

AUTO-PERCEPÇÃO SOBRE PERSONALIDADE E HABILIDADES SOCIAIS DE JOGADORES DE MMORPGS

Matheus de Paiva Costa, Taciano Amaral Sorrentino

Resumo: Desde suas origens, o complexo mundo dos MMORPGs despertou interesse em pesquisadores, buscando entender quem os jogam, porque os jogam, quais são as consequências nas experiências de vida dos indivíduos que os jogam, sejam impactos positivos ou negativos. Este trabalho foi realizado no intuito de procurar entender melhor o perfil dos jogadores de *World of Warcraft*, em específico, daqueles que decidem participar das *Raids*, um dos tipos de conteúdo mais popular no gênero, e é uma atividade que requer dos participantes habilidades como trabalho em equipe e liderança. Muitos pesquisadores acreditam que essa experiência e os aprendizados obtidos em *Raids* são capazes de influenciar positivamente também nessas habilidades traduzidas para situações no mundo real, como alguns dos resultados obtidos nesta pesquisa por meio de um questionário apontam.

Palavras-chave: MMORPG; WoW; *raids*; comportamento do jogador; interações sociais virtuais.

1. INTRODUÇÃO

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) é um gênero de jogos online onde centenas, ou até milhares de jogadores coabitam o mesmo mundo virtual. Nesse mundo, diferentes tipos de desafios são propostos aos jogadores, dentre os quais, os mais difíceis requerem cooperação entre os participantes. Desde a origem do gênero na década de 1990, MMORPGs se mantêm populares até hoje, e pesquisadores passaram a adquirir interesse em como esse tipo de jogo é capaz de influenciar as habilidades dos indivíduos os quais estão inseridos nessa realidade virtual [1,2,3]. Um dos MMORPGs mais populares atualmente é o *World of Warcraft* (popularmente conhecido como WoW) e nele, o tipo de conteúdo que é famoso pela sua dificuldade são as *Raids*, onde aproximadamente vinte jogadores devem agir cooperativamente para cumprir os objetivos necessários para completar os desafios presentes no jogo [1,4]. Dentre as primeiras decisões que o jogador deve tomar ao criar seu personagem, a mais impactante na jogabilidade é a escolha da sua Classe. A Classe do jogador irá definir o seu estilo de jogo e as funções que será capaz de realizar, onde cada Classe tem seus pontos fortes e fracos. WoW (assim como outros jogos do gênero) atrai a atenção de pesquisadores por ser um estilo de jogo que comporta elementos que promovem interação social em grande escala, atividades que incitam os jogadores a utilizar habilidades que são consideradas úteis para um membro da sociedade, como: pensamento crítico para solução de problemas, cooperação, comunicação; liderança etc [1,5].

As pesquisas começaram a se tornar mais relevantes durante a década 2000. Pesquisadores como Nicholas Yee et al. realizaram trabalhos que são usados como referência até hoje, como: *Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Games* e *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Multi-User Online Graphical Environments* [6,7], onde são explorados aspectos importantes sobre jogadores de MMORPGs como o perfil do jogador, motivos para jogar um MMORPG e experiências sociais entre os jogadores envolvidos no mundo virtual.

1.1. *Raids*

Em *World of Warcraft*, *Raids* são zonas específicas que apresentam desafios (*Boss* ou *Bosses* no plural), criados com o objetivo de serem realizados por um grande grupo de jogadores. Atualmente as *Raids* requerem entre dez e trinta jogadores para as dificuldades Normal (fácil) e Heroica (médio), e vinte jogadores para a dificuldade Mítica (difícil). *Raids* apresentam o maior desafio que o conteúdo *Player versus Environment* (ou PvE, conteúdo em que jogadores devem combater inimigos não-controlados por jogadores) dispõe e também oferecem as melhores recompensas para aumentar o nível de poder de um personagem [1,2].

Os jogadores devem se organizar de forma que na composição do grupo haja a quantidade necessária dos três papéis que um jogador pode assumir: *Tank*, aquele que será o alvo principal do *Boss*; *Damage Per Second* (DPS), responsável por causar dano ao *Boss*; e o *Healer*, responsável por manter todos os membros do grupo vivos durante o combate. Além destes papéis, também é comum cada grupo de *Raid* (normalmente conhecido como *Core*) ter líderes (os *Officers*), responsáveis pelas tarefas como organizar estratégias, recrutamento, gerenciamento de membros etc [8,9], não muito diferente de como é organizado um time de futebol, por exemplo. Ao derrotar um *Boss*, jogadores aleatórios

são recompensados com equipamentos para seus personagens. Para um grupo de vinte, um total de quatro equipamentos são distribuídos aleatoriamente entre os membros presentes.

Raids novas são periodicamente incrementadas ao jogo, geralmente em um período de quatro a seis meses [10], cada uma com seu próprio estilo e trazendo um número variado de *Bosses* únicos. A *Raid* atual, *Castle Nathria*, é a 49ª a ser implementada ao jogo e é a qual terá um foco na realização deste trabalho. Historicamente, as guildas da comunidade têm o costume de competir entre si para ser os primeiros a completar a *Raid* na dificuldade mais elevada (atualmente Mítica). *Blizzard Entertainment*, empresa responsável pelo WoW, dispõe mais de 100 servidores diferentes para poder acomodar devidamente o grande número de jogadores que normalmente é esperado de um MMORPG. O servidor no qual foi o foco para esta pesquisa, é o servidor brasileiro mais populoso, o Azralon.

O objetivo da pesquisa foi procurar entender o perfil do *Raider* (participante de uma *Raid*) brasileiro, o motivo das escolhas que tomam dentro das *Raids*, interações sociais dentro e fora do jogo, possíveis impactos que ser um *Raider* pode causar. Essas informações foram adquiridas por meio de um questionário, formulado pelo autor, que também é um jogador e *Raider* ativo na comunidade do Azralon.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. Metodologia

A formulação do questionário utilizado para a pesquisa deste trabalho foi realizada com base no livro *Asking Questions - The Definitive Guide to Questionnaire Design— For Market Research, Political Polls, and Social and Health Questionnaires, Revised Edition* dos autores Norman M. Bradburn, Seymour Sudman e Brian Wansink [11]. O livro forneceu informações úteis sobre: como evitar perguntas e/ou respostas ambíguas e que podem ser interpretadas de maneiras que não são relevantes para a pesquisa; escolher as palavras certas para que a pessoa respondendo não se sinta insultada nem subestimada; posicionar perguntas sobre o mesmo tema de forma contínua para uma melhor fluidez e outras maneiras de como manter o respondente engajado.

Com base nas informações do livro, com experiências prévias ao responder questionários de outras pesquisas e com a experiência dado o envolvimento pessoal direto no cenário no qual esta pesquisa é realizada, foi-se construído o questionário. Dentre as diretrizes utilizadas, as que mais tiveram foco em serem seguidas foram:

- Garantia de anonimato – nenhuma pergunta exige informação pessoal que seja capaz de revelar a identidade do respondente;
- Perguntas e respostas breves – com o intuito de evitar um tempo prolongado para leitura e resposta, evitando gerar um possível desgaste;
- Vocabulário simples e claro – palavras longas e complexas foram evitadas e a maioria das palavras utilizadas são comuns no dia-a-dia do jogador médio de *World of Warcraft*.

Não são todas as perguntas que têm um propósito específico de tentar relacionar causalidade entre diferentes aspectos, algumas têm apenas o propósito de facilitar a análise dos resultados. A plataforma escolhida para a realização do questionário foi *Google Forms*, com perguntas contendo entre duas a sete opções de respostas e perguntas com escala Likert com sete níveis resposta.

O formulário foi divulgado ao longo de três semanas. A forma utilizada para divulgação foi realizada via internet a partir da página da comunidade do Azralon no Facebook; e também pelo contato direto com líderes de várias guildas tanto dentro do jogo, quanto pela plataforma de comunicação do *Discord*, comumente utilizada por jogadores de *World of Warcraft*. A lista das guildas que participaram da progressão em *Castle Nathria* foi fornecida pelo site *WoWProgress* [12].

O questionário é dividido em três seções. Na primeira, encontra-se perguntas gerais sobre o jogador e sobre a sua relação com o jogo. As primeiras três são perguntas genéricas sobre o indivíduo, como faixa etária, grau de escolaridade e sexo, que são comuns em questionários e servem para estabelecer o perfil da pessoa. As demais perguntas nesta seção são sobre a relação do indivíduo com o jogo, incluindo:

- Há quanto tempo joga;
- Tempo médio investido semanalmente no jogo;
- Quais tipos de conteúdo prefere realizar;
- Motivo da escolha de Classe;

Estas perguntas servem para estabelecer o perfil do jogador, sobre o tempo que passa no jogo, o que o motiva, grau de competitividade e forma de participação em *Raids*, e servem para identificar possíveis correlações com perguntas nas seguintes seções.

A segunda seção do questionário é sobre a performance do indivíduo nas *Raids*. Embora haja um certo foco na *Raid* específica *Castle Nathria*, a qual foi a mais recente durante o período de divulgação do questionário, os respondentes que não participaram especificamente em *Castle Nathria* poderiam responder baseado em experiências de qualquer outra *Raid*. As perguntas envolvem o grau de dificuldade na qual seu *Core* tem objetivo de completar, sendo elas Normal, Heroica e Mítica; quantas horas semanais os participantes do *Core* se dedicam à progressão em *Raid*, qual o motivo da escolha da sua Classe; se ocupa ou não um cargo de liderança; maneira de como o *Core* decide enfrentar os chefes; como lidam com problemas durante a progressão em um *Boss*; motivo de escolha da composição do *Core*; e por último uma auto-avaliação com respeito ao desempenho na *Raid*. Há também perguntas específicas quanto à progressão em *Castle Nathria*, usando como base uma tabela de *ranking* de todas as guildas que realizaram progressão, com o objetivo de tentar encontrar alguma correlação entre desempenho e as perguntas previamente mencionadas.

A terceira seção trata do aspecto social do jogador, tendo como objetivo explorar possíveis impactos positivos que são consequência por ser um jogador de *World of Warcraft*. As perguntas são sobre o perfil social:

Onde se encontra no espectro de introversão e extroversão;

- Maneira que mais utiliza para se expressar, seja por chat de texto ou de voz;
- Me realiza outras atividades com parceiros de *Raid*;
- Se alguma coisa que aprendeu no jogo tem alguma utilidade na vida real;
- Se a forma de socializar no jogo afetou a vida social.

A partir da análise realizada com os dados obtidos e seguindo a metodologia proposta, têm-se os resultados a seguir.

2.2. Resultados e Discussões

Após o período de três semanas de divulgação, o total de repostas submetidas foi de 177. Este período foi realizado durante o final do ciclo de vida da *Raid Castle Nathria*, quando restavam apenas três semanas para o lançamento do pacote de conteúdo (também conhecido por *Patch*) seguinte, o qual traz uma nova *Raid* e reinicia o ciclo de progressão e competição. É nesse período em que a *Raid* é considerada como finalizada, pelo fato de diversas guildas já terem concluído suas progressões e guildas que não conseguiram normalmente desistem e entram em recesso até a *Raid* seguinte. Houve a tentativa de contato direto com guildas de todos os *rankings* mostrados no Gráfico 01, e muitas guildas acima do *Rank* 41 já haviam encerrado as atividades em *Castle Nathria*. É possível que, por esse motivo haja uma baixa representação de jogadores nos *rankings* acima de 41. O sistema de *Rankings* é dado em ordem decrescente, onde o *Rank* 1 indica que o jogador participa da primeira guilda a completar a *Raid* no Azralon.

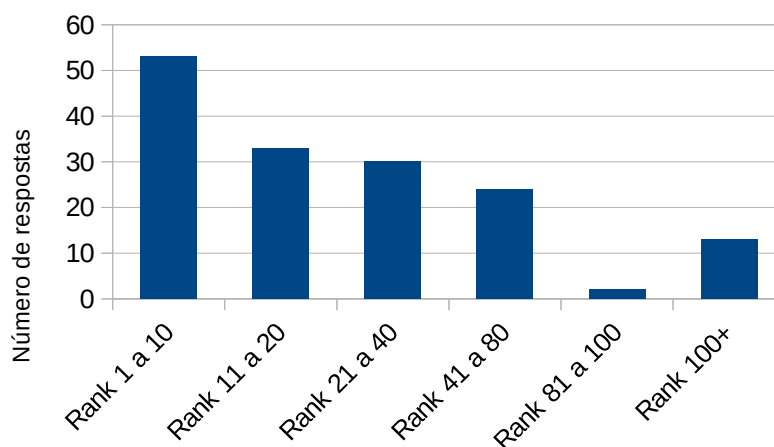


Gráfico 01: Número de repostas para diferentes *rankings*. (Autoria própria)

2.2.1. Perfil dos Jogadores

Os dados mostrados nos Gráficos 02, 03 e 04 indicam que a grande maioria dos jogadores de *World of Warcraft* no servidor Azralon são homens entre 20 e 31 anos que estão cursando ou já concluíram o Ensino Superior.

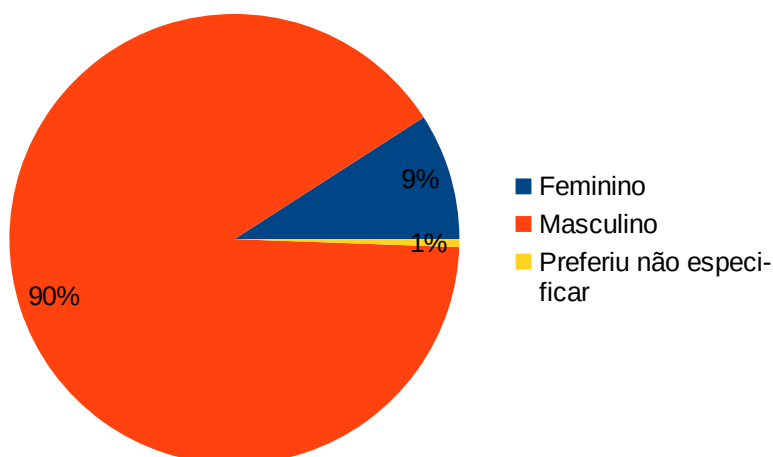


Gráfico 02: Distribuição dos jogadores por sexo. (Autoria própria)

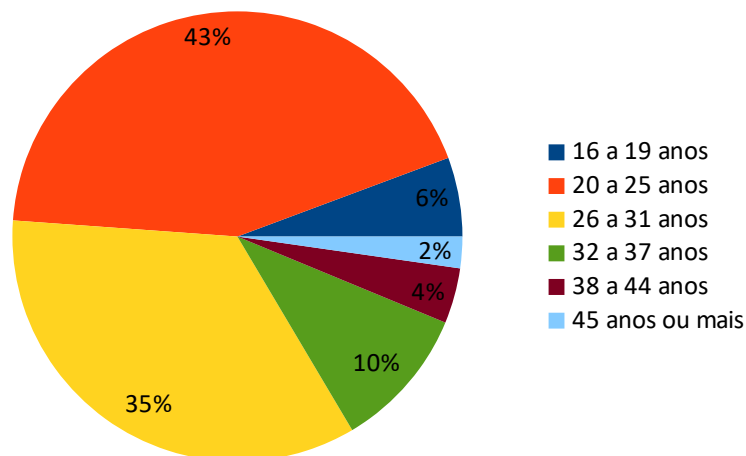


Gráfico 03: Faixas etárias. (Autoria própria)

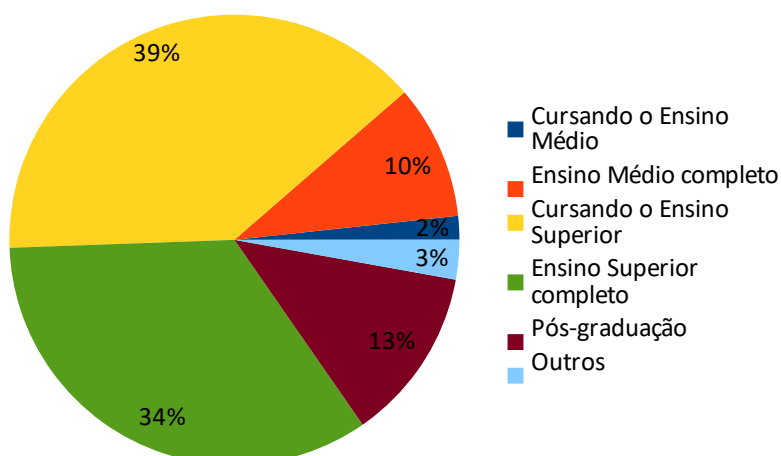


Gráfico 04: Nível de escolaridade. (Autoria própria)

É possível que um dos motivos para essa grande maioria de jogadores se encontrarem na faixa etária de 20 a 31 anos seja pelo fato de que o jogo já existe há mais de 15 anos. Pessoas que eram crianças ou adolescentes, normalmente o público-alvo para jogos de computador [7], na época do lançamento, hoje se encontram nesta faixa etária.

2.2.2. Perfil no *World of Warcraft*

A maior parte dos jogadores são veteranos que jogam há mais de 5 anos. Há uma grande diversidade na quantidade de horas semanais investidas no jogo, variando de 10 a 40 horas. Jogadores tendem a escolher a Classe na qual há mais conforto para seus personagens principais.

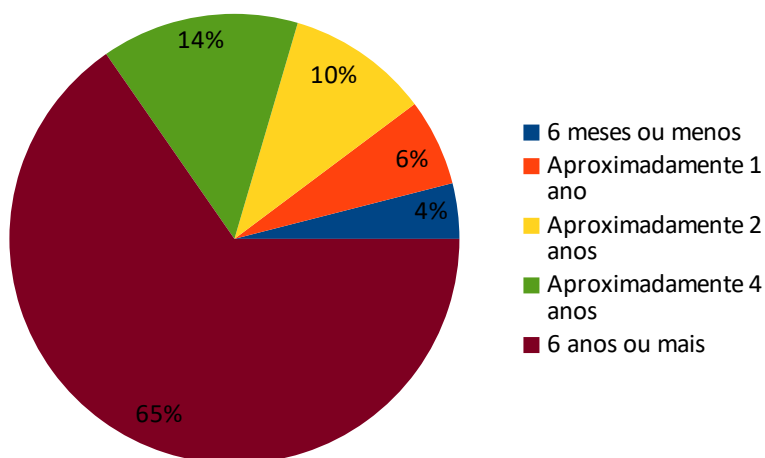


Gráfico 05: Tempo de *World of Warcraft* dos jogadores. (Autoria própria)

Como discutido na seção anterior, o Gráfico 05 corrobora a ideia de que jogadores que começaram a jogar há

muito tempo tendem a compor a maioria da base de jogadores do WoW.

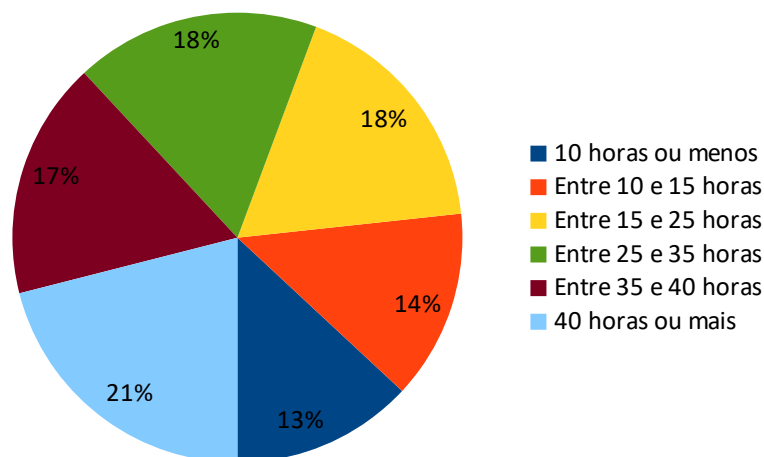


Gráfico 06: Horas semanais investidas em *World of Warcraft*. (Autoria própria)

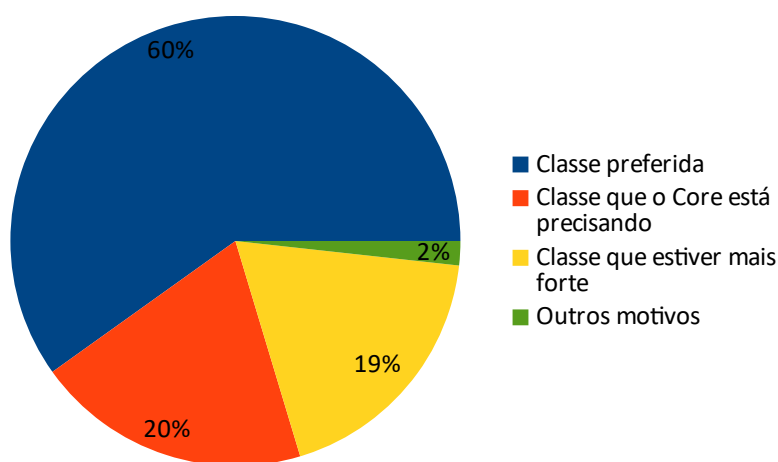


Gráfico 07: Motivo mais importante para a escolha do personagem principal. (Autoria própria)

2.2.3. Análise de Performance em Raids

Algumas guildas do *Rank* 1 a 10 apresentam um perfil mais competitivo e tendem a recrutar apenas jogadores com as melhores Classes para progressão. O restante tende a aceitar a maioria das Classes, exceto as consideradas mais fracas. E nas guildas com *Rank* acima de 41, a Classe não aparenta ser um fator importante na hora do recrutamento. Um dos motivos para essa tendência é o fator da competitividade, guildas que pretendem obter um *Rank* mais alto tendem a escolher as jogadores com as classes que apresentam uma melhor performance.

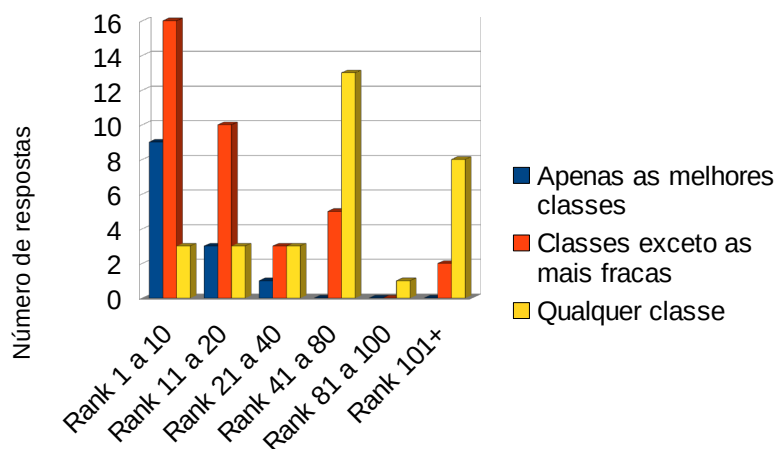


Gráfico 08: Comparação *Rank* versus escolha da composição da *Raid*. (Autoria própria)

Ao comparar *Rank* com a escolaridade, o padrão de respostas tende a se repetir ao longo de todos os *rankings*

(exceto do 81 a 100 pela falta de informação), indicando que possivelmente há uma ausência correlação entre performance em *Raids* e o nível de escolaridade.

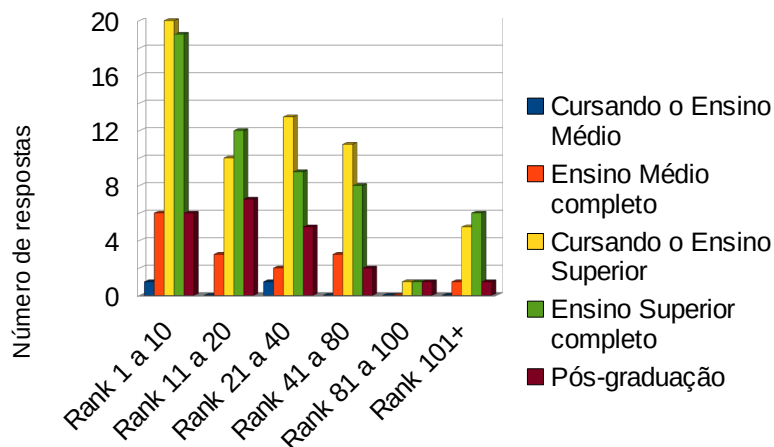


Gráfico 09: Comparação Rank versus escolaridade. (Autoria própria)

A escolha da Classe preferida também é o motivo dominante para a escolha do personagem principal, independente da performance em *Raids*.

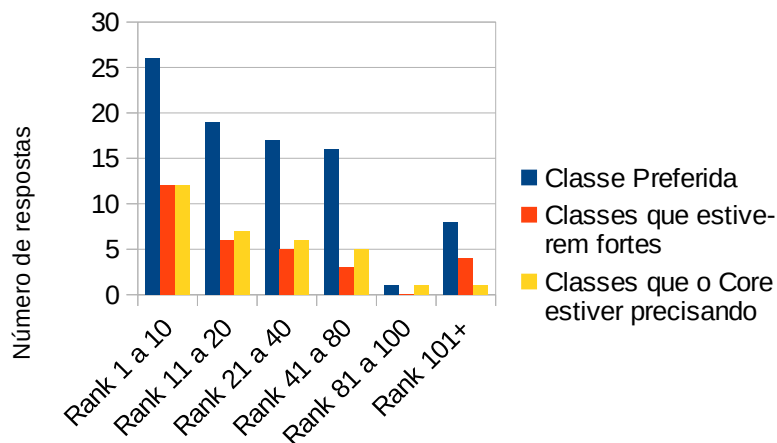


Gráfico 10: Comparação Rank versus escolha do personagem principal. (Autoria própria)

Quanto às horas investidas, tanto em preparo quanto em progressão em *Bosses*, guildas do Rank 1 a 10 tendem a se dedicar muitas horas a mais em relação aos demais. Novamente, a competitividade pode ser um dos fatores importantes nesse aspecto, jogadores que pretendem obter melhores resultados investem mais tempo preparando seus personagens em diferentes tipos de conteúdo no jogo que também recompensam equipamentos importantes para realizar uma melhor performance dentro das *Raids*.

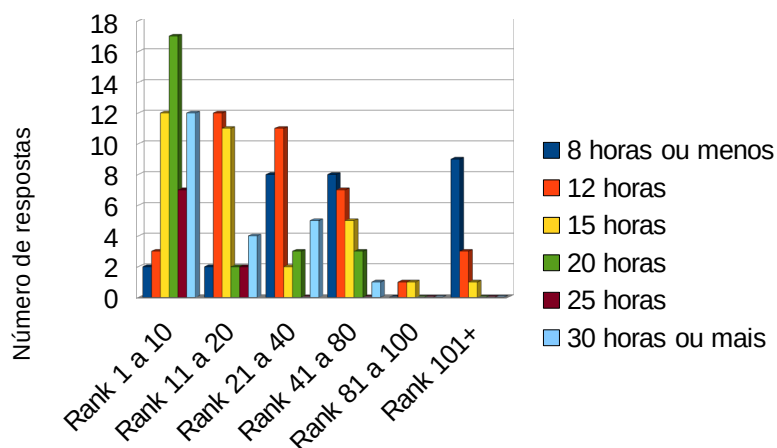


Gráfico 11: Comparação Rank versus horas investidas em *Raids*/preparo para *Raid*. (Autoria própria)

Embora haja uma quantidade considerável de guildas no *Rank* 1 a 10 que preferem copiar estratégias realizadas por guildas que completaram a *Raid*, a maioria tende a apenas adaptar estratégias já existentes para seu próprio grupo, e pouquíssimas guildas optam por criar suas próprias estratégias. Um possível motivo para que haja pouca inovação em estratégias é pelo fato das guildas que obtêm as melhores colocações no mundo dispõem suas estratégias utilizadas para toda a comunidade, pois essas guildas participam de eventos em que há transmissão ao vivo durante toda a progressão.

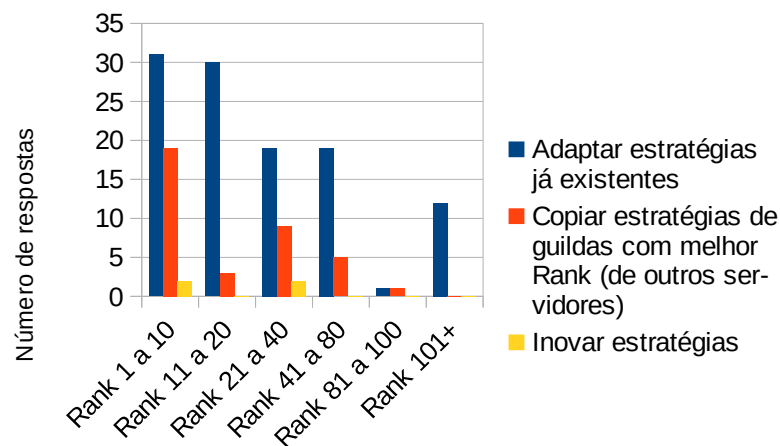


Gráfico 12: Comparação Rank versus abordagem das estratégias. (Autoria própria)

Quando diante de um problema durante a *Raid*, a maneira mais comum para a solução do problema é da responsabilidade dos *Officers*, sendo bem vinda as sugestões dos membros do *Core*.

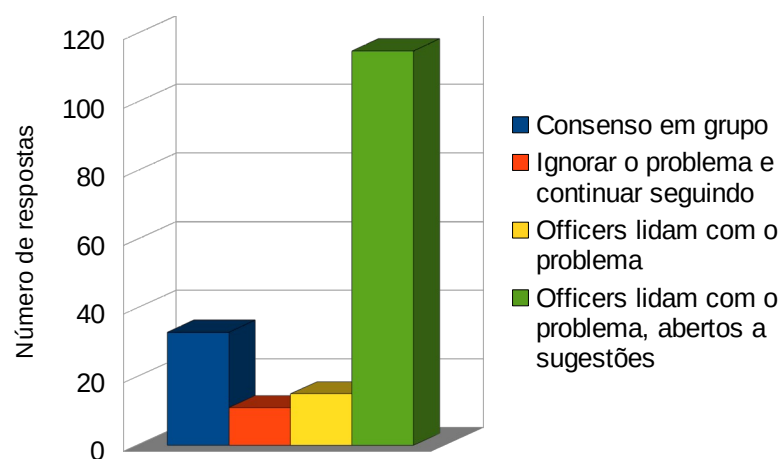


Gráfico 13: Forma de lidar com problemas. (Autoria própria)

2.2.4. Personalidade

Os dados obtidos sugerem que as personalidades apresentam um padrão de uma distribuição normal, sendo 1 tendendo à introversão e 7 à extroversão.

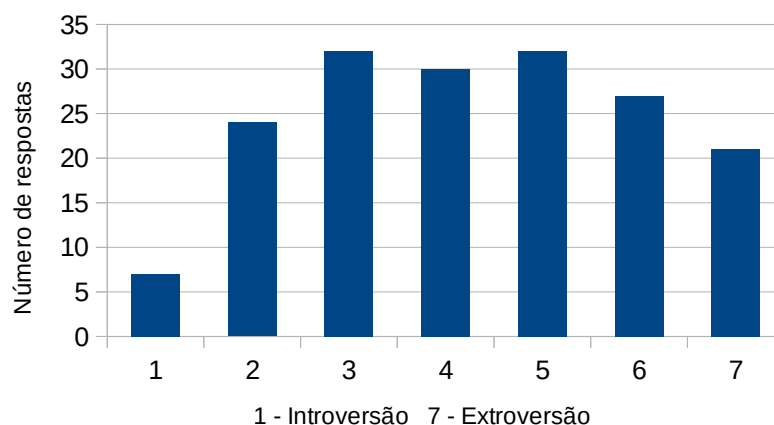


Gráfico 14: Distribuição de personalidade. (Autoria própria)

Como sugerido por Graham [13], jogadores com maior grau de introversão tendem a jogar sozinhos, enquanto no sentido oposto do espectro há uma maior tendência em jogar com amigos ou grupos da guilda.

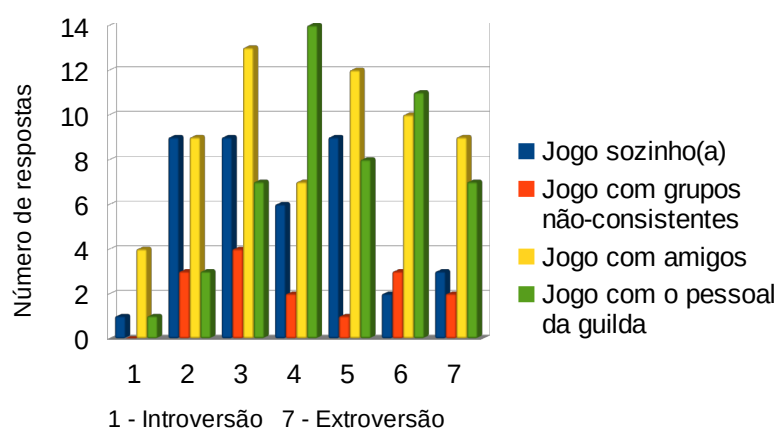


Gráfico 15: Comparação Personalidade versus atividades no jogo for a da *Raid*. (Autoria própria)

Na comparação da personalidade com a convivência com outros membros da guilda, também se enxerga um padrão similar, onde jogadores tendem a passar mais tempos com seus camaradas ao longo que o grau de extroversão cresce, como pode-se ver na cor azul no Gráfico 16 e contrariamente, a cor amarela que indica baixa frequência na interação com membros da guilda decresce.

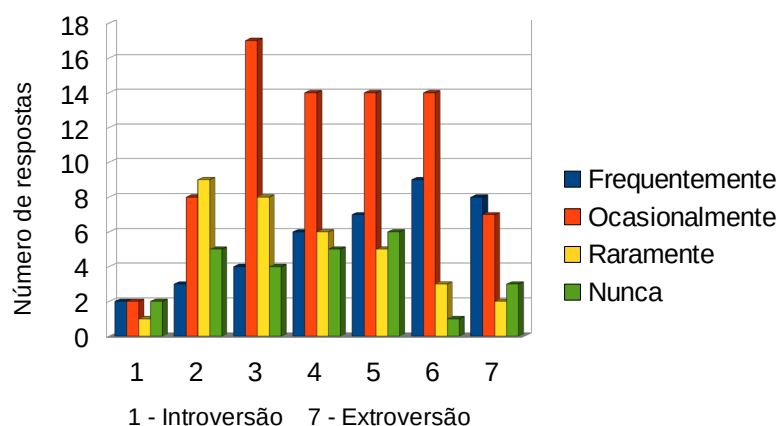


Gráfico 16: Comparação Personalidade versus interação social com membros da guilda for a do *World of Warcraft*. (Autoria própria)

E diferente do que foi proposto por Graham [13], jogadores no maior grau de extroversão não apresentam uma tendência a uma maior frequência na mudança de *Cores*, indicando exatamente o oposto.

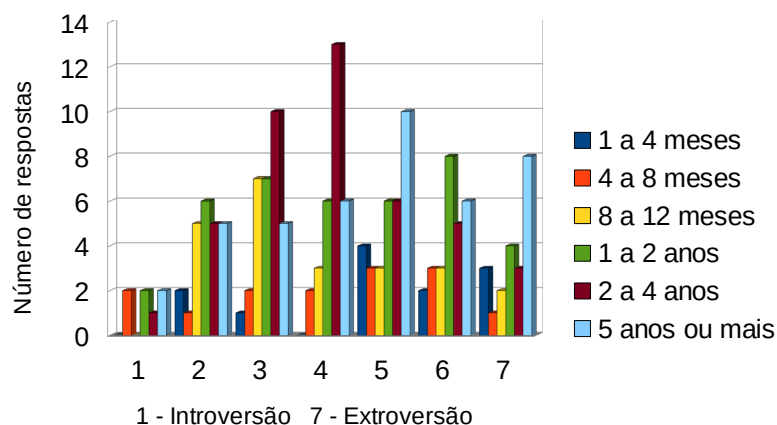


Gráfico 17: Comparação Personalidade versus frequência na mudança de *Cores*. (Autoria própria)

2.2.5. Interações Sociais e Aprendizados

Como já proposto por diversos autores [1,8,9], a tarefa de liderar um *Core* requer habilidades similares à tarefas de liderança no dia-a-dia da vida real, e os dados obtidos corroboram essa ideia.

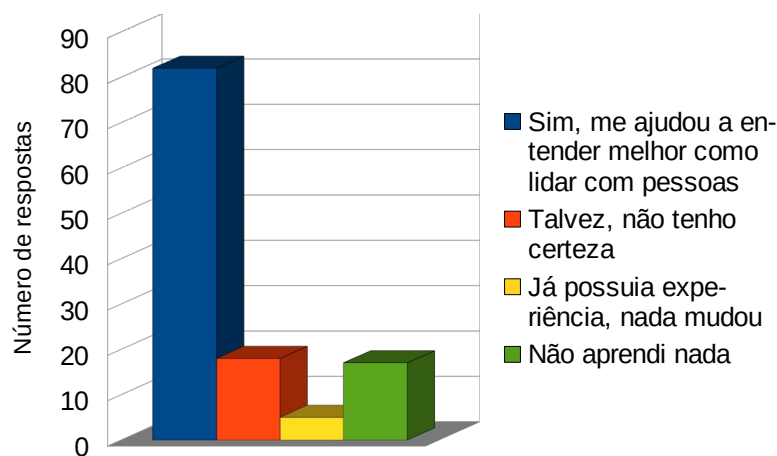


Gráfico 18: Aprendizados quanto à liderança. (Autoria própria)

Além disso, a maioria dos jogadores também alegam que *World of Warcraft* também impactou positivamente nas suas vidas sociais.

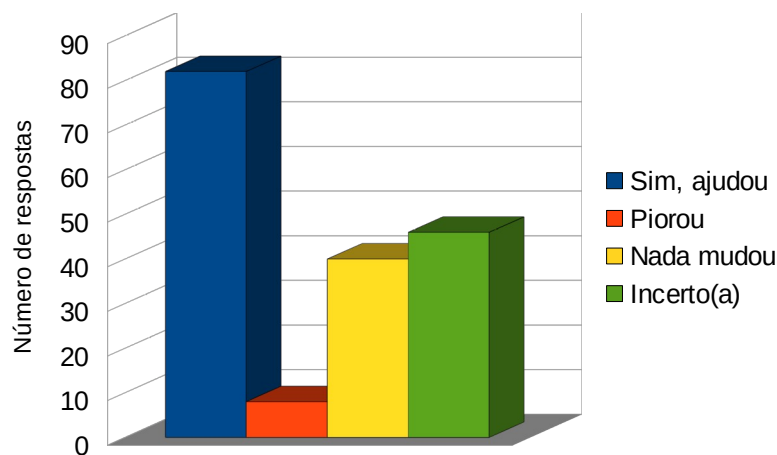


Gráfico 19: Impactos na vida social do indivíduo causados por *World of Warcraft*. (Autoria própria)

3. CONCLUSÕES

O ambiente de *Raid* é um ambiente competitivo e requer dos jogadores habilidades tanto para realizar uma boa performance dado seu papel individual quanto habilidades sociais, principalmente por parte dos *Officers*, para manter uma estrutura organizada dentro das *Raids*.

Quanto ao perfil dos jogadores do servidor brasileiro Azralon, a pesquisa indica que:

- Guildas que investem mais horas tendem a obter *Ranks* melhores. No entanto, há uma quantidade considerável de guildas que investem quase tanto quanto as guildas no topo e não conseguem o mesmo resultado;
- Os jogadores tendem a jogar nos mesmos grupos tanto nas *Raids* quanto em outros tipos de conteúdo, incluindo outras atividades além do WoW;
- Guildas brasileiras não consideram tentar inovar estratégias para a progressão de *Bosses*;
- A maioria dos jogadores são veteranos;
- A maior parte dos jogadores afirmam que participar de um *Core* gerou impactos positivos em aspectos como socialização, aprendizado para o dia-a-dia e ajudou a como lidar com pessoas em uma estrutura de hierarquia;
- A distribuição de personalidade dos jogadores apresenta o caráter de uma distribuição normal.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] SOURMELIS, Theodoros; IOANNOU, Andri; ZAPHIRIS, Panayiotis. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) and the 21st century skills: A comprehensive research review from 2010 to 2016. *Computers in Human Behavior*, vol. 67, pp. 41-48, 2017.
- [2] DUCHENEAUT, Nicolas et al. Building an MMO With Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*, Volume 1, Number 4. October 2006.
- [3] SUZnjevic, Mirko. MATIJASEVIC, Maja. Why MMORPG players do what they do: Relating motivations to actions categories. *Int. J. of Advanced Media and Communication*, 2010.
- [4] NARDI, Bonnie. HARRIS, Justin. Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft. *CSCW'06*, November 4-8, 2006, Banff, Alberta, Canada.
- [5] CHEN, Vivian Hsueh-hua. DUH, Henry Been-Lirn. Understanding Social Interaction in World of Warcraft. *ACE'07*, June 13-15, 2007, Salzburg, Austria.
- [6] YEE, Nicholas et al. Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Games. *Proceedings CHI06*, ACM Press, New York, 407-416, 2006.
- [7] YEE, Nicholas. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Multi-User Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329, 2006.
- [8] LEE, Yi-Hsuan et al. From virtual worlds to reality: moderating and mediating mechanisms between online and offline leadership. *Information Technology & People*, 2018.
- [9] PRAX, Patrick. Leadership Style in World of Warcraft Raid Guilds. *Authors & Digital Games Research Association*, 2010.
- [10] BARDZELL, Jeffrey et al. Come Meet Me at Ulduar: Progression Raiding in World of Warcraft. *Session: Games and Virtual Worlds. CSCW'12*, February 11-15, 2012, Seattle, Washington, USA, 2012.
- [11] BRADBURN, Norman. SUDMAN, Seymour. WANSINK, Brian. Asking Questions: The Definitive Guide to Questionnaire Design – For Market Research, Political Polls, and Social and Health Questionnaires. Jossey-Bass, A Wiley Imprint. 2004.
- [12] WoWProgress. <https://www.wowprogress.com/pve/us/azralon> 2021.
- [13] GRAHAM, Lindsay T. GOSLING, Samuel D. Personality Profiles Associated with Different Motivations for Playing World of Warcraft. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. Volume 16, Number 3, 2013.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Federal Rural do Semi-Árido – UFERSA
Centro de Ciências Exatas e Naturais – CCEN

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Às dez horas do dia dezoito de novembro do ano de dois mil e vinte e um, por meio da plataforma *Google Meet*, reuniu-se a Banca Examinadora de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso de autoria de **MATHEUS DE PAIVA COSTA**, aluno do Curso Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia desta universidade, número de matrícula **2015020836**, com o título **“AUTO-PERCEPÇÃO SOBRE PERSONALIDADE E HABILIDADES SOCIAIS DE JOGADORES DE MMORPGS”**. A Banca Examinadora ficou assim constituída por três membros: Prof. Dr. TACIANO AMARAL SORRENTINO, presidente da banca e orientador do Trabalho de Conclusão de Curso; Prof. Me. LAZARO FABRICIO DE FRANCA SOUZA e Prof. Dr. ISAAC BARROS TAVARES DA SILVA, como membros. Concluída a defesa, procedeu-se o julgamento pelos membros da banca examinadora, sendo o aluno APROVADO. E para constar, eu, TACIANO AMARAL SORRENTINO, lavrei a presente ata que, após lida e aprovada pelos membros da banca examinadora, será assinada por todos.

Mossoró, 18 de novembro de 2021.

Assinaturas dos membros da Banca Examinadora:

Prof. Dr. TACIANO AMARAL SORRENTINO – CCEN/UFERSA
Presidente e orientador

Prof. Me. LAZARO FABRICIO DE FRANCA SOUZA – CCBS/UFERSA
Primeiro Membro


Prof. Dr. ISAAC BARROS TAVARES DA SILVA – CE/UFERSA
Segundo Membro