinheiro com console, jogos... eu até tenho condições, mas os jogos que eu jogo são de graça, nem o Albion que é um jogo que eu gosto muito eu penso em gastar um centavo... Sei lá, eu acho que tem coisa mais importante pra você gastar dinheiro hoje.”
G.A.DD

O entrevistado acima afirma de forma categórica a ausência de desejo de adquirir quaisquer bens apenas para jogar, mesmo sendo um dos entrevistados que mais apresenta horas de jogo por semana, ele acredita que existem coisas “mais importantes” para se gastar dinheiro hoje. Todavia, D.E.ND revela que embora tenha gastado uma quantia “ínfima” em um dos seus jogos favoritos, acredita ser lícito e justificável se a compra lhe der algum benefício sentimental e utilitário “[...] é algo que traz um algum tipo de retorno psicológico ou algum retorno emocional que te deixa feliz? Então se você consegue se sentir satisfeito, eu acho justo o gasto.”, bem como P.J.ND também diz coisa semelhante: “se melhora seu psicológico, ele vai te fazer algum bem... se traz algo positivo pra sua vida, então tá valendo”. Em outro momento D.E.ND, relata o porquê de seu gasto e revela elementos presentes no trabalho de Leitinho e Farias (2018) que instigam o player a consumir certos recursos no jogo para continuar a progredir ou superar obstáculos que limitam outros conteúdos, levando o player a pensar ser uma compra consciente e que parte de sua própria vontade, colocando o mesmo em posição de decisor, como é visto no relato de D.E.ND:

“Cada personagem tem uma especificidade e existem missões do jogo que você só consegue realizar com alguns personagens específicos, e em uma dessas missões eu precisava desse personagem ou algum outro que tinha um poder específico, por isso eu comprei moedas no jogo e tentei tirar esse personagem (neste jogo, você compra caixas com personagens sortidos que o consumidor desconhece), minha sorte é que tirei de primeira o que eu queria, e aí eu consegui jogar e passar aquela missão. Até dá pra comprar com moedas do jogo, mas demora demais, e como eu queria avançar mais rápido, preferi comprar.” D.E.ND

Já para G.V.DD a prática de empresas de jogos de impor restrições propositais para avanço nos mesmos é algo desleal e repugnante, para ele, mata a essência do jogo e é uma tática para manipular os players:

“[...] eles vão te manipulando, te dando recompensas, te fazendo você entrar no jogo, fazendo você se viciar para ir aumentando sua propensão a gastar dinheiro com o jogo. Aí depois eles vão dificultando você ganhar, progredir por esforço próprio e aí tu só consegue continuar comprando, gastando, eu acho sacanagem, tá ligado? Eu acho moralmente errado. Se você consegue jogando

também, beleza, mesmo que demore mais, beleza, mas colocar barreiras forçando você gastar, é errado demais.” G.V.DD

Por conseguinte, o entrevistado acha lícito e justo bens virtuais que te dão algum ganho de desempenho no jogo, lhe dando alguma vantagem de progresso e que lhe permita ter acesso a certos conteúdos mais rápidos, como já fez antes, onde comprou cartas do jogo online para ter acesso a recursos específicos do jogo e poder estar melhor preparado para o campeonato que iria disputar, mas ainda reforça que o gasto fora apenas para se preparar para o campeonato e que de outra forma, tentaria conquistar aqueles recursos apenas com tempo de jogo ganhando as recompensas por jogar com frequência como geralmente faz. Porém, mesmo gastos que aceleram o desempenho para G.A.DD isto é injustificável e desmotivador, é categórico mais uma vez em dizer, que jogos com esse tipo de prática “não são pra ele”:

“Quando você participa de algum jogo, você tem que jogar de maneira limpa, agora em jogos *pay to win* (pagar para vencer) que graça tem se você já sabe que vai perder para o cara que gastou 20.000\$ no jogo? Você sabe que vai ganhar quem pagou mais... então eu simplesmente vou embora para outro jogo, simples assim.” G.A.DD

O respondente L.G.DD diferente dos demais não tinha ou têm o hábito de consumir bens virtuais que acelerem seu progresso ou melhorem seu desempenho, pelo contrário, assume que “é estabelecido entre eu e meus amigos que gastar dinheiro com coisas que acelerem o progresso, é perder parte da experiência do jogo”, mas relata ter gasto cerca de 1.500\$ ao todo até hoje com bens virtuais, sendo a grande maioria dos produtos, melhorias estéticas e cosméticas (que apenas customizam a aparência de elementos dos jogos). No entanto, relata que gostaria de não ter gasto, e pensar nisso é de certa forma “doloroso”:

“Na verdade, já desejei não consumir, o que que acontece, tem alguns elementos, produtos, itens visuais dentro de jogos que eu já quis ter e eu nunca comprei, mas já gastei dinheiro comprando passes que me dariam outros cosméticos, coisas como uma nova aparência de uma arma dentro do jogo, mas sei lá, acho que não vale a pena... porque não muda minha experiência de jogo, muda a sensação, mas não necessariamente me dá uma vantagem no jogo. Mas comprei porque o passe querendo ou não tinha mais benefícios, e ele me recompensava por uma coisa que eu já fazia muito, que era jogar, então quanto mais eu jogava, mais coisas eu ganhava e como eu jogava muito, eu queria todas as coisas” L.G.DD

O passe que o entrevistado se refere, é um artifício contido em alguns jogos que pode ser comprado com dinheiro real que te habilita a receber prêmios por horas jogadas ou pequenos objetivos realizados que envolvem jogar. Aqui nota-se mais uma estratégia comum e presente em jogos que as empresas e distribuidoras dos mesmos utilizam para rentabilizar sobre o jogador, esta tática não só eleva o faturamento, mas faz com que o jogador se sinta na

necessidade de jogar mais para valer o dinheiro gasto adquirindo o passe, conseguindo assim, manter o jogador cada vez mais dentro do jogo. Do relato também podemos observar, que gastos com cosméticos apesar de carregar um caráter hedônico como apontado por Leitinho e Farias (2018), ainda parecem ter menos benefícios aos olhos dos players que itens que conferem alguma vantagem utilitária a prática. Esta opinião é compartilhada com outros entrevistados como D.E.ND: “Não traz nenhum benefício efetivo, no sentido de melhorar minha jogabilidade, apenas estético eu acho dispensável, acho que não vale a pena pagar por eles” ou ainda G.V.DD: “eu acho que não vale a pena por ser algo apenas cosmético, não tem tanto impacto assim, esse tipo de coisa não me atrai tanto, prefiro pagar para ter algum benefício grande”. Todavia, L.G.DD afirma de forma análoga que um bem virtual mais raro, traria mais sentido a compra, e que pagaria até valores maiores por ele, indo de encontro com o que Rebs (2012) aponta em seu trabalho sobre elementos que influenciam no valor do bem virtual, como a escassez:

“A escassez de um bem virtual ela torna o produto mais atrativo. Porque normalmente um produto mais escasso, dentro do jogo a raridade do produto não faz ele só ser mais escasso, mas também porque ele tem mais elementos visuais, móveis, normalmente tem interações que produzem mais efeitos visuais e auditivos, são mais diferentes dos produtos padrões comercializados” L.G.DD

Para L.R.ND, um tipo de gasto que vale a pena é para ter um computador melhor, permitindo jogar jogos mais recentes e avançar em sagas de jogos que lhe são favoritas. P.J.ND concorda mesmo não jogando com a mesma frequência de algum tempo atrás: “quero estar preparado para jogar os novos jogos das gerações futuras, não quero essa sensação de estar desatualizado, mesmo não tendo pretensão nenhuma de jogar jogos novos, quero estar preparado caso eu queira no futuro”. Fala em outro momento ainda, que é um costume adquirido do junto do pai, já que desde a adolescência, o pai sempre lhe presenteou com novas peças de computador, mantendo o computador sempre atualizado, segundo ele, é menos custoso do que comprar um console a cada nova geração de jogos.

Dessa forma, é possível observar uma gama de diferenças no processo de aquisição de bens físicos e virtuais entre cada entrevistado, indo de encontro a literatura que afirma que as motivações para os consumidores adquirirem bens virtuais ou associados a prática do jogo, estão ligados a particularidades de cada jogador (Rebs, 2012), ou seja, suas crenças, desejos, utilidade simbólica e círculo social. Cada entrevistado demonstrou sua opinião objetiva sobre cada tipo de elemento, e destes podemos destacar:

- Mesmo jogadores frequentes e que se destacam por terem longas horas semanais de jogatina, se mostraram aversos a compras em jogos online, como G.A.DD que passa cerca de 15 ou mais horas por semana jogando e afirma nunca ter gasto ou pensar em gastar dinheiro com jogos online, contradizendo a literatura, que afirma que quanto mais engajado na prática, mais condicionado a gastos envolvidos a mesma estará segundo (Halkier et al., 2011);
- Existe maior resistência a gastos em e para jogos no grupo de Dependentes, tendo entrevistados realmente aversos e que pensam até ser moralmente errado o jogo gerar estímulo de compra com obstáculos relacionados ao progresso do jogo, enquanto para o grupo de Não Dependentes, não houve nenhum comentário contrário a prática, inclusive tendo entrevistados que defenderam o dinheiro gasto de tal forma por lhe trazer algum benefício;
- O grupo de Dependentes se manifesta mais frequente contra gastos que acelerem ou aumentem o desempenho em jogos online, caracterizando como algo desleal ou contrário a experiência do jogo, ou por vezes, não valendo a pena pois basta apenas jogar para avançar;
- O grupo de Não Dependentes pouco fala sobre gastos ou demonstram uma opinião forte e definitiva sobre compras relacionadas a jogos eletrônicos, dois entrevistados deste grupo ainda alegam que gastos importantes são aqueles que de alguma forma o mantenha atualizado para novos jogos, tendo preferência por gastar em novos gadgets e upgrades para o computador;
- O grupo de Não Dependentes demonstra ter menor resistência a compras em jogos online e as tornam lícitas desde que representem algum ganho psicológico ou emocional, enquanto para o grupo de Dependentes, estes gastos de alguma forma só teriam valor real se simbolizassem alguma vantagem ou melhora no desempenho, gastos cosméticos são sumariamente desprezados por este grupo;

4.2.2 Apropriação

Enquanto a decisão de compra envolve de certo, vários elementos da personalidade do agente da prática, ou seja, suas crenças, motivações, fase de vida e principalmente o significado atribuído aos bens que deseja. A apropriação acontece após o bem ser adquirido.

Nesse estágio observa-se a forma com que o indivíduo interage com o bem e o incorpora a sua prática (Warde, 2017). Para itens que carregam durabilidade, encara-se a sua função naquele período de tempo que é útil ao indivíduo e que determina o tempo de apropriação (que se encerra com seu descarte), mas para aqueles bens virtuais, intangíveis e assim, não afetados pelo desgaste do tempo (pelo menos não de forma real e literal), seu uso por sua vez, acaba tendo valor psicológico e social na prática, donde o tempo de sua apropriação, irá variar de acordo com o significado e a força dos elementos da prática deste indivíduo (Leitinho & Farias, 2018).

No entanto, este estágio não pôde ser observado com profundidade no relato dos entrevistados desta amostra, uma vez que, como observado no tópico anterior, a maioria dos entrevistados não apresentaram gastos frequentes, alguns deles, por vezes nulos com jogos eletrônicos, ou associados a prática de jogar. Como apontado, no grupo de Dependentes ainda, pôde-se perceber aversão a compra de qualquer tipo se associado de alguma forma a jogos. Podendo ser ilustrado pelas falas seguintes:

“[...] entre gastar com meu hobby (jogos) e um curso para me aprimorar profissionalmente, eu certamente vou escolher gastar com me aprimorar. Mas a maioria das vezes eu consigo fazer os dois de graça. Sabe, eu consigo aprender de graça e eu consigo jogar de graça, então por causa dessas diversas opções de fazer isso graça, eu acabo não gastando. Por uma combinação de precisar e não querer. Tipo, eu tenho diversos jogos que eu ganhei, passaria anos jogando eles e de graça, mas eu tenho pouco tempo pra isso, então faz o menor sentido ainda gastar com jogos.” L.G.DD

Essa resistência é caracterizada pela possibilidade que alguns jogos oferecem de serem jogados sem qualquer custo para isso. Estes jogos rentabilizam com a venda de cosméticos, aceleração de progresso, eliminação de elementos inconvenientes (como propagandas, recursos que são liberados após determinado de tempo corrido) entre outros apontados por Leitinho e Farias (2018). No entanto, para alguns players, isto faz qualquer gasto com o jogo perder sentido uma vez que ele é gratuito pra jogar, como no caso de L.R.ND, que percebe mais ônus do que benefícios nos produtos oferecidos pelos jogos gratuitos.

“[...] cara, no Lineage (MMORPG) tinha muita coisa diferente, tipo, muitas roupas para personagens, coisas customizáveis mesmo que no desenvolvimento, no desempenho, não te agrega nada né, mas tinha jogadores que assim, jogava só pra construir casa dentro do jogo né, tipo, tinha guarda roupa e eles compravam várias roupas para o personagem e pra eles isso era indispensável, pra mim, é algo impensável, pra mim é uma coisa que não compensa gastar, tipo, eu

já jogo de graça, vou gastar com algo que não agrega em nada?.”
L.R.ND

Shang, Chen e Huang (2012), apontam em sua pesquisa que personalizações visuais (roupas, penteados, móveis e etc.) ajudam jogadores a se expressarem e geralmente os compram pelos mesmos motivos que compram tais coisas no mundo real (motivações sociais e emocionais), e que segundo Leitinho e Farias (2018) a vontade de se mostrar e se expor, e a percepção de telepresença (o jogador se sente como sendo o seu avatar no jogo) afetam e potencializam o aspecto hedônico da compra e estimulam a compra destes bens, porém, para G.A.DD, isso não faz a menor diferença dizendo “quando eu vejo outro jogador utilizando uma *skin*, eu sinto a mesma indiferença quando eu estou usando uma *skin*, mas sei que tem gente que valoriza isso, então tudo bem”, todavia L.G.DD, entrega que em alguns jogos, os cosméticos carregam algum símbolo e significado e estão atrelados a sua “posição social” do jogo e que players conseguem se diferenciar não só por habilidade (competências atreladas a atributos do jogador, como reflexos, raciocínio e domínio do jogo) mas também por nível de poder associado ao tempo de jogo e progresso conquistado (medido geralmente por marcadores que entregam esta informação):

“No Conquer (MMORPG) cosméticos eles tem muito mais valor do que nos jogos de tiro por exemplo. Porque lá, as pessoas que gastam dinheiro com jogo, normalmente elas tem uma conta com level (nível) muito alto, tem muito mais poder, tem muito mais tudo, então normalmente, meio que diferencia as pessoas que são high level (nível alto) e as pessoas que são normais. Já nos jogos de tiro, não existe essa distinção, meio que não mostra que você tem mais habilidade ou mais nada, já que todo mundo tem acesso a mecanicamente falando, o mesmo poder, o que diferencia é sua habilidade mesmo.” L.G.DD

No entanto, como identificado no último tópico, os gastos associados a jogos que são de certa forma, mais aceitos para esta amostra de entrevistado, são aqueles que melhoram a apreciação do jogo como um todo atrelados ao desempenho da máquina (computador, console) que suportará o jogo, de tal forma que quanto mais potente a máquina for (com componentes melhores e modernos) melhor os elementos gráficos e visuais do jogo serão demonstrados para o jogador, como relatado por L.G.DD:

“[...] eu queria uma RTX 3080 hoje, uma placa de vídeo para melhorar a qualidade gráfica dos meus jogos... porque aumenta a imersão e a satisfação sabe, é muito mais gostoso jogar algo bonito, do que jogar algo bonitinho, é mais imersivo, tipo assim, potencializa a capacidade que o jogo tem de trazer você para ele, para dentro dele, é aquela coisa que eu falei do basquete sabe, imergir é você estar pensando só naquilo e não nos atributos técnicos sabe... eu não quero jogar e ficar pensando ‘nossa, que gráfico feio.’” L.G.DD

O relato do entrevistado vai em acordo com o que afirma Gonçalves e Azambuja (2021), onde a evolução tecnológica proporciona cada vez mais imersão nos jogos, em um universo mais fidedigno com uma qualidade técnica de realismo gráfico, sons de alta qualidade somados a periféricos capazes de reproduzir sensações e emular a interação com objetos e elementos do jogo.

Dessa forma, o pouco que se pode concluir acerca do processo de apropriação através dos relatos dos entrevistados é:

- Gastos associados a bens virtuais cosméticos são frequentemente considerados supérfluos e dispensáveis, tendo pouco valor percebido, mesmo para aqueles jogadores mais frequentes;
- Jogadores com prevalência de dependência, costumam ser mais indiferentes a compras online, tendo possível relação com o tempo que jogam e com a gratuidade de alguns jogos online, onde o gasto dentro do jogo, tem pouco ou nenhum significado já que ele pode ter acesso sem nenhum custo, todavia, a mesma opinião é vista também no grupo dos Não Dependentes, não caracterizando diferença entre eles;
- Bens virtuais cosméticos ganham valor em jogos onde o nível de poder é medido e caracteriza uma separação social e de poder dentro do jogo, em jogos onde os jogadores são nivelados por habilidade e cosméticos são mais acessíveis (em termos de preço) isso pouco significa algo;
- Três dos seis entrevistados (L.R.ND; P.J.ND; L.G.DD) consideram gastos em melhorias em suas plataformas de jogo algo aceitável e desejado, pois sua função aprimora os elementos gráficos e afetam a imersão na prática e também permitindo acesso a jogos mais recentes e tecnicamente mais complexos e por consequência, mais imersivos. A apropriação ocorre quando o jogador pode potencializar a possibilidade de apreciação do jogo e dura até quando o componente começa a ficar defasado e não pode acompanhar a complexidade gráfica dos jogos mais recentes, surgindo a necessidade de ser substituído.

4.2.3 Apreciação

Na apreciação, a valorização do bem associado ao jogo se dá pelo significado atribuído a prática e a função que este bem cumpre. Ele surge dos julgamentos estéticos,

morais e sociais que estão incorporados à prática, compartilhados através de um sistema simbólico de natureza utilitária, expressiva ou contemplativa de seus bens (Warde, 2005).

Da mesma forma que no último tópico, neste não pôde se observar com grande profundidade as implicações que nascem da apropriação dos bens a prática devido a amostra seja ela de qualquer um dos dois grupos, não serem consumidores frequentes de bens ou serviços ligados a jogos eletrônicos de alguma forma. Todavia, ainda é possível apontar questões que acrescentam ao entendimento da prática para os dois grupos.

Segundo o entrevistado G.A.DD, no Albion Online (MMORPG) existem dois tipos de moedas, o Ouro e a Prata, a primeira pode ser adquirida através de dinheiro real (comprando) ou através da Prata (que é adquirida através de recompensas enquanto joga) e vice versa, o ponto, é que tudo no jogo está disponível para a compra em ambas as moedas, de tal forma que, é possível ter acesso a todos os conteúdos do jogo sem gastar nenhuma quantia monetária. G.A.DD é um desses players que jogam de forma completamente gratuita, no entanto, ele traz pra discussão que essa Prata é construída com “muito esforço e trabalho” dentro do jogo e que pra ele não há muita diferença em consumir com a Prata conquistada ao jogar, ou com dinheiro real, pois ambas, ele se esforça para conseguir (nesse último, através de seu “real” emprego). Logo percebe-se, a relação jogo e remuneração, na perspectiva do entrevistado, ele também trabalha para conseguir este recurso que por vez, lhe permite consumir dentro do jogo e ressalta já ter uma quantia alta o bastante “para não precisar se preocupar com mais nada” alegando que tem acesso praticamente a qualquer coisa, mas que continua buscando mais e mais prata, pois é isso que lhe satisfaz ao jogar:

“Me sinto muito bem mesmo, muito satisfeito de olhar aquele número ali, lembrar de como foi feito tudo isso, que aquela prata ali tem uma história sabe... Tem um mamute (item muito raro) que a gente achou, muito esforço que nós demos e planos que deram muito certo tá ligado? Boas memórias também. Os itens que eu tenho no meu baú hoje, aqueles mais chamativos, mais caros, eu lembro exatamente de como eu consegui um por um, literalmente, eu lembro exatamente de como consegui um por um, sacou?” G.A.DD

Atrelados a cada um dos bens virtuais que conseguiu no jogo, está atrelado recordações, sentimentos e principalmente pessoas, quando o mesmo entrevistado revela que “acho que é isso que me motiva continuar jogando, enriquecer junto daqueles camaradas, e meu deus, a gente já fez muita prata mesmo”

D.E.ND por sua vez comenta sobre a vez que investiu uma quantia considerada “ínfima” em produtos chamados de *lootbox* no jogo Genshin Impact, este tipo de produto

contém um número de personagens sortidos que o player desconhece e geralmente é motivado a compra para receber melhorias para personagens que já tem ou até desbloquear um novo personagem. Na intenção de ganhar um novo personagem, D.E.ND comprou uma dessas *lootbox* e revela a satisfação em não ter “jogado dinheiro fora”:

“Eu me senti muito bem, eu senti que meu dinheiro foi gasto de uma forma eficiente e que valeu a pena, que eu simplesmente não joguei fora em um personagem que eu já tinha, o que eu poderia gastar esse dinheiro em alguma outra coisa. Mesmo não jogando atualmente eu ainda sinto que valeu a pena, não foi um valor extravagante, mas se eu não tivesse conseguido o personagem que eu queria, eu teria ficado muito insatisfeita.” D.E.ND

Leitinho e Farias (2018) afirmam que compras relacionadas a bem virtuais são carregados de alto valor hedônico, ou seja, são compras que quando realizadas, podem ser experienciadas de imediato, diminuindo a chance do sentimento de arrependimento pós compra, mas nota-se no relato, que alguns jogos utilizam de estratégias que carregam algum fator de sorte, como a *lootbox*, e como revelado pelo entrevistado, havia uma ameaça de que a experiência de consumo carregasse alguma insatisfação e frustração caso o produto desejado não fosse obtido. Esse tipo de produto, utiliza do fator sorte pra estimular a compra em volume ou a recompra no intuito de receber o bem de desejo e evitar o sentimento de frustração, somado ainda, ao fato de que neste jogo, alguns conteúdos só podem ser realizados por determinados personagens, cujo a única forma de conseguir, é através destas *lootbox*, prática essa considerada por G.V.DD algo “moralmente errado” e realizado por empresas “mercenárias” nas palavras do entrevistado.

D.E.ND ainda relata que é mais propensa em consumir dentro dos jogos, quando ainda é novata e tem pouca experiência, lhe dando alguma vantagem ou facilidade que lhe permita apreciar melhor o jogo e evitar o sentimento de frustração por “perder” frequentemente devido a inexperiência, de outra forma, ela sente menos interesse em continuar jogando:

“Tem jogos que às vezes por eu não ter uma experiência boa, ou então eu ser novata, eu acabo me desinteressando por eu não ter personagens bons, não ter equipamentos bons, e caso eu tivesse algum recurso pra despender naquele jogo, eu me interessaria um pouco mais, porque aí eu não perderia sempre” D.E.ND

Enquanto minimizar suas chances de derrota é um estímulo para permanecer jogando um jogo e apreciá-lo, para G.V.DD estimular empresas de jogos a utilizarem esse tipo de estratégia é perigoso pois pode retirar uma parte importante do jogo que é o aprendizado e o prazer de ser recompensado pelo seu esforço. Para ele, apoiar essa prática pode fazer com que

mais empresas abusem desse tipo de estratégia, limitando o conteúdo forçando ao jogador comprar para progredir, opinião vista também no trabalho de Leitinho e Farias (2018):

“[...] você tira o direito do jogador de conseguir obter a vitória sem esforço dele, tá tirando a sensação, o prazer do jogo, igual eu te falei, eu gosto disso, do meu esforço ser recompensado, tirar isso tá tirando um prazer para mim, eu acho perigoso incentivar isso, se todos os jogos colocar mais coisas assim, você começa a pagar dois jogos, um para jogar o jogo e o outro pra continuar jogando.”
G.V.DD

Para L.G.DD, os bens que adquire para jogar, tem mais haver com a interação entre seu grupo de amigos dentro do jogo, ou ao poder apreciar uma nova forma de conteúdo audiovisual. Na fala a seguir, justifica o porquê ter comprado um console e um computador, e ainda revela a satisfação em montar a própria máquina de jogo e poder aprimorá-la:

“Pensar nas coisas que eu faria, que seria agradáveis para mim, sabe, tipo jogar com os amigos, conversar com meus amigos sobre uma nova história de um jogo, vale a pena pra mim... no caso do computador, ele se associa a outro hobby meu que eu gosto muito, que é a tecnologia, comprei também porque eu queria ter a experiência de escolher as peças, comprar todas as peças, de montar o computador sabe, e aprimorar ele com o passar do tempo.”
L.G.DD

Ainda sobre cosméticos nos jogos, fala que existe uma parte fundamental em consumi-los que é: “a socialização com o que você comprou sabe, então tipo assim, se você tem uma arma bonita (dentro do jogo), você mostra para seus amigos, você manda foto na hora e eles dizem ‘nossa, que foda’, então tem uma questão de comunidade.” O relato reforça ainda o que Leitinho e Farias (2018) afirmam sobre o valor social percebido sobre bens virtuais cosméticos, a vontade de se mostrar e se expor que potencializa o aspecto hedônico da compra e estimula a recompra.

O entrevistado ainda complementa afirmando que “você compra do mesmo jeito que quem gosta de maquiagem, compra maquiagem, ou quem gosta de tênis compra tênis”. P.J.ND ainda reforça este mesmo caráter da compra de cosméticos, que é associado ao status e a percepção do outro sobre aquele que utiliza um bem de valor percebido:

“[...] tem mais essa questão de estar comprometido com aquele campeão (como é chamado os personagens de League of Legends), por exemplo, quando se compra uma skin (item cosmético) para um determinado champ (de Champion do inglês Campeão) é porque você ‘manja’ dele e joga bem com ele, e a skin passa a ideia de que você joga bem com ele, você já sabe na hora que a pessoa já tem um tempo a mais com aquele champ e que provavelmente o cara joga muito bem com ele.” P.J.ND

O relato do entrevistado vai de encontro aos achados de Mazurek e Polivanov (2013), onde descobriram que as principais motivações de compra de bens virtuais, eram motivados pelo desejo do player de se diferenciar dos demais e principalmente para passar algum status para seus oponentes, no trabalho dos autores, ainda se tem um relato que o fato da *skin* do oponente ser rara ou cara, intimidava o respondente por indicar que provavelmente ele era habilidoso ou experiente, fazendo com que ele jogasse com maior cautela.

Sendo assim, é possível concluir sobre a etapa de apreciação, compondo o último elemento do Processo de Consumo contido na prática de jogar online, que:

- Produtos que facilitem o aprendizado ou diminuam a frustração de perder no processo de aprendizado de um novo jogo pode ser fundamental para jogadores iniciantes, no entanto, o abuso da estratégia de impulsionar ou conceder vantagens a um player dispostos a pagar, pode comprometer a experiência de players que decidem se esforçar por conta própria e que de alguma forma colhem prazer em evoluir sem auxílio do jogo;
- Jogos que utilizam de estratégias de estímulo ao consumo criando barreiras propositalmente para o progresso do jogo levando o jogador a comprar a solução, são vistas pelo grupo de Dependentes como práticas abusivas e limitantes e repudiam esse tipo de jogo, e também aqueles conhecidos como *pay-to-win* (pagar para vencer) onde jogadores que podem pagar por certos benefícios, saem muito a frente daqueles que optam por não comprar tais recursos.
- A etapa de apreciação está atrelada intrinsecamente a socialização associada a prática de jogar, onde se compra para poder aproveitar o jogo de forma compartilhada ou de dividir experiências do jogo com outros players, para itens cosméticos, a opinião do círculo social sobre a estética de um bem virtual e seu uso, podem trazer a mesma satisfação de ser elogiado por um cosmético da vida real, bem como, representar status ou poder no ambiente virtual;

4.3 CONSOLIDAÇÃO DAS PRÁTICAS

Na trajetória da prática, seus elementos podem se reestruturar ou se reconfigurar, podendo até mesmo deixar de existir ou se fortalecer. De toda forma, a prática caminha em direção à sua consolidação ou declínio, ressignificada por fatores externos atrelados ao todo que compõe o Nexus das práticas, como os agentes externos (grupos sociais, família, amigos,

trabalho), pressão social (casamento, estudo, adequação estética) entre outros fatores que estimulam o indivíduo a agir e se movimentar socialmente (Warde, 2017).

Na Consolidação da Prática, os **estímulos** promovem a adoção de uma nova prática ou a aceitação de seus elementos reconfigurados, ou aprofundam a força de seus elementos formadores. Os entrevistados estão situados em uma fase da vida que envolve a reconfiguração de diversas práticas, mudanças alinhadas a escolhas que por vezes podem ser permanentes e ter impactos futuros na sua vida social como um todo, ou seja, a escolha de uma área de atuação profissional, relacionamentos amorosos, bem-estar físico entre outras preocupações e demandas sociais atreladas a vida adulta, este tópico se põe a analisar sobre a ótica da teoria das práticas, também o que as consolida ou as põe em declínio neste período da vida.

G.A.DD é estudante a distância de nível superior, trabalha em tempo integral na área de negócios e tem um relacionamento amoroso consolidado e pensa em se casar no próximo ano, sua prática com jogos eletrônicos começou de forma semelhante à dos outros entrevistados, ainda na infância, recebendo seu primeiro videogame de presente pelos pais, na adolescência, no entanto, teve contato pela primeira vez como jogos online:

“Eu lembro da sensação de jogar online pela primeira vez e foi incrível, eu era acostumado com console com jogos offline e tudo mais, mas esse jogo de computador, era um jogo de ratinho chamado Transformice, e tinha um chat ali, e eu simplesmente, simplesmente estava ali digitando, conversando com outra pessoa e jogando ao mesmo tempo, e eu via e ouvia o meu personagzinho ali, e o que eu fazia, outro jogador via e respondia, eu começava a dançar e chegava um do meu lado e começava a dançar também eu achei isso incrível, para uma criança de 13 anos, foi sensacional!” G.A.DD

Desde então, todos os jogos que jogou adiante e até hoje, eram jogos online. Mesmo tendo ganhado um console de última geração em um determinado período, as possibilidades em um jogo online, fez com que ele não se interessasse mais por outra modalidade de jogo. No entanto, as coisas mudaram no início da vida adulta, antes tendo uma rotina de jogos que englobava todos os dias da semana, G.A.DD, hoje joga apenas aos domingos:

“[...] eu notei que isso tava me atrapalhando tanto no trabalho quanto no estudo, inclusive fiquei alguns meses atrasado no estudo por causa do jogo, eu chegava à noite do trabalho e simplesmente ia jogar, aí chegava no domingo e fazia aquela mesclagem de decidir estudar ou jogar mais, e eu normalmente preferia jogar. Agora quando eu tô em casa e não tô trabalhando, eu coloquei um único dia da semana para jogar o dia inteiro, que é o domingo, no restante da semana eu cuido das minhas responsabilidades, essa foi a forma que encontrei de me organizar e não precisar tirar o jogo da minha vida,

da minha rotina. É uma coisa que eu gosto muito, não me vejo como um viciado, mas é uma coisa que eu gosto muito.” G.A.DD

Segundo Warde (2017), uma prática se consolida quando:

- a. Seus elementos são fortes;
- b. Seus elementos estão coesamente interligados;
- c. Está sincronizada com outras práticas do cotidiano;
- d. Fatores externos ajudam na sua consolidação;

No relato do entrevistado é possível notar um forte elo que desenvolveu com jogos online, as pessoas são para ele o que “definitivamente me fazem continuar jogando”, a forma com que essa prática se formou e os elementos associados a ela, ou seja os laços que construiu socialmente dentro do jogo, bem como as possibilidades que o ambiente de jogo permite a ele, o coloca em um estado de negociação e adequação de sua rotina, semelhante a L.G.DD que de forma semelhante, ganhou seu primeiro videogame dos pais, e dividia a prática com seu irmão mais velho, motivado também a jogar pelo círculo social do jogo, sua prática hoje não só se reconfigurou, mas como tem outro objetivo, o de relaxar:

“Hoje não jogo todos os dias, então digo por semana que eu jogo umas três a quatro horas, normalmente no final de semana, manhã de sábado ou de domingo que é o tempo que eu estou disponível, que eu não tô trabalhando ou estudando ou praticando uma atividade física, que são que eu geralmente eu dou preferência, procuro os jogos mesmo quando estou muito esgotado mentalmente e quero relaxar...” L.G.DD

O entrevistado diz ainda que costumava preferir jogos mais competitivos como jogos de tiro (FPS), no entanto, pela natureza da competição ser algo que lhe colocava em um estado de estresse e atenção, isso hoje aliado a rotina que costuma lhe “esgotar mentalmente”, já não é mais comportado em seu cotidiano, conta:

“Então esse estresse da competição, de perder ou dá muito esforço para ganhar, eu gosto disso, isso é bom pra mim, mas eu sei que não é bom necessariamente para o meu bem estar mental. Então o que acontece com o negócio de competir, eu jogava para competir ao máximo de esforço para ganhar, e aí isso era estressante, e aí antes de eu sair (do jogo) eu jogava um pouco sem ligar para nada, só para jogar, só para relaxar e sair, então eu vou fazer isso, eu não tenho para fazer as duas coisas, eu só tenho tempo para jogar um pouquinho e relaxar, por causa disso atualmente, eu estou me voltando mais para jogar jogos offline, do que online.” L.G.DD

Devido ao tempo limitado, o entrevistado hoje inclusive, tem deixado de jogar online, pois sua preferência por jogos competitivos não tem mais lugar em sua rotina, devido

a mesma hoje já lhe trazer algum stress mental, oriundo do trabalho e dos estudos, e passa a enxergar o jogo hoje não mais como um ambiente compartilhado com outros competidores, mas como uma prática de relaxamento e descontração, aliviando a pressão que traz de outras práticas de seu Nexus. O entendimento da prática mudou, bem como seu engajamento também, mas ainda estão coesamente interligados, muito embora ressignificados, devido aos estímulos externos a esta prática. O tempo dedicado a ela mudou e também se reestruturou para que se consolidasse e se mantivesse em seu Nexus.

Por sua vez, G.V.DD ainda cursa a sua primeira graduação e frequenta um estágio semanal de segunda a sexta feira de meio período. Sua rotina está centrada em estudar para as disciplinas do curso, estagiar, jogar e consumir algum conteúdo em *streamings*, diferente dos outros dois entrevistados, ele tem mais tempo disponível tanto para as outras atividades, quanto para o jogo. Ele considera que a forma com que “administra” o seu tempo é muito boa, e que sua rotina hoje comporta sem muito esforço os jogos online que tem como favorito:

“[...] eu sei que eu administro bem o meu tempo porque o jogo não me atrapalha em nada obrigatório que eu tenho que fazer, tipo, se me atrapalhar em uma prova, então é melhor eu repensar minha rotina e mensurar melhor o meu tempo, se não atrapalhar, eu acho que estou administrando bem o meu tempo de jogo” G.V.DD

Sendo assim, a forma que avalia e tem controle sobre a sua prática de jogar, é observando os resultados concretos nas outras atividades que desempenha e principalmente que considera como obrigatório, ou seja, algo que faz meramente por obrigação, como estudar e trabalhar (estágio). O mal desempenho nestas outras atividades pode o levar a questionar o tempo que despende para jogar e reconfigurá-la.

O sentimento de obrigação advém da pressão social do início da vida adulta, que enxerga no estudo e no trabalho uma forma de independência financeira e autossuficiência. Nota-se aqui a perda de valorização da prática de jogo frente as necessidades da vida adulta, como deixar a casa dos pais e ter uma carreira, esses estímulos ressignificam a prática, fazendo com que ceda lugar a obrigações que levarão o indivíduo a satisfazer essas necessidades de estágio de vida, isso é melhor observado no relato de D.E.ND:

“Olha eu acho que o que acontece é que minha rotina conflita com o jogar online, no sentido de que eu preciso dar mais atenção nas que são mais importantes e relevantes, e acabo não tendo tempo para esses jogos, porquê são coisas que eu necessariamente preciso para sobreviver, não é uma questão lazer, é uma questão de me sustentar no futuro, então às vezes eu terminar uma faculdade, dá uma atenção para o meu estágio, para monografia, é mais importante porque esse

fator é prioridade pra mim... porque vai me trazer algum benefício no futuro... para minha carreira” D.E.ND

Hoje, D.E.ND geralmente joga com mais frequência no período de férias da faculdade “e na primeira semana de volta as aulas, mas quando as coisas começam a ficar mais apertadas eu tenho que parar, não posso dar atenção aos jogos” e quando retorna as aulas, a prática é interrompida quase que por completa, ficando em evidência apenas quando o cunhado ou o irmão estão presentes e lhe convidam para tal, ainda sim, mesmo se não tiver quaisquer obrigações relacionadas ao estudo ou o trabalho.

Por vezes, nesse estágio da vida, permitir que a prática de jogar online prevaleça sobre as demais obrigações podem despertar no indivíduo o sentimento de culpa, como conta L.R.ND, que já formado e empregado em tempo integral, joga apenas nas manhãs de sábados e de domingo:

“[...] hoje para minha rotina de trabalho, eu sinto que se eu passar um dia inteiro jogando, meio que eu deixei de fazer outra coisa que eu também acho agradável, como andar de bicicleta, estudar as coisas que gosto, então pra mim eu não consigo pegar um jogo um dia inteiro e jogar assim. Sinto que tá me atrapalhando em alguma coisa, na vida pessoal, no estudo, sei lá...” L.R.ND

Diferente dos demais, P.J.ND não por necessidade ou pressão social deixou os jogos de lado, mas por reconhecer os elementos que encontrava no jogo nas outras práticas relacionadas a fase de vida que passava a experimentar. Os estímulos externos eram iguais aos dos demais, cursando a graduação, buscando se profissionalizar, ingressando em um estágio, mas o significado do que fazia, ainda era o mesmo de quando jogava, o progresso, o desafio, a recompensa, ele encontrou no mundo real os elementos que faziam o virtual ser tão sedutor, de tal forma, que logo este último lhe deixou de ser interessante:

“Eu me via praticamente dentro dos jogos, eu tava na minha zona de conforto, no momento que o mundo real me veio com necessidades que eu não tinha escolha, eu fui descobrindo e fui gostando, e conhecendo um monte de coisas, um monte de gente, eu me senti bem. O que eu faço no meu estágio, na faculdade, apresentar um trabalho por exemplo, a realização que eu tenho é quase melhor ou igual a sensação que eu tinha jogando, me traz a mesma felicidade, tipo, quando eu vencia um jogo com meu time, é a mesma sensação de entregar uma demanda no estágio também, eu tinha aqueles amigos online e eu tô tendo lá também, ver que eu estou construindo outras coisas no meu cotidiano é a mesma sensação de ter uma recompensa em um jogo, sabe...” P.J.ND

No último caso, P.J.ND é o exemplo mais claro de uma prática que entrou em declínio, todos os outros entrevistados de alguma forma relatam que mesmo diminuindo seu tempo dedicado ao jogo, ainda jogam ou pretendem retomar o ritmo de jogo, mesmo D.E.ND,

ainda mantém seus jogos instalados no *smartphone* e por vezes, se junta a jogatinas junto do irmão ou do cunhado quando eles engajam por algumas horas. Dessa forma conclui-se que, uma prática, entra em declínio, quando seus elementos deixam de ser fortes e entram em conflito com outras práticas que carregam elementos mais fortes e estímulos mais urgentes, como previsto por Ferreira e Christino (2021), no entanto, uma prática também pode entrar em declínio, quando seus elementos estão presentes em outras práticas, porém com estímulos também mais urgentes associado a fase da vida. Ademais:

- Jogadores com prevalência de dependência, tem mais resistência a reestruturação da prática, ainda reservando mais horas da sua semana para o jogo, costumam ainda tomar a decisão de reconfigurar a prática quando notam as consequências do elevado tempo jogando, enquanto, aqueles com não prevalência de dependência, resistem menos a reestruturação da prática e atuam prevenindo danos as outras que consideram mais importantes;
- O tempo despendido na prática do jogo, pode levantar o sentimento de culpa frente as obrigações e necessidades negligenciadas associadas a fase de vida de jovens dessa faixa etária;

5. CONCLUSÃO

O objetivo deste trabalho é compreender as diferenças nas práticas de jogos online desempenhada por jovens brasileiros com e sem prevalência de dependência em jogos eletrônicos. Seis entrevistas foram reveladoras das similaridades e diferenças na prática de jogos online destes dois grupos de jogadores permitindo compreender o desempenho desta prática tão significativa para os jovens adultos. A partir da análise de conteúdo temática, pôde-se alcançar de forma satisfatória os objetivos específicos do trabalho.

Não diferente de outras brincadeiras e jogos, para os nativos digitais a qual se refere Trinca et. al (2013), a infância é onde nasce a prática de jogos eletrônicos, fortalecidos pela interação social com outros indivíduos e que se alonga até a juventude sobre o mesmo estímulo, onde o elo entre as pessoas que compartilham a prática se mostra como o elemento principal que define o entendimento dos jogadores sobre jogar. Dessa forma, jogar online é uma prática social sobre a perspectivas dos entrevistados, e carrega elementos subjetivos que darão forma aos procedimentos e atitudes frente os estímulos que fortalecem ou geram obstáculos para sua continuidade, sendo inclusive, o fator que leva o jogador jovem,

dependente ou não, a negociar ou reestruturar sua rotina de forma que ainda comporte esta prática.

Dessa forma, para jogadores Não Dependentes, a prática é entendida como um momento de recreação no objetivo central de relaxar e se distrair de sua rotina, dando menor importância a interação social. As pessoas que compartilham com estes a sua prática, geralmente são pessoas próximas e de um nível social fora jogo, sendo parentes, amigos de escola/trabalho. Para jogadores Dependentes, a interação social é um estímulo mais forte, onde os amigos fora jogo são menos frequentes e os agentes comuns da prática são pessoas do próprio jogo e que por vezes não se conhecem pessoalmente. A relação quase sempre se inicia da percepção do outro como um recurso para que ele alcance o progresso em sua atividade no jogo, exigindo dos pares desempenho adequado e importância no conteúdo que realizam em conjunto, entendendo o jogo como uma atividade de desempenho competitivo, onde a relação social vai se firmando através da frequência e da habitualidade em jogar juntos e na similaridade do entendimento de ambos sobre os conteúdos que realizam.

O caráter social dos jogos, pode criar novas formas de interação e de jogar, como acontece em jogos tradicionais infantis cujas as regras são passadas e aprendidas através da tradição oral. Em jogos online este mesmo tipo de característica fora relatado, onde comunidades preservam de forma não escrita um modo de jogar ou interação, impondo novas regras e procedimentos e regulando a partir de sanções a preservação deste costume. A forma de interagir, seus códigos e linguagens também são repassados até de forma externa ao jogo, onde através de outras mídias (como Youtube) o jogador pode se preparar para se inserir naquela comunidade e atender as expectativas dos outros jogadores.

O elemento social é tão relevante para a prática que os entrevistados por vezes comparam as jogatinas eletrônicas em grupo com outras atividades cotidianas cuja a interação é presente, como o trabalho, idas ao bar ou a pizzaria, onde relatam encontrar as mesmas sensações e emoções. Existe também um caráter de necessidade de interação mostrando-se como potencializador da frequência com que se joga na adolescência, mas que se estende também para aqueles da faixa etária dos entrevistados, sendo algo mais presente no relato do grupo de Dependentes. Abaixo o comparativo na Tabela 5 sobre os elementos da prática para cada grupo:

Tabela 5 – Elementos da prática

Elementos da Prática	Não dependente	Dependente	Aspectos em comum
Entendimento	Descontração; Descanso; Diversão;	Progressão; Desenvolvimento; Competição;	Interação com família/amigos
Procedimento			Aprendizado linguístico do jogo; Capacitação; Valorização das regras do jogo; Persistência em se adequar as expectativas de desempenho no jogo;
Engajamento	Interação com amigos fora jogo e família; Casualidade;	Fuga da realidade; Necessidade de interação; Evitar o ócio; Laços construídos dentro do jogo; Objetivos grandes dentro do jogo;	Competição;

Para aqueles Não Dependentes, jogos que exijam uma frequência e dedicação maior do jogador para progredir pode ser um obstáculo para que o mesmo continue a se envolver com o jogo uma vez que passe a entrar em conflito com outras necessidades e obrigações inerentes ao momento de vida, como estudo, trabalho e relacionamento amoroso, onde a prática de jogar perdia lugar na rotina para estas outras por não simbolizar um ganho ou benefício mais sólido para o futuro.

Para o grupo de dependentes, notou-se maior resistência em reconfigurar a prática em sua rotina e só passam a agir quando percebem que as outras práticas do Nexus começam a ser prejudicadas pelo tempo dedicado ao jogar. Diferindo-se dos Não dependentes cuja a prática é descontinuada com menor resistência, reduzindo ou deixando de jogar em determinados períodos para prevenir quaisquer afetações nas outras práticas do nexus. Ou seja, enquanto o primeiro grupo age apenas após perceber danos as outras práticas, o segundo age antes que elas sejam afetadas. Um outro achado, é que o jogador por vezes pode descontinuar a prática ao perceber ou encontrar os mesmos estímulos associados ao jogo em outras práticas, que podem prevalecer sobre o jogo caso seus elementos sejam fortalecidos por estímulos externos a rotina, como o estágio de vida e suas necessidades intrínsecas (concluir a universidade, trabalhar, casar e etc.). Da mesma forma, um comparativo entre os dois grupos na Tabela 6 abaixo:

Tabela 6 – Consolidação da prática

Consolidação da prática	Não dependente	Dependente	Aspectos em comum
Continuidade da prática	Reconfiguram ou descontinuam a prática antes que ela afete o desempenho em outras consideradas mais importantes; Deixam a prática quando encontram os mesmos estímulos externos em outras práticas;	Maior resistência em reconfigurar a prática ou descontinuí-la, agindo posterior a afetação no desempenho de outras práticas;	Sentimento de culpa ao notar prejuízo em outras práticas associadas ao momento da vida;

Acerca do processo de consumo, o grupo de Dependentes (e que apresenta maior frequência semanal e engajamento para com a prática) se mostrou contrário a literatura, que afirma que quanto mais engajado na prática, mais suscetível o praticante é de consumir seus bens associados. Nos relatos, os Dependentes demonstraram maior resistência ao consumo. Seja para acelerar o progresso, melhorar o desempenho ou modificar visualmente o avatar ou a interface do jogo; considerando ainda como desperdício e de pouco valor, e que por vezes, é mais valoroso progredir por conta própria (ou seja apenas jogando) uma vez que a sensação de recompensa é melhor apreciada. O contrário é percebido no grupo sem prevalência de dependência, que defendem a aquisição de quaisquer tipos de bem desde que ele lhe ofereça algum ganho utilitário, psicológico ou emocional.

Sobre jogos que oferecem ou requerem algum tipo de compra para facilitar ou possibilitar o progresso, os dois grupos trazem pensamentos também diferentes. Aqueles Dependentes, repudiam tal prática a ponto de considerarem ela desleal para com aqueles que optam por não consumir, e apontam o fracasso de alguns jogos no mercado por utilizar tal prática comercial. Para o outro grupo, não ter acesso a um facilitador principalmente no começo de um novo jogo pode ser desestimulante e ocasionar o abandono do mesmo buscando bens e recursos que possam potencializar sua vantagem sobre os demais jogadores, uma vez que perder com frequência é algo desmotivador. Já para bens virtuais cosméticos, estes podem representar algum status e poder dentro da dinâmica do jogo se atrelados ao progresso do mesmo, entregue como uma conquista ou recompensa mediante o tempo investido do jogador. Para jogos que disponibilizam estes bens unicamente para compra, os

mesmos perdem o valor frente a comunidade, que o enxerga de forma meramente cosmética e restrita às condições financeiras ou do gosto pessoal do jogador.

Tabela 7 – Processo de consumo

Processo de consumo	Não dependente	Dependente	Aspectos em comum
Aquisição	Enxerga benefícios psicossociais em bens virtuais; Consideram importante aqueles gastos que melhoram o desempenho ou que mantêm as exigências técnicas para jogar;	Maior resistência às compras; Preferência por recompensas por esforço; Aversão a compra para facilidades no jogo;	Consideram gastos com bens virtuais cosméticos supérfluos e de pouco valor;
Apropriação			Expressam pouco entusiasmo com bens virtuais cosméticos adquiridos; Indiferente a bens que podem ser adquiridos apenas com tempo de jogo; Gastos que aprimorem a apreciação gráfica do jogo são mais aceitos;
Apreciação	Consideram que comprar para ter maior facilidade no jogo permite a melhor apreciação, o contrário pode desestimular a continuar a jogar;	Consideram que pagar por desempenho no jogo anula o aprendizado;	A opinião dos demais agentes da prática pode afetar a sua apreciação, como o elogio aos bens virtuais cosméticos; Bens virtuais escassos são melhor aceitos e apreciados;

O aspecto social se mostra assim presente em todos os momentos da prática, influenciando no consumo e na forma como os produtos são apreciados. Seus elementos ganham ou perdem força à medida que os agentes externos (pessoas) se tornam mais ou menos presentes e importantes na prática. Para os entrevistados de ambos os grupos, estar com a família/amigos e outros jogadores de toda a parte do mundo, é interagir e compartilhar emoções e sensações, causando em alguns o deslumbramento com a diversidade de pessoas e de laços que conseguem formar, que de outra forma, não seria possível, se não pelo jogo. Competir, ser melhor que o outro, se comparar, ainda requer a presença de outrem, e nas palavras de um dos entrevistados é “uma forma de viver na vida real o que não seria possível, é imergir e se perder nestes mundos”. Para ambos os grupos, jogar online é compartilhar.

Os achados revelam os elementos que compõem a prática e lhes dão significado, e como o consumo está inserido enquanto momento desta prática, se relacionando com os estímulos externos que consolidam a mesma e influenciando a (não) compra de produtos tangíveis ou não associados aos jogos eletrônicos. De uma perspectiva gerencial, permite perceber a opinião de jovens que podem sugerir a reavaliação de práticas de mercado comuns no mundo dos games, ou compreender como a comunidade de jogadores entende o jogo e os elementos que compõem o universo virtual, oferecendo a possibilidade de tomadas de decisão sobre quais estratégias fortalecer, revisar ou abandonar.

Nas respostas de alguns entrevistado, pode-se colher a visão sobre determinadas estratégias comerciais que produtoras utilizam para rentabilizar sobre seus jogos, estas são críticas feitas a essas práticas que passam a impressão que a marca estimula a dependência e que de alguma forma exploram o tempo que o jogador passa na frente das telas, incentivando hábitos que podem prejudicá-lo. Entrevistados apontam que esta é a razão do fracasso de muitas empresas, e suas opiniões podem servir a gestores como sugestão de revisar vossas estratégias, levando-os a assumir também a responsabilidade pelo bem estar de quem joga.

Para as áreas acadêmicas, os resultados sugerem uma profundidade pouco discutida sobre a prática social de jogos online, se mostrando como um objeto de estudo repleto de elementos subjetivos e intrincados que podem oferecer novas linhas de pesquisa, voltado ao processo de aprendizado e formação de competências de liderança, entendimento sobre linguagem e comunicação, ou apreciação estética de bens virtuais e a valorização do “eu online” representado em um mundo virtual interconectado.

O trabalho não buscou se aprofundar nas causas e consequências da dependência em jogos eletrônicos online, mas sugere-se para trabalhos futuros a investigação das práticas e sua relação com este transtorno, que cada vez mais, passar a ser algo comum entre jovens, onde alguns países já contam com clínicas especializadas no tratamento deste distúrbio.

REFERÊNCIAS

- Abreu, C. N. de, Karam, R. G., Góes, D. S., & Spritzer, D. T. (2008). **Dependência de Internet e de Jogos Eletrônicos: Uma revisão**. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, 30(2), 156–167.
- Alves, A. M. P. (2003). **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica** The history of games and the constitution of play culture. *Revista Linhas*, 4(1).
- Amaral, A. C. da S. (2016). **Consumo Infantil: Análise sobre a influência dos jogos eletrônicos na vida das crianças [Trabalho de Conclusão de Curso]**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Bertoldo, J. V., & Ruschel, M. A. de M. (2000). **Jogo, Brinquedo e Brincadeira: uma revisão conceitual**. In *Labrinjo* (pp. 1–10).
- Brougère, G. (1997). **Brinquedo e Cultura**. *Questões Da Nossa Época*, 43(1), 96–109.
- Castañeda, M. (2010). **Teorias das práticas na análise do consumo**. *Ciências Sociais Unisinos*, 46(3), 248-255
- Cavalli, F. da S., Trevisol, M. T. C., & Vendrame, T. (2013). **Influência dos Jogos Eletrônicos no Comportamento dos Adolescentes**. *Psicologia Argumento*, 31(72), 155–163.
- Cavichioli, F. R., & Reis, L. J. de A. (2014). **World Of Warcraft Como Prática de Lazer: sociabilidade e conflito “em jogo” no ciberespaço**. *Revista Movimento*, 20, 1083–1109.
- Craveiro, P. S. U. (2013). **Jogos e Publicidade On-line: estudo da recepção de anúncios em jogos na internet por crianças brasileiras e espanholas [Tese de Doutorado]**. Universidade de Vigo.
- De Andrade Silva-livialessa, L. L., Casotti, L. M., & da Costa Moreira, C. S. **O Hábito do Banho: Significados e Práticas de Consumo**.
- Dias, I. S. (2005). **O Lúdico**. *Educação & Comunicação*, 121–133.
- Elkonin, D. B. (1998). **Psicologia do Jogo**. In SP (1st ed., Vol. 1, Issue 1). Martins Fontes.
- Ferreira, F. L., & Christino, J. M. M. (2021). **O CICLO DE EVOLUÇÃO DAS PRÁTICAS DE CONSUMO: Uma revisão sobre o comportamento do consumidor visto sob a ótica da teoria da prática**. *EnANPAD*, XLV.
- Gartman, D. (2002). **Bourdieu’s theory of cultural change: Explication, application, critique**. *Sociological Theory*, 20(2), 255-277.
- Ghisalberti, L. (2020). **Jogar Como Prática Para Favorecer a Cooperação e o Desenvolvimento Moral**. *Veras*, 10(2), 383–406.
<https://doi.org/10.14212/veras.vol10.n2.ano2020.art419>
- Gonçalves, M. K., & Azambuja, L. S. (2021). **Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura** Where recreational use ends and addiction to electronic games starts: a literature review. *Aletheia*, 54(1), 146–153.
- Gram-Hanssen, K. (2011). **Understanding change and continuity in residential energy consumption**. *Journal of Consumer Culture*, 11(1), 61–78.
<https://doi.org/10.1177/1469540510391725>
- Kishimoto, T. M. (1994). **O Jogo e a Educação Infantil**. *Perspectiva*, 12(22), 105–128.

- Lesnieski, M. S. (2008). **A Evolução dos Jogos Online: Do RPG ao MMORPG**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares Da Comunicação.
- Levin, E (2006). **Rumo à uma infância virtual**. Vozes.
- Magaudda, P. (2011). **When materiality “bites back”**: Digital music consumption practices in the age of dematerialization. *Journal of Consumer Culture*, 11(1), 15–36.
<https://doi.org/10.1177/1469540510390499>
- Mazurek, M., & Polivanov, B. (2013). **Consumo de Bens Virtuais em Jogos Online: status, diferenciação e sociabilidade em League of Legends**.
<http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games->
- Momo, M. (2007). **Mídia e Consumo na Produção de uma Infância Pós-Moderna que vai à Escola** [Tese de Pós Graduação]. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Postman, Neil., Carvalho, S. M. de A., & Melo, J. L. de. (1999). **O Desaparecimento da Infância** (Vol. 1). Graphia.
- Pylo, S. C., Rossetti, C. B., & Garcia, A. (2011). **Relações de Amizade e Prática de Jogos Online: Um estudo exploratório Com adolescentes**. In *Interação Psicol* (Vol. 15, Issue 1).
- Ramos, R. C., Tayt-Son, D. B. da C., & Rocha, A. R. C. (2020). **A Volta da Marmita: Ressignificação do Consumo à luz da Teoria da Prática**. In *EnANPAD*.
- Rebs, R. R. (2012). **Bens Virtuais em Social Games**. *Intercom*, 35(2), 205–224.
- Reckwitz, A. (2002). **Toward a Theory of Social Practices: A Development in Culturalist Theorizing**. *European Journal of Social Theory*, 5(2), 243–263.
<https://doi.org/10.1177/13684310222225432>
- Santos, A. M. dos, & Grossi, P. K. (2007). **Infância Comprada: Hábitos de consumo na sociedade contemporânea**. *Revista Textos & Contextos*, 6(2), 443–454.
- Schatzki TR (1996) **Social practices: A Wittgensteinian approach to human activity and the social**. Cambridge University Press.
- Schor, J. B. (2004). **Nascidos Para Comprar** (R. de A. P. Barbosa, Ed.; Vol. 1). Editora Gente.
- Shang, R., Chen, Y., & Huang, S. (2012). **A private versus a public space: Anonymity and buying decorative symbolic goods for avatars in a virtual world**. *Comput. Hum. Behav.*, 28, 2227-2235.
- Shove, E., & Pantzar, M. (2005). **Consumers, producers and practices: Understanding the invention and reinvention of Nordic walking**. *Journal of consumer culture*, 5(1), 43-64.
- Sierra, V. M., & Mesquita, W. A. (2006). **Vulnerabilidades e Fatores de Risco na Vida de Crianças e Adolescentes**. *Perspectiva*, 20(1), 148–155.
- Trinca, D., Santos, F. S., Neves, L., Merotto, L. C., Carnaval, M., & Lach, R. (2006). **Jogos Online**. *Revista Da Informática Aplicada*, 2(01), 34–49.
- Warde, A. (2005). **Consumption and Theories of Practice**. *Journal of Consumer Culture*, 5(2), 131–153. <https://doi.org/10.1177/146954050505053090>
- Warde, A. (2017). **Consumption and Theories of Practice**. In *Consumption* (pp. 79–101). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1057/978-1-137-55682-0_5

ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Gostaria de convidar você a participar como voluntário (a) da pesquisa “Fora da realidade: as práticas de jovens brasileiros com e sem dependência em jogos online”. Nesta pesquisa pretendemos entender as diferenças na prática de jogos online desempenhados por jovens com e sem prevalência de dependência ao jogo.

Caso você concorde em participar, vamos fazer as seguintes atividades com você: Aplicar um questionário adaptado e já validado que visa identificar se existe prevalência ou não de dependência em jogos eletrônicos pelo respondente, em seguida, iremos conduzir uma entrevista semiestruturada, ou seja, com perguntas abertas que visam estimular que o respondente (você) desenvolva suas respostas para identificarmos sua opinião em profundidade, para por comparar e analisar as mesmas sobre a luz das Teorias das Práticas. A pesquisa pode ajudar a entender o comportamento de jovens brasileiros enquanto praticantes de jogos online, bem como analisar comportamentos de consumo, de sociabilidade online, e identificar “comportamentos problemáticos” enquanto em um mundo interconectado, levantando o debate acerca não só de suas práticas, mas também das empresas e produtoras de jogos eletrônicos.

Para participar deste estudo você não vai ter nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, se você tiver algum dano por causadas atividades que fizemos com você nesta pesquisa, você tem direito a buscar indenização. Você terá todas as informações que quiser sobre esta pesquisa e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Mesmo que você queira participar agora, você pode voltar atrás ou parar de participar a qualquer momento. A sua participação é voluntária e o fato de não querer participar não vai trazer qualquer penalidade ou mudança na forma em que você é atendido (a). O pesquisador não vai divulgar seu nome e você não será identificado em nenhum momento da análise e divulgação dos resultados da pesquisa. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão. Você não será identificado (a) em nenhuma publicação que possa resultar.

Uma via deste termo será enviada para seu e-mail informado abaixo e outro para o pesquisador. Os dados coletados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos. Decorrido este tempo, o pesquisador avaliará os documentos para a sua destinação final, de acordo com a legislação vigente. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para os fins acadêmicos e científicos.

ANEXO B – FORMULÁRIO ELETRÔNICO E ESCALA ADAPTADA DE DEPENDÊNCIA EM JOGOS

1. Seu nome completo (ele não será divulgado):
2. Você joga ou já jogou jogos eletrônicos online?
3. Qual seu gênero: Masculino | Feminino | Não-binário
4. Quantos anos você tem? (responda em algarismos)
5. Qual a renda mensal per capita familiar?
6. Qual seu nível de escolaridade?
7. Você está trabalhando no momento?

*As perguntas abaixo compõem a escala adaptada de dependência em jogos proposta por Lemmens et al. (2009), para todas as perguntas abaixo uma escala de cinco pontos fora oferecida para apontar a resposta do respondente. Indo de NUNCA até MUITO FREQUENTEMENTE.

1. Com que frequência nos últimos seis meses você pensou em jogos eletrônicos o dia todo?
2. Com que frequência nos último seis meses você gastou a maior parte do seu tempo livre em jogos eletrônicos?
3. Com que frequência nos últimos seis meses você se sentiu viciado em um jogo eletrônico?
4. Com que frequência nos últimos seis meses você jogou jogos eletrônicos mais tempo do que pretendia?
5. Com que frequência nos últimos seis meses você gastou uma quantidade crescente de tempo jogando eletrônicos?
6. Com que frequência nos últimos seis meses você, você não conseguiu parar de jogar após ter começado?
7. Com que frequência nos últimos seis meses você jogou para esquecer da vida real?
8. Com que frequência nos últimos seis meses você jogou para liberar estresse ou raiva?
9. Com que frequência nos últimos seis meses você jogou para se sentir melhor?
10. Com que frequência nos últimos seis meses algumas pessoas tentaram sem sucesso reduzir seu tempo jogando?
11. Com que frequência nos últimos seis meses você se sentiu incapaz de reduzir seu tempo de jogo?
12. Com que frequência nos últimos seis meses você falhou em reduzir seu tempo de jogo?

13. Com que frequência nos últimos seis meses você se sentiu mal em não poder jogar?
14. Com que frequência nos últimos seis meses você ficou bravo quando não conseguiu jogar?
15. Com que frequência nos últimos seis meses você ficou estressado quando não conseguiu jogar?
16. Com que frequência nos últimos seis meses você brigou com outras pessoas (família, amigos) sobre o seu tempo gasto jogando?
17. Com que frequência nos últimos seis meses você negligenciou os outros (por exemplo, família, amigos) porque estava jogando?
18. Com que frequência nos últimos seis meses você mentiu sobre o tempo gasto em jogos?
19. Com que frequência nos últimos seis meses você negligenciou outras atividades importantes (por exemplo, escola, trabalho, esportes) para jogar?
20. Com que frequência nos últimos seis meses o seu tempo em jogos causou privação de sono?
21. Com que frequência nos últimos seis meses você se sentiu mal depois de jogar por muito tempo?

ANEXO C – QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO

- 1) Como você começou a jogar jogos eletrônicos? E por quê?
- 2) Quais os jogos você costuma jogar habitualmente? Por quê?
- 3) Quanto tempo em média por dia (ou semana) você costuma jogar jogos eletrônicos?
Em quais períodos do dia e por quê?
- 4) Você considera que jogar jogos eletrônicos fazem parte da sua rotina? Por quê?
 - a) Em caso de não: o que te leva a sair da sua rotina para entrar em um jogo eletrônico?
- 5) Em caso de jogos online, você prefere jogar em grupo ou sozinho? Por quê?
- 6) O que significa para você o jogo online?
- 7) O que você aprendeu jogando jogos online?
 - a) Você teve que obrigatoriamente aprender algo para jogar online?
- 8) Nos jogos online que você é ativo, existe algum tipo de prática, regras estabelecidas para que você continue jogando-o, ao passo que não as seguir, afete sua experiência? Se sim, quem estabelece essas regras? O que você acha delas?
 - a) Existe algum tipo de regra ou norma de senso comum da comunidade desses jogos? Se sim, quais? O que você acha delas? Como você aprendeu elas?
- 9) Quais expectativas os demais jogadores têm em relação ao seu comportamento durante o jogo?
 - a) E você, quais suas expectativas em relação ao comportamento dos outros jogadores?
- 10) Quais expectativas os demais jogadores têm em relação à sua fala durante o jogo? (ou seja, quero saber se você entende o que pode ser dito e como pode ser dito durante o jogo)
 - a) E você, quais suas expectativas em relação a fala dos outros jogadores?
- 11) Você se considera um jogador engajado em jogos on-line? Por que? Dê exemplos.
- 12) Quais emoções você experimenta ao jogar jogos online? Dê exemplos.
- 13) Como é o seu humor (ânimo) enquanto joga jogos online
- 14) E quando você não está jogando, como você se sente?
- 15) Ainda olhando de fora do jogo, enquanto não está jogando, como você se sente ao pensar na forma em que joga online? E, nestes momentos, como é o seu humor e desejos em relação aos jogos que é ativo?
- 16) Você já adquiriu algum tipo de bem apenas ou para jogar jogos eletrônicos? Por quê? E em jogos online? Se sim, o que te estimulou a essa(s) compra(s) além do desejo de jogar?

- a) Você deseja adquirir algo hoje que possa impactar na sua experiência de jogo? O quê e por quê?
- 17) Você já adquiriu ou desejou algum tipo de bem virtual que só possa ser consumido/utilizado efetivamente dentro da plataforma de jogo? Por quê?
- a) Se sim, como você o adquiriu?
- b) Se não, o que te impediu de adquirir?
- 18) O que geralmente te estimula a adquirir ou pensar em adquirir bens virtuais em jogos online?
- a) De que forma este estímulo ocorre? De onde ele parte?
- 19) Você costuma despendar quantias monetárias em jogos online? Se sim, quanto em média você gasta por mês em bens (físicos ou virtuais) em jogos online?
- a) Você se lembra dos seus gastos mais recentes? Dê exemplos.
- 20) O que você pensa sobre compras em jogos online?
- 21) As pessoas à sua volta têm alguma opinião sobre compras em jogos online (família, amigos, pais)? Quais são? Essas opiniões, afetam sua decisão de compra?
- a) Se joga em grupo, o que elas acham disso? (AQUISIÇÃO)
- b) As pessoas do seu grupo de jogos costumam realizar compras em jogos online? Porque elas fazem estas compras? O que você pensa a respeito? Te estimula de alguma forma?
- 22) (Se compra ou já comprou/adquiriu) Como e por que você utiliza os seus bens virtuais durante o jogo? Como você se sente ao utilizá-los?
- 23) Você considera a aquisição de bens virtuais, algo essencial para continuar interessado em jogar? (Se sim, quais?) Por quê?
- a) Quais bens virtuais você considera dispensável? Por quê?
- b) E vice versa? Ou seja, você considera o interesse no jogo, algo essencial para continuar adquirindo bens virtuais? Que tipo de bens virtuais você dá ou daria preferência?
- 24) Você já adquiriu algum bem virtual que fosse temporário? Por quê? (ou seja, que expirasse com o tempo de uso) O que você pensa a respeito desse tipo de bem?
- a) Se sim, como foi a experiência?
- 25) Qual a importância dos bens virtuais para você nos jogos que você joga? (dê exemplos)
- 26) Qual o significado destes bens virtuais dentro da comunidade dos jogos que você é ativo?

- 27) O que te estimulou a começar a jogar jogos online? O que te estimulou a continuar? É o mesmo que te estimula a jogar hoje?
- 28) De que forma os jogos online estão inseridos na sua rotina diária, digo, quando você decide que é hora de jogar? Dê exemplos.
- a) Jogar online, conflita com outras atividades da sua rotina? Dê exemplos.
- 29) O que as pessoas à sua volta acham sobre a sua prática de jogar online? (Pais, amigos, familiares no geral)?
- a) Você concorda com o que eles dizem? Por quê?
- 30) Existe algo que te impeça de jogar mais hoje (jogar de forma geral)?
- a) Se sim, isso te gera insatisfação?
- b) Se não, você está satisfeito com o tempo que passa jogando?
- 31) Existe algo que o desestimule ou gere algum tipo de resistência para continuar jogando online hoje?
- 32) Você já teve que diminuir ou parar de jogar online em algum momento da sua vida? Por quê?
- 33) Descreva um momento vivenciado em um jogo online que lhe impulsiona a continuar a jogando.
- a) Quais elementos nesse momento descrito você considera essenciais para continuar a jogar online?
- 34) Defina sua experiência com jogos online em uma palavra? Por quê?

