

Titulo: Um estudo exploratório sobre o perfil psicológico dos jogadores e sua motivação nos jogos digitais

Autor(es) Antônio Augusto Nogueira Neto, Brenda de Oliveira Amaral, Carla de Cassia Carvalho Casado, Madson da Costa Martins

E-mail para contato: carla.casado@estacio.br

IES: ESTÁCIO BELÉM

Palavra(s) Chave(s): personalidade, Jogos eletrônicos, emoções

RESUMO

O sucesso que os jogos eletrônicos, ou games, vêm fazendo em todas as faixas etárias é inegável e grande parte deste sucesso pode ser entendido com base em uma análise do comportamento dos jogadores e das suas necessidades. Compreender tais aspectos é fundamental para a indústria de desenvolvimento de games, que necessita investir em produtos que atendam a demanda do seu público. Pesquisas sobre a motivação dos jogadores tem representado uma das principais fontes de informações sobre esta temática, contudo, ainda persiste a necessidade de um maior aprofundamento sobre o tema, principalmente quando se trata de conhecer a população brasileira. Devido a este fato, decidiu-se investigar o perfil dos jogadores de games e variáveis que podem vir a motivá-los durante o jogo, numa tentativa de ampliar os estudos sobre esta temática e, assim, contribuir para com o trabalho do design de jogos. A pesquisa foi desenvolvida com um enfoque exploratório, do tipo descritivo, de natureza quantitativa e qualitativa, tendo, como estratégia de coleta de dados, a aplicação de um formulário divulgado online, via redes sociais e fóruns, respondido por uma amostra de 144 pessoas, de ambos os sexos, com idade entre 14 e 44 anos. O formulário continha 7 perguntas objetivas e 9 subjetivas, envolvendo questões sobre jogos preferidos, gêneros, tempo em jogo, plataforma que utilizam e aspectos que o atraem num jogo. Conforme a amostra da pesquisa, foi percebido que a maior parte dos jogadores têm entre 14 e 25 anos; em sua maioria são do sexo masculino; jogam de 7 a 10 horas por dia; jogam normalmente em casa e utilizam seus computadores domésticos; preferem jogos de aventura e tiros. Segundo os participantes, os principais fatores que interferem na sua motivação foram a necessidade de experimentarem imersão, a jogabilidade e a possibilidade de superação. Ao abstrair os dados foi possível elaborar uma tabela conceitual demonstrando que os jogadores tendem a manter uma atenção maior quando o jogo possui um roteiro bem elaborado e com personagens carismáticos, fazendo com que a imersão nesse universo seja uma experiência única. Implementando o reforço e punição, que são duas ferramentas principais para guiar e motivar um indivíduo, podendo induzir o jogador dentro do jogo, fornecendo bonificações, pelos seus esforços ou criar eventos desagradáveis, caso o mesmo esteja se comportando de maneira não aceitável. Para posteriores pesquisas, sugere-se ampliar o número de participantes e fazer um maior detalhamento sobre o envolvimento do jogador com o universo que o jogo oferece, destacando-se aspectos como enredo, personagens e trilha sonora. Outra questão relevante é investigar como o jogador interage, seja utilizando periféricos, joystick ou apenas o seu corpo, para controlar as ações no jogo, bem como, compreender as emoções vivenciadas durante o jogo.