

O game design e sua influência nos vícios em jogos

Lucas Furtunato dos Santos, Thiago Samuel dos Santos Silva,

Kevin dos Santos Vittorazzo

Thiago Schumacher Barcelos, Aline Binato Neufeld, Letícia Rejane Vidal Souza

IFSP Campus Guarulhos

Resumo

No mundo atual, com o avanço da tecnologia, podemos encontrar fortemente as marcas dos jogos eletrônicos, mas em 2018, o "Internet Gaming Disorder" (IGD) foi incluído na 11ª Revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11) pela Organização Mundial da Saúde (OMS) que tem conduzido atividades relacionadas às implicações para a saúde pública do uso excessivo da Internet, computadores, smartphones e dispositivos eletrônicos devido ao comportamento prejudicial em espaços familiares, pessoais, profissionais, educacionais e sociais. A causa e o tratamento do IGD ainda não são um consenso. Mas o game-design, isto é, como o jogo é projetado, pode ser usado para lucro de empresas sem considerar o bem-estar dos jogadores. Logo, evidencia-se uma falta de consciência das pessoas sobre os recursos de game-design abusivos e suas relações com o vício. Portanto, os objetivos desta pesquisa consistem em compreender, analisar e alertar os jogadores sobre a possível manipulação das empresas de jogos no uso do game design. Os métodos utilizados no projeto foram uma pesquisa bibliográfica, utilizando artigos acadêmicos pesquisados pelo Google, notícias sobre o game-design abusivo e vídeos do Youtube que nos ajudaram a entender quais eram os métodos de game-design. Ademais foi feita uma análise das mecânicas de jogos digitais populares através do histórico das relações empresa-jogador e a forma de aplicação das mecânicas dos jogos dessas empresas. Como resultado desta pesquisa espera-se a realização de um site que irá identificar e conscientizar pessoas com vício em "games", além de permitir o reconhecimento de quais jogos são abusivos na opinião de cada jogador. Com esses resultados será apresentado uma análise e correlação entre as empresas, recursos e jogadores com o vício, de maneira clara e objetiva. Isso permitirá uma maior conscientização e melhor escolha de jogos, visando a saúde mental dos usuários.

Palavras-chave: Internet Gaming Disorder, Videogame, jogadores.

1. Introdução

Jogos eletrônicos são popularmente utilizados para diversão e podem trazer benefícios terapêuticos (GRIFFITHS, 2019 apud GEORGE e GRIFFITHS, 2020), mas também podem causar mal à saúde, se mal aproveitados. O principal problema causado pelo **videogame** é o **Internet Game Disorder** (IGD), que entrou na 11ª Revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11) no catálogo da OMS (2018), conhecido como vício em jogos, provocado pelo uso exacerbado de "games".

De acordo com Spritzer et al. (GENTILE DA. et. al., 2011 and FESTL R., 2012 apud SPRITZER et al., 2016): "Mesmo sendo a dependência de jogos eletrônicos um

fenômeno global, sabe-se que adolescentes do sexo masculino constituem um dos principais grupos de risco” e reforçando ainda “Uma pequena parcela dos jovens que jogam irá desenvolver um comportamento de dependência associado aos games”. Os pesquisadores afirmam também que há estudos transversais nos quais apontam oscilações de 0,3% a 38% de pessoas com o transtorno do IGD. Essa discrepância na porcentagem se deve aos diferentes materiais e as amostras populacionais utilizadas em cada estudo, como indicado pelos próprios estudantes da fonte.

Um dos fatores que podem contribuir para o vício é a produção de dopamina, – hormônio da motivação que é liberado quando em contato com qualquer atividade que estimule o indivíduo (Solinas et al, 2018)– que, quando excedente no cérebro pode ser uma das principais causas da dependência eletrônica (Weinstein, 2010), um segundo fator que pode influenciar o vício é a falta de relações sociais, além de que algumas empresas utilizam práticas abusivas para manter o jogador gastando dinheiro e tempo no seu jogo. Considerando que Spritzer et al. (CHENG, 2014 apud SPRITZER et al., 2016) estimam que até 6% da população global atual apresenta algum transtorno relacionado à dependência de tecnologia e que, segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria (2020), a dependência dos **jogadores** pode estar relacionada a alguma comorbidade mental ou vulnerabilidade. Com isso em mente, a pesquisa tem o intuito de entender que fatores intrínsecos aos jogos contribuem para as pessoas se viciarem neles. Tendo em vista disso, este projeto de pesquisa se torna relevante para demonstrar quais são esses métodos de design antiéticos e quais jogos abusam desses métodos, assim como os possíveis problemas que eles podem causar e o que pode ser feito para mudar isso.

Um exemplo é a pesquisa de Xiao e Handerson (2019) que relaciona o sistema de faturamento por meio de “loot-boxes” em videogames com um possível abuso psicológico de seus usuários para acarretar vícios, assim como nos jogos de azar. Analogamente, Chen e Chang (2008) relacionam aspectos de “game design” com o distúrbio. Ao analisarem o jogo World of Warcraft, por exemplo, aspectos como estética, interação e personagem foram diretamente relacionados com três sintomas predominantes em vício: compulsão, tolerância e retraimento (CHEN E CHANG, 2008).

Observando os recursos de game-design, isto é, como o jogo é projetado e suas aplicações nos jogos, podem ser propositalmente planejados para que causem o

distúrbio. Empresas mal-intencionadas podem utilizar esses meios para manipular seus jogadores de forma que joguem por mais tempo e sejam induzidos a comprarem seus produtos. Logo, evidencia-se uma falta de consciência das pessoas sobre os recursos de game-design abusivos e suas relações com o vício. Assim, é importante que essas técnicas e empresas que as utilizam sejam expostas para a conscientização do público em geral.

Nesse contexto, fica clara a hipótese de que empresas utilizam game-design abusivo para benefício próprio e que o público e a comunidade em geral necessitam dessa conscientização. Ademais, deve-se perguntar quais são as técnicas abusivas utilizadas por essas empresas, quais os principais casos de relação entre vício e game-design, quais desses recursos estão relacionados com o vício, como é a relação entre jogador e os jogos e por fim como tudo se relaciona no contexto geral.

Esta pesquisa tem como objetivos compreender, alertar e analisar possíveis manipulações das empresas de videogame no uso do game design para os usuários, identificando técnicas abusivas e conscientizando os jogadores sobre possíveis manipulações em jogos. Além disso, busca analisar os casos mais comentados de game design abusivo e seus desdobramentos para buscar soluções e sugerir atitudes da comunidade, bem como identificar as empresas que geralmente são denunciadas por esse tipo de desenvolvimento. A pesquisa também visa adquirir informações sobre quais recursos podem estar diretamente ligados ao IGD, a fim de realizar a ligação entre game-design e vício, e reforçar que o comportamento do usuário e sua saúde mental podem ajudá-lo a aproveitar qualquer jogo que utilize práticas abusivas ou não. Por fim, pretende-se criar uma base de informações disponibilizada ao público para ajudar no alerta quanto aos recursos abusivos utilizados pela indústria dos jogos.

2. Materiais e Métodos

Para chegar ao resultado esperado da pesquisa, foi utilizado todo o embasamento teórico, para compreender as técnicas abusivas de game-design, sua relação com o vício, casos determinantes, conceitos e tipos de mecânicas aplicadas ao *video-game*. Além disso, houve uma análise das mecânicas de jogos digitais populares, coletando dados e informações de como e onde são aplicados os recursos abusivos.

a. Pesquisa bibliográfica

A pesquisa bibliográfica aconteceu através de plataforma de buscas acadêmicas, visando encontrar artigos relacionados ao tema, utilizando as palavras-chaves “IGD”, “Dopamina” e “Vício”. Foram priorizadas fontes como Jornais de ciências, Associações de medicina e pediatria, sites de especialistas em videogames e vícios etc. Fontes como o “British Journal of Hospital Medicine” (GEORGE, 2020), a “Sociedade Brasileira de Pediatria” (2020), a “World Health Organization” (2018) e o “DSM-5”, tiveram o principal peso nas nossas considerações. Outra grande fonte utilizada na bibliografia foi os pesquisadores Pontes e Griffiths, pois eles eram citados em grande parte por esses jornais e fontes principais. Por fim, para definições mais específicas, foram utilizados artigos que tratavam de forma mais geral todo o material produzido nos anos anteriores à 2015, como Spritzer et al. (2016) e Solinas (2018).

Também foi utilizado plataformas como o Youtube, para aprender quais as mecânicas de game-design são utilizadas nos jogos, visando canais que esclareçam, explicam e exemplificam quais recursos são necessários ao fazer esse tipo de produto.

b. Análise das mecânicas de jogos digitais populares

A análise focalizou nos jogos mais acessados mundialmente por jogadores de PC e Mobile, como Genshin Impact, Fifa Mobile e League of Legends. Além do histórico desses jogos, a relação empresa-jogador, o game-design do jogo, as mecânicas e a opinião da comunidade em relação à aplicação delas no jogo.

Um exemplo dessas mecânicas são as loot boxes ou, numa tradução direta, caixas de saque. Elas funcionam da seguinte forma: existem muitos itens, personagens ou cartas que o jogador pode conseguir. Para obtê-los, é preciso abrir caixas e de dentro delas vem um item aleatório. As caixas precisam de moedas do próprio jogo para serem ativadas. Essas moedas até podem ser adquiridas jogando, através de eventos, missões, quando o personagem passa de nível, etc., mas geralmente é em pouca quantidade, deixando o jogador com poucas chances de abrir uma caixa. Então, para facilitar o ganho da moeda é dada a opção de comprá-la. E quando se abre a caixa, há vários efeitos visuais e sonoros, como a caixa explodindo, itens caindo do céu, cores vibrantes, sons ao pegar um item raro ou lendário, enfim, cada jogo utiliza um jeito diferente de deixar o jogador ansioso e eufórico com o que virá na caixa. Além de ter um ranqueamento de itens mais raros do que outros. Tudo isso, junto de sua jogabilidade

principal bastante envolvente, é utilizado para que o usuário gaste o máximo de dinheiro possível dentro do jogo, se assemelhando a um caça-níquel.

A análise foi feita com base na observação de jogos com este conteúdo, que já foram citados anteriormente, e um artigo do jornal Inverse “Fire emblem heroes' is a gacha game – here 's what that means” de 2017. Com isso, a análise objetiva coletar essas informações e relacionar com o IGD de forma tal que seja encontrado um padrão entre os jogos que utilizam o mesmo recurso.

3. Resultados e Discussão

Os resultados obtidos foram uma pesquisa bibliográfica em plataformas acadêmicas, jornais e revistas online. Ainda haverá uma análise dos jogos selecionados e de jogos que aparentam ter mecânicas abusivas de acordo com os históricos desses jogos, as relações empresa-jogador, os recursos de game-design utilizados nos jogos, as mecânicas e as opiniões das comunidades em relação à aplicação dessas mecânicas nos jogos. Ocorrerá também uma pesquisa de campo, em que os usuários poderão preencher questionários sobre suas experiências com os jogos e avaliar seu estado em relação ao vício, baseado em pesquisas já realizadas, como o “IGDS 9-SF”. Ao final, os dados coletados serão condensados em uma página HTML para verificar a relação entre as mecânicas teóricas e práticas encontradas nos jogos, a relação da empresa com o jogador e o vício em jogos.

4. Considerações Finais

O projeto está em fase de desenvolvimento e pretendemos que seja concluído até o final de setembro. Para isso, necessita-se completar o desenvolvimento do questionário para iniciar a pesquisa de campo, realizar a análise de mecânicas dos jogos e sintetizar nossa pesquisa com a análise, colocando-a na página HTML e disponibilizando-a publicamente.

O que se espera do projeto, além de finalizá-lo de forma que suas informações e propostas sejam cumpridas, é que ele alcance uma quantidade considerável de pessoas e pesquisadores, influenciando novas pesquisas e contribuindo socialmente com as informações apresentadas.

Para esse fim, pretende-se alcançar, de todos os objetivos: o aprofundamento teórico, a realização prática, a obtenção de dados completos e concretos, de forma que tudo esteja bem realizado, coeso e preciso.

Desse modo, o resultado a ser obtido gira em torno da conscientização das pessoas e da explanação das técnicas abusivas de design de maneira clara e objetiva, sendo facilmente entendível e acessível para todos. Concluindo, o resultado esperado é de que jogadores conscientes entendam quais e como os recursos de game design afetam seu envolvimento com os jogos, fazendo com que escolham com sabedoria como e quando gastar o seu tempo com os jogos eletrônicos, evitando o vício.

5. Referências

CHANG, Liang Shao; CHEN, Chi Ying. **Asian Journal of Health and Information Sciences**, [online], v. 3, Nos. 1-4, pp. 38-51, 2008. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/255590068_An_Exploration_of_the_Tendency_to_Online_Game_Addiction_Due_to_User%27s_Liking_of_Design_Features>.

Acesso em: 23 out. 2022.

FAMULARO, J. **What Being a “Gacha” Video Game Means**. Inverse, 02 fev. 2017.

Disponível em: <<https://www.inverse.com/article/27267-what-are-gacha-games-fire-emblem-heroes>>. Acesso em: 23 maio 2023.

GEORGE, Sanju; GRIFFITHS, Mark D. **Gaming disorder: what doctors need to know**. British Journal of Hospital Medicine, [online], v. 81, n. 8, p. 1-6, 21 ago. 2020.

Disponível em:

<<https://www.magonlinelibrary.com/doi/abs/10.12968/hmed.2020.0181>>. Acesso em: 23 out. 2022.

PONTES, Halley M.; GRIFFITHS, Mark D. **Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale**. Computers in Human Behavior, [online], v. 45, n. 1, abr. 2015, pp. 137-143. Disponível em:

<<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563214007213>>. Acesso em: 23 out. 2022.

Sociedade Brasileira de Pediatria. **Dependência virtual – um problema crescente #MENOS VÍDEOS #MAIS SAÚDE**. [S.l.], 22 mai. 2020. Disponível em:

<<https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/dependencia-virtual-um-problema-crescente-menos-videos-mais-saude/>>. Acesso em: 23 out. 2022.

SOLINAS, Marcello et al. **Dopamine and addiction: what have we learned from 40 years of research.** [S.l.], 06 nov. 2018. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30569209/> Acesso em: 09 abr. 2023

SPRITZER, D. T.; RESTANO, A.; BREDA, V.; PICON, F. **Dependência de tecnologia: avaliação e diagnóstico.** Debates em Psiquiatria, Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, p. 25–30, 2016. DOI: 10.25118/2763-9037.2016.v6.145. Disponível em: <https://revistardp.org.br/revista/article/view/145>>. Acesso em: 23 out. 2022.

WEINSTEIN, Aviv Malkiel. **Computer and Video Game Addiction—A Comparison between Game Users and Non-Game Users.** The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, [online], v. 36, 5th ed., 15 jun. 2010, pp. 268-276. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3109/00952990.2010.491879?scroll=top&nedAccess=true>>. Acesso em: 23 out. 2022.

World Health Organization. **Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11.** Geneva, 14 set. 2018. Disponível em: <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>>. Acesso em: 22 out. 2022.

XIAO, Leon Y.; HENDERSON, Laura L. **Towards an Ethical Game Design Solution to Loot Boxes: a Commentary on King and Delfabbro.** Springer Link, 18 dez. 2019. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-019-00164-4>>. Acesso em: 23 out. 2022.