

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

Álysson Oliveira Pacheco

**DA TOXICIDADE AO DESEMPENHO: COMO PAIXÃO E
PERSONALIDADE IMPACTAM NO RANKING DE
JOGADORES DE LEAGUE OF LEGENDS**

Santa Maria, 2021

Álysson Oliveira Pacheco

**DA TOXICIDADE AO DESEMPENHO: COMO PAIXÃO E
PERSONALIDADE IMPACTAM NO RANKING DE JOGADORES DE
LEAGUE OF LEGENDS**

Dissertação submetida ao programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) para a obtenção do Grau de **Mestre em Psicologia**

Orientador: Prof. Dr. Sílvio José Lemos Vasconcellos

Santa Maria, RS
2021

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Pacheco, Álysson Oliveira
Da Toxicidade ao Desempenho: Como Paixão e Personalidade Impactam
no Ranking de Jogadores de League of
Legends / Álysson Oliveira Pacheco.- 2021.
63 p.; 30 cm

Orientador: Sílvio José Lemos Vasconcellos
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências
Sociais e Humanas, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, RS, 2021

1. League of Legends 2. Paixão 3. Personalidade 4. Desempenho I. Vasconcellos,
Sílvio José Lemos II. Título.

©2021

Todos os direitos reservados a Álysson Oliveira Pacheco. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.

Endereço: Rua Victorino DaCás, 600, casa 120b, Cerrito, Santa Maria – RS. CEP: 97060491
Fone: (0xx) 5532190742; email: alysson.o.pacheco@gmail.com

Álysson Oliveira Pacheco

**DA TOXICIDADE AO DESEMPENHO: COMO PAIXÃO E
PERSONALIDADE IMPACTAM NO RANKING DE JOGADORES DE
LEAGUE OF LEGENDS**

Dissertação submetida ao programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) para a obtenção do **Grau de Mestre em Psicologia**

Aprovado em 09 de abril de 2021:

Sílvia José Lemos Vasconcellos, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Clarissa Tochetto de Oliveira, Dra. (UFSM)

Evandro Morais Peixoto, Dr. (USF)

Santa Maria, RS
2021

Este trabalho é dedicado à minha família, noiva, amigos, colegas de trabalho e orientador.

RESUMO

DA TOXICIDADE AO DESEMPENHO: COMO PAIXÃO E PERSONALIDADE IMPACTAM NO RANKING DE JOGADORES DE LEAGUE OF LEGENDS

AUTOR: Álysson Oliveira Pacheco

ORIENTADOR: Sílvio José Lemos Vasconcellos

A população *gamer* tem crescido significativamente ao longo dos anos. Dentre os jogos, *League of Legends* é um dos mais populares, mas ainda não tem uma literatura compatível com sua importância. Dessa forma, a presente pesquisa teve como objetivo principal identificar como os fatores de personalidade e a paixão pelo ato de jogar impactam na melhora ou piora do desempenho em jogadores de *League of Legends* no Brasil, assim como explorar as associações desses elementos com a toxicidade. Participaram da pesquisa 335 jogadores, maiores de 18 anos, que responderam a um questionário online contendo perguntas relativas à coleta de informações sociodemográficas e de perfil como jogador, além dos instrumentos Marcadores Reduzidos de Personalidade (MR-25) e Escala de Paixão pela atividade. Para a análise dos resultados, utilizou-se análises correlacionais, regressão multinomial e regressão linear múltipla. Os resultados das correlações indicaram associações positivas entre critério de paixão, paixão harmoniosa, conscienciosidade e socialização com desempenho e negativa deste com neuroticismo entre as temporadas 8 e 10. Já a análise de regressão linear múltipla resultou na construção de um modelo capaz de explicar 22,6% da variância no desempenho entre temporadas e que consolidou socialização e neuroticismo como elementos importantes para o desempenho, assim como a paixão pelo jogo. Os resultados foram discutidos à luz das características dos fatores de personalidade e de paixão associados ao desempenho, considerando também as associações encontradas desses elementos com a toxicidade. Concluiu-se que o caminho para a evolução no *ranking* entre as temporadas, a partir das variáveis associadas nas análises utilizadas, se beneficia principalmente de uma relação mais saudável com o jogo, caracterizada por harmonia entre o jogar e outras atividades, postura altruísta, social, generosa e empática *ingame*, postura esta que promove coesão entre uma equipe formada por desconhecidos e ausência de comportamento tóxicos ou combate à toxicidade.

Palavras-chave: League of Legends. Paixão. Personalidade. Desempenho.

ABSTRACT

FROM TOXICITY TO PERFORMANCE: HOW PASSION AND PERSONALITY IMPACT THE RANKING OF LEAGUE OF LEGENDS PLAYERS

AUTHOR: Álysson Oliveira Pacheco
ADVISOR: Sílvio José Lemos Vasconcellos

The gamer population has grown significantly over the years. Between the games, League of Legends is one of the most popular, but there is still no literature compatible with their importance. Thus, the main objective of this research was to identify how personality factors and passion for playing impact the improvement or worsening of performance in League of Legends players in Brazil, as well as to explore the associations of these elements with toxicity. In this study, 335 players, over 18 years old, answered an online questionnaire containing questions about socio-demographic information and player profile, as well as the Reduced Personality Markers (MR-25) and Passion Scale for the activity. Correlational analysis, multinomial regression, and multiple linear regression were used to analyze the results. The results of the correlations indicated positive associations between passion criteria, harmonious passion, conscientiousness, and socialization with performance, and negative associations with neuroticism between seasons 8 and 10. The multiple linear regression analysis resulted in the construction of a model capable of explaining 22.6% of the variance in performance between seasons, and that consolidated socialization and neuroticism as important elements for performance, as well as passion for the game. The results were discussed in light of the characteristics of personality and passion factors associated with performance, also considering the associations found of these elements with toxicity. It was concluded that the path to the evolution in the ranking between seasons, from the variables associated in the analyses used, benefits mainly from a healthier relationship with the game, characterized by harmony between playing and other activities, altruistic, social, generous and empathetic ingame posture, a posture that promotes cohesion among a team formed by strangers and absence of toxic behavior or combat to the toxicity.

Keywords: League of Legends. Passion. Personality. Performance.

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Tabela de correlações	42
TABELA 2 – Síntese do modelo	46

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA	10
2 OBJETIVOS	12
2.1 GERAL	12
2.2 ESPECÍFICOS	12
3 REVISÃO TEÓRICA	13
3.1 LEAGUE OF LEGENDS	13
3.2 PAIXÃO HARMONIOSA E OBSESSIVA	15
3.3 AFETOS POSITIVOS E NEGATIVOS	20
3.4 TOXICIDADE	23
3.5 O MODELO DOS CINCO GRANDES FATORES DE PERSONALIDADE ..	25
4 MATERIAIS E MÉTODOS	35
4.1 DELINEAMENTO.....	35
4.2 INSTRUMENTOS	35
4.2.1 Questionário Sociodemográfico e Sítio de pesquisa de Desempenho	35
4.2.2 Escala de Paixão Pela Atividade	35
4.2.3 Marcadores Reduzidos de Personalidade (MR-25)	36
4.3 PARTICIPANTES	36
4.4 COLETA DE DADOS E PROCEDIMENTOS ÉTICOS	37
4.5 ANÁLISE DOS DADOS	37
5 RESULTADOS	41
5.1 CORRELAÇÕES	41
5.2 ANÁLISE DE REGRESSÃO MULTINOMIAL	43
5.3 ANÁLISE DE REGRESSÃO LINEAR MÚLTIPLA	45
6 DISCUSSÃO	47
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS	58
ANEXO A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	62

1 INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

São bastante comuns discussões acerca dos impactos do vídeo game tanto no âmbito particular da vida dos indivíduos quanto na esfera social. Boa parte dos estudos envolvendo vídeo games se preocuparam em investigar seus efeitos negativos, especialmente quando relacionados aos jogos violentos, enquanto os efeitos positivos ainda permanecem relativamente inexplorados (JONES et al., 2014). Adicionalmente, os jogos do gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), grupo ao qual pertence o *League of Legends* e é o mais popular atualmente, ainda não apresentam uma literatura científica compatível com a sua importância e extensão em termos de números de jogadores e impacto comercial (BERTRAN; CHAMARRO, 2016).

Portanto, para a presente pesquisa optou-se pelo *League of Legends* em razão de sua grande popularidade e por ser um dos protagonistas no crescente mercado de esportes eletrônicos ou *esports*. O jogo apresenta a modalidade ranqueada em que há um caráter de competição bastante valorizado, despertando grande interesse dos aficionados e que, comumente, é considerado uma boa medida de desempenho e de habilidade no jogo.

Em *League of Legends*, na modalidade ranqueada mais popular, o jogador escolhe uma função primária e outra secundária indicando quais papéis deseja desempenhar no time. O jogador tem ainda a possibilidade jogar com um único amigo ou sozinho enquanto os demais jogadores são desconhecidos pareados pelo próprio sistema do jogo e que tendem a ter nível de habilidade semelhante. Assim, em razão do jogador não poder escolher todos os membros do seu time, tal dinâmica pode resultar em experiências estressantes como a convivência com jogadores tóxicos no próprio time ou mesmo colegas com desempenho muito aquém dos demais na partida, prejudicando a equipe e podendo levar à derrota.

Dessa forma, considerando que o jogo é cooperativo, mas a escalada no *ranking* é individual, a presente pesquisa justifica sua importância a partir da proposta de investigar e compreender os fatores de personalidade e o tipo de paixão que colaboram positivamente para o desempenho, medido a partir da classificação no *ranking*. E ainda, caso o desempenho dependa ou é afetado pela capacidade do

jogador em lidar com as situações estressantes citadas, que fatores de personalidade ou tipo de paixão colaboram para a resiliência em lidar com os estressores ou mesmo facilitam a promoção de maior coesão entre um time formado por 3 ou 4 desconhecidos em cada partida. Além disso, dada a importância que os jogadores atribuem ao jogo e ao ranqueamento, pode ser do interesse dos mesmos compreender os elementos, em termos de características típicas de personalidade e paixão, que colaboram para a escalada no *ranking*, assim como o efeito da toxicidade, se existir, sobre tal escalada. Pois, nos fóruns de discussão sobre o jogo e nas mídias sociais é bastante comum jogadores pedindo ajuda ou dicas para evoluírem no jogo e alcançarem posições melhores no *ranking*.

Adicionalmente, o mercado dos esportes eletrônicos tem demandado de forma crescente especialistas como os psicólogos esportivos que atuam em áreas como o manejo do estresse competitivo, o controle da atenção e concentração, o desenvolvimento de liderança e coesão em equipe a partir da especificidade das modalidades e dessa nova perspectiva de esporte (PEREIRA, 2018). Dessa forma, embora a presente pesquisa não tenha como foco atletas profissionais, entende-se que a presente pesquisa pode colaborar com a atuação dos psicólogos esportivos em tal âmbito. Pois aborda elementos que também podem se fazer presente na realidade dos atletas profissionais, como a distinção entre os tipos de paixão e seus efeitos, ou os fatores de personalidade e até mesmo a toxicidade, já que ela pode ser oriunda tanto internamente na equipe quanto externa, a partir da equipe rival.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo desse trabalho é identificar como os fatores de personalidade e a paixão pelo ato de jogar impactam na melhora ou piora do desempenho em jogadores de League of Legends no Brasil, assim como explorar as associações desses elementos com a toxicidade.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar a existência de correlações entre os diferentes fatores de personalidade e o desempenho no League of Legends (medido a partir da progressão na classificação do *ranking* do próprio jogo entre as temporadas 2018 e 2020).
- Identificar as correlações, se existirem, entre os diferentes fatores de personalidade e o Modelo Dual de Paixão.
- Compreender de que forma o tipo de paixão (paixão harmoniosa ou paixão obsessiva) impacta no desempenho em League of Legends, medido a partir da progressão no *ranking*;
- Investigar as possíveis associações entre os tipos de Paixão, a partir do Modelo Dual de Paixão, e os comportamentos tóxicos.
- Desenvolver um modelo matemático, a partir do método de regressão linear múltipla, compreendendo as variáveis estatísticas de perfil do jogador, fatores de personalidade e os tipos de paixão capaz de prever significativamente o desempenho entre temporadas.

3 REVISÃO TEÓRICA

3.1 LEAGUE OF LEGENDS

League of legends, popularmente conhecido como LOL, tem experienciado um aumento de sua base de jogadores desde seu lançamento, em 2009. Em 2014, a Riot, empresa desenvolvedora do jogo, anunciou que 67 milhões de pessoas estavam jogando por mês. Em 2016, esse número já superava os 100 milhões por mês. *League of Legends* também colaborou significativamente para o crescimento dos esportes eletrônicos ou *eSports*. No mesmo ano, o campeonato Mundial de LOL atingiu a marca de 43 milhões de espectadores (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018).

LOL é um jogo de estratégia em tempo real do gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Em sua essência, os jogos MOBA consistem em dois times de cinco jogadores, competindo um contra o outro, em que cada jogador controla um único personagem (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018). Em cada partida de *League of Legends*, dois times se enfrentam em um mapa chamado *summoners rift* com um objetivo: destruir a base inimiga que se chama *Nexus*. Para atingir tal objetivo, os cinco jogadores de cada time, geralmente desconhecidos no modo ranqueado mais popular, interagem com o objetivo de otimizar recursos (ouro), construir vantagens sobre os erros do oponente e destruir estruturas, como torres (que funcionam como uma linha de defesa para a base inimiga) e eliminar monstros neutros que recompensam quem os eliminou com diferentes benefícios (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018)

Cada jogador assume uma função específica que se bem desempenhadas aumentam as chances de vitória. Segundo Pérez-Rubio, González e Fayos (2017) e Bertran e Chamarro (2018), os papéis desempenhados são: 1) *Attack Damage Carry* (ADC) ou Atirador, cuja função principal é atacar o oponente e causar o máximo de dano possível, se caracterizando, no entanto, por ter pouca resistência ou habilidades defensivas; 2) Suporte, que se caracteriza principalmente por focar em proteger os aliados seja curando-os ou desabilitando temporariamente os oponentes; 3) Topo, geralmente tem como foco tanto proteger quanto atacar, porém fazendo a linha de frente, tendo boa capacidade defensiva e de suportar dano); 4) Meio, jogadores que se posicionam na rota central, sendo responsáveis muitas vezes pela rotação pelo mapa, pelo dano explosivo e por desabilitar oponentes e; 5) Caçador, responsável por se movimentar pelo mapa prestando suporte a todos os que necessitarem, assim como

garantir o controle dos monstros neutros e objetivos. Atualmente, o sistema de pareamento permite a escolha prévia da função que o jogador deseja realizar (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018).

League of legends é um jogo extremamente focado na cooperação e no jogo coletivo (BERTRAN; CHAMARRO, 2016). Para que se atinja a vitória é necessário que cada jogador execute bem sua função individual e bom entrosamento entre os integrantes do time, pois os jogadores são interdependentes para realizar bem sua tarefa particular. Além disso, cada um dos jogadores pode escolher um campeão (personagem) num universo de mais de 140 sendo que cada campeão possui 4 habilidades únicas, o que resulta numa combinação bastante extensa de possibilidades de estratégias para atingir o objetivo final, sendo importante também a sinergia entre tais escolhas, pois os próprios campeões se caracterizam por se adequar melhor a determinadas funções e carecerem de recursos para outras (LEAGUE OF LEGENDS, 2021).

League of Legends possui um sistema de ranqueamento que classifica cada jogador individualmente em diferentes Ligas ou *ranking*. As possíveis classificações, em ordem crescente de desempenho ou habilidade presumida, são: sem ranque, em que são contemplados aqueles que não jogam competitivamente, Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Grão-Mestre e Desafiante, sendo os últimos considerados os melhores jogadores da região. Ao final de cada partida, o próprio sistema avalia e classifica o desempenho do jogador de forma individual e atribui pontos em caso de vitória (os chamados pontos de liga ou PDL) ou subtrai, nas derrotas, o que permite avançar ou retroceder nos diferentes níveis (PEREIRA, 2018).

A maioria dos jogadores estão posicionados nas ligas Prata, seguidos por Bronze e Ouro. Essas três Ligas contemplam entre 70 e 90% dos jogadores em cada região. Menos de 0,1% dos jogadores estão posicionados nas ligas Mestre a Desafiante, sendo que apenas os 200 melhores são considerados desafiantes (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018c).

Ressalta-se também que, a fim de garantir uma competição justa, os criadores do jogo promovem um sistema de pareamento que coloca frente a frente jogadores de níveis semelhantes de habilidade (SAPIENZA et al., 2018). Ou seja, jogadores da Liga Platina não enfrentarão em partidas ranqueadas jogadores classificados, por exemplo, nas Ligas Mestre ou Prata. Assim, para que se sustente uma progressão nas

Ligas, que normalmente é o objetivo dos jogadores que se dedicam as partidas ranqueadas, há a necessidade de o jogador evoluir em nível de habilidade constantemente. Pois, o jogador que está posicionado em uma Liga que representa seu nível de habilidade atual, tenderá a ter um percentual de vitórias próximo a 50%. Quando sua razão de vitórias por partidas (*Win Rate*) é inferior a 50% há a tendência de queda para Ligas inferiores (onde enfrentará jogadores menos habilidosos), até encontrar um ponto de equilíbrio, ou seja, uma razão de vitórias por número de partidas próximo a 50% (o que sinaliza que a posição que ele está ocupando atualmente representa seu nível de habilidade no jogo). O contrário acontece quando a razão é positiva. Há uma tendência a avançar nas Ligas até que se encontre jogadores de níveis de habilidades semelhantes, resultando em *Win Rate* de cerca de 50%. Dessa forma, o sistema de classificação nas Ligas acaba sendo uma ótima ferramenta de aferição das habilidades dos jogadores.

3.2 PAIXÃO HARMONIOSA E OBSESSIVA

Nos esportes tradicionais, muitas pesquisas já foram realizadas na tentativa de compreender os fatores que influenciam o desempenho. No entanto, nos esportes eletrônicos ou *esports* as pesquisas ainda são incipientes, apesar da grande popularidade (BERTRAN; CHAMARRO, 2016). Dentre essas pesquisas, Bertran e Chamarro (2016) tentaram compreender a influência da paixão tanto no desempenho quanto no uso abusivo (jogar como forma de evadir da realidade e outras consequências negativas) no jogo LOL. Para abordar as implicações de paixão no desempenho, os autores usaram como referência o trabalho de Vallerand et al., (2003), criadores do conceito de Modelo Dualístico de Paixão, e que definiram paixão como “uma forte tendência a realizar uma atividade que agrada ao indivíduo, parece importante para ele ou ela e na qual ele investe tempo e energia” (BERTRAN; CHAMARRO, 2016).

Para que uma atividade possa representar uma paixão, segundo Vallerand et al. (2003), ela tem que ser importante, algo que as pessoas gostem e na qual se despenda tempo regularmente. Os autores definem dois tipos de paixão, harmoniosa (PH) e Paixão Obsessiva (PO) que se distinguem pela forma como a atividade apaixonada é internalizada à identidade das pessoas. As paixões são internalizadas à identidade como características centrais ou definidoras do *self*, o que resulta numa

autodescrição que contempla a atividade. Por exemplo, muitas pessoas têm paixão por corrida ou natação. Elas não simplesmente correm ou nadam, elas *são* corredoras ou nadadoras.

No entanto, há uma diferença em como a atividade é internalizada que permite a distinção entre os dois tipos de paixão. Na PH há uma internalização autônoma da atividade na identidade da pessoa. Ou seja, o indivíduo livremente optou por engajar-se à atividade sem nenhuma outra contingência ou coerção. Tal internalização provoca uma motivação pela atividade em que ela é vista como importante, mas não desaloja outras atividades ou ocupa um papel superdimensionado na identidade. Assim, se encontra em harmonia com outros aspectos da vida do indivíduo.

Na PO, por outro lado, há uma “internalização controladora”. Como a internalização origina-se a partir de uma pressão interpessoal ou intrapessoal decorrente de necessidades como aceitação social, autoestima ou mesmo da própria excitação da atividade ela se torna incontrolável. Embora os indivíduos gostem da atividade, sentem-se compelidos a engajarem-se em razão dessas contingências internas. Portanto, a atividade acaba ficando fora do controle da pessoa e pode tornar-se superdimensionada, prejudicando outras atividades e setores da vida do indivíduo (VALLERAND *et al.*, 2003; VALLERAND *et al.*, 2006). Adicionalmente, o engajamento na atividade apaixonada, quando se trata de uma PO, pode promover sentimentos de culpa e a experiência de outros afetos negativos, se resultante do abandono de outras obrigações ou afazeres importantes para o indivíduo (VALLERAND *et al.*, 2006)

Ainda no que concerne aos dois tipos de paixão, Bertran e Chamarro (2016) destacam que na PH o sujeito pode abandonar a atividade se entende que esta o prejudica. Já na PO, o engajamento na atividade se torna mais rígido e a pessoa tende a manter a atividade mesmo na ausência de sentimentos positivos, podendo resultar inclusive em uma deterioração das relações interpessoais ou na falha em cumprir com as obrigações do trabalho.

Acerca da relação entre desempenho e o tipo de paixão, Bertran e Chamarro (2016) hipotetizaram que PO estaria positivamente relacionado com uso abusivo do jogo *League of Legends* e desempenho. Enquanto PH estaria negativamente relacionado com uso abusivo, mas positivamente relacionado com desempenho. Os resultados da pesquisa confirmaram parcialmente as hipóteses. Jogadores que

pontuaram mais alto em PO apresentaram maior nível de uso abusivo e melhor desempenho, enquanto os indivíduos que se caracterizaram por apresentar paixão do tipo harmoniosa obtiveram menor nível de consequências negativas, mas nenhuma relação com desempenho. Assim, os autores concluíram que PO aparece como um preditor do jogo mal adaptativo, enquanto PH pode ser considerado como uma proteção contra as consequências negativas de jogar *League of Legends*.

No que diz respeito à explicação acerca dos resultados encontrados entre paixão e desempenho, Bertran e Chamarro (2016) afirmam que a classificação no ranqueamento do *League of Legends* estimula o propósito de atingir reconhecimento social dentro do jogo. Portanto, deveria ser um objetivo primário para os jogadores com prevalência de paixão do tipo obsessiva, pois a deseabilidade social é uma das causas da internalização não autônoma devido à necessidade de demonstrar competência (BERTRAN; CHAMARRO, 2016).

As associações entre desempenho e tipo de paixão predominante foram investigadas em outros contextos também. Cid et al. (2016) exploraram as relações entre o tipo de paixão, orientação motivacional e desempenho em atletas de natação. Os autores propuseram uma possível associação entre o Modelo Dualístico de Paixão e os dois estados predominantes de motivação: orientação para a tarefa e orientação para o Ego. O primeiro, caracteriza-se por uma noção autorreferenciada onde se tende a adotar estratégias adaptativas e cujo objetivo final é a maestria na tarefa. O segundo, por outro lado, há uma tendência de o indivíduo avaliar seus resultados a partir de comparações com outros, resultando em estratégias desadaptativas. Assim, os autores suspeitaram que paixão harmoniosa seria preditor de orientação para a tarefa, enquanto paixão obsessiva prediria orientação motivacional do tipo orientada para o Ego. Em razão da PH estar possivelmente associada com orientação para a tarefa que visa a maestria, Cid et al. (2016) hipotetizaram associação destes fatores com desempenho (que foi avaliado a partir da classificação em um *ranking* da modalidade).

Os resultados indicaram correlação positiva significativa entre PH e PO e a orientação para a tarefa, sem, no entanto, correlação significativa de qualquer um dos dois tipos de paixão com orientação para o Ego. Em relação ao desempenho, a pesquisa não encontrou correlações entre o tipo de paixão e desempenho, portanto a hipótese de associação entre desempenho e PH não se confirmou, o que contrariou outra pesquisa citada pelos autores. (CID et al., 2016).

Já Vallerand et al. (2008) tentaram testar a hipótese derivada do Modelo Dualístico de Paixão referente ao suposto fator preditivo tanto da PH quanto da PO para o desempenho. A pesquisa desenvolvida envolveu dois estudos distintos: o primeiro com jogadores de basquete do ensino médio, buscando compreender o caráter preditivo dos dois tipos de paixão para o desempenho e; o segundo com atletas de polo aquático e nado sincronizado que replicou o estudo 1, porém investigando também a relação dos dois tipos de paixão com bem estar subjetivo e o tipo de abordagem em relação as metas.

Os autores sugerem que para se atingir altos níveis de desempenho em uma atividade é necessário um processo ativo de aprendizagem cujo objetivo é melhorar as habilidades. Entre os vários trabalhos citados que suportam tal hipótese, está a pesquisa realizada por Helsen et al. (2000) que encontrou uma relação positiva e linear entre o acúmulo de prática deliberada (um processo ativo de treinamento, altamente estruturado e que objetiva o aprimoramento de habilidades), tanto individualmente quanto com o time, e o nível de jogadores de futebol nos âmbitos estaduais, nacionais e internacionais. Como Vallerand et al. (2008) consideram paixão uma força motriz que impulsiona o indivíduo para maior prática deliberada, eles sugerem que paixão é essencial para se atingir um desempenho de alto nível. Ressaltam, porém, que a paixão não apresenta relação direta com o desempenho, mas sim com a prática deliberada (treinamento estruturado/aprimoramento) que, por sua vez, produz efeitos positivos no desempenho.

Sobre os modelos de paixão, ambos os tipos de paixão levarão a maior prática deliberada, o que conseqüentemente afetará o desempenho. No entanto, a forma como essa prática deliberada se dá tende a ser diferente dependendo do tipo de paixão. Na PH, presume-se a existência de um processo coerente e focado no cumprimento de objetivos específicos caracterizados por atividades adaptativas e que promovem a maestria e o desenvolvimento individual (VALLERAND et al., 2008).

Por outro lado, na PO supõe-se uma tendência a um processo mais conflitivo onde estratégias adaptativas/funcionais coexistiriam com outras mal adaptativas/disfuncionais como, por exemplo, tentativas de superar outros competidores (focada nos resultados em relação a outros e não no processo de desenvolvimento individual) ou o uso de estratégias evitativas, em razão do medo de falhar. Em outras palavras, enquanto PH prediz o uso de estratégias com o objetivo de atingir a maestria (a evolução das habilidades para aquela atividade), na PO pode

haver a adoção de três tipos de abordagens (focada na busca pela maestria, focada no desempenho/resultado comparando-se com outros e adoção de estratégias evitativas, em razão do temor do fracasso diante do processo comparativo com outros indivíduos). Assim, os autores sugerem que das três possibilidades, somente o foco em atingir a maestria promove maior prática deliberada (treinamento estruturado com o objetivo de aprimorar habilidades) e, por consequência, melhora o desempenho. Portanto, PH tenderia a predizer melhor desempenho, enquanto que PO não necessariamente (VALLERAND et al., 2008).

Os resultados encontrados foram consistentes com o modelo criado. Houve correlação positiva entre ambos os tipos de paixão e a prática deliberada e com desempenho. No que concerne ao estudo 2, a pesquisa concluiu que PH realmente prediz um processo mais adaptativo e funcional que PO. PH foi preditor apenas da abordagem focada na busca pela maestria, enquanto PO foi preditor dos três tipos de abordagem, incluindo a performance-evitativa que apresentou correlação negativa com desempenho. Além disso, PH foi positivamente associado com o bem-estar subjetivo enquanto PO não.

Vallerand et al. (2008) discutiram os resultados da pesquisa apresentando dois caminhos possíveis. O primeiro, originário de uma PH, promove uma tentativa de somente atingir a maestria na atividade. Esse foco levaria a pessoa a buscar uma melhora em suas habilidades e a prática deliberada resultaria em evolução no desempenho. Além disso, esse caminho é totalmente compatível com o bem-estar subjetivo. O segundo, por outro lado, se origina de uma PO pela atividade que é mais sinuosa em virtude da coexistência de estratégias adaptativas e mal adaptativas. Essa estrada seria, portanto, menos ótima e com menor possibilidade de satisfação. Assim, os autores sustentam que é possível atingir alto desempenho enquanto se experencia altos níveis de satisfação e bem-estar.

Dessa forma, a partir dos estudos considerados, a presente pesquisa hipotetiza que: (h1a) paixão obsessiva (PO) estará associada com melhora no desempenho entre as temporadas 2018 e 2020 - tanto em razão da importância atribuída em relação ao reconhecimento social por parte dos indivíduos com alto PO e possivelmente satisfeita na classificação do *ranking*, quanto pela maior prática deliberada e; (h1b) paixão harmoniosa (PH) prediz melhora no desempenho – em razão da maior prática deliberada, uso de estratégias mais adaptativas e busca pela maestria.

3.3 AFETOS POSITIVOS E NEGATIVOS

A intensidade e a frequência com que as pessoas vivenciam as emoções caracterizam os afetos positivos e negativos. Indivíduos que pontuam alto em afetos positivos são alegres, confiantes e entusiasmados. Já aqueles que experenciam altos níveis de afetos negativos, percebem-se como tristes, desanimados e preocupados (ZANON et al., 2013). Isso não significa que pessoas com altos escores de afetos positivos não experenciam afetos negativos, mas sim que, passados os eventos que desencadearam os afetos negativos, há uma tendência a um retorno para os níveis anteriores de afetos, o mesmo ocorrendo com quem tende a experenciar altos níveis de afetos negativos (DIENER, 1994).

Afetos positivos e afetos negativos referem-se ao aspecto emocional do Bem-estar Subjetivo, que é o conceito científico similar a noção de felicidade. Altos níveis de afetos positivos têm se correlacionado positivamente com saúde física, satisfação conjugal e no trabalho. Por outro lado, altos níveis de afetos negativos têm se associado à ruminação, à ansiedade e à depressão (ZANON et al., 2013).

Lyubomirsky, King e Diener (2005) realizaram uma meta-análise de diversos estudos longitudinais buscando compreender de que forma afetos positivos e felicidade (bem-estar subjetivo) impactam no sucesso em diferentes âmbitos da vida dos indivíduos. Os achados indicam correlações entre afetos positivos e indicadores como ganhos salariais, qualidade dos relacionamentos e saúde. Pessoas com altos níveis de bem-estar subjetivo que realizaram entrevistas de emprego, por exemplo, mais comumente são convocados para a segunda entrevista. Os autores também encontraram associações entre altos níveis de afetos positivos na adolescência e independência financeira e entre altos níveis de afetos positivos e avaliações mais favoráveis pelos supervisores.

Pessoas felizes ganham mais dinheiro, apresentam desempenho superior e realizam mais atos solidários que comumente resultam em sucesso no trabalho. Quando as pessoas experenciam afetos positivos, elas se tornam mais motivadas a investir tempo e esforço e tendem a superar obstáculos quando perseguindo objetivos de carreira, pois elas acreditam ter mais controle sobre a realização de suas metas (LIN; YU; YI, 2014). A pesquisa de Lin, Yu e Yi (2014) investigou as associações entre bem estar subjetivo, afetos positivos e desempenho no trabalho. Os achados dos autores indicaram uma correlação positiva entre bem-estar subjetivo, afetos positivos

e desempenho no trabalho. Ou seja, pessoas que experienciam níveis mais elevados de afetos positivos apresentam melhor desempenho no trabalho.

Outro estudo que buscou compreender as associações entre afetos e desempenho foi o trabalho de Gaudreau, Blondin e Lapierre (2002). Os autores utilizaram uma amostra de atletas de golfe para examinar de que forma os afetos mudam durante uma competição, considerando também as estratégias ¹*Coping* utilizadas e a discrepância entre o desempenho esperado prévio à competição e o desempenho real ao longo dela.

Os resultados indicaram que estratégias de *coping* adaptativas, como planejamento ativo, busca de suporte social e reavaliação positiva, apresentaram correlações positivas com afetos positivos e negativa com discrepância entre desempenho real e presumido. Ou seja, os atletas com estratégias de enfrentamento orientadas pela tarefa apresentaram maiores níveis de afetos positivos e conseguiram atingir desempenhos mais próximos ao que esperavam. Por outro lado, atletas que utilizavam estratégias de *coping* disfuncionais, como por exemplo as evitativas, apresentaram correlações positivas com a discrepância entre o desempenho presumido e real e com afetos negativos. Ou seja, tiveram desempenho aquém do esperado e experienciaram maiores níveis de afetos negativos (GAUDREAU; BLONDIN; LAPIERRE, 2002).

Tais resultados no âmbito esportivo são coerentes com os achados nas pesquisas anteriores associando afetos e desempenho ou sucesso na esfera profissional. Pois, afetos positivos foram correlacionados a maior tendência no que diz respeito a performance no trabalho e sucesso profissional enquanto a pesquisa de Gaudreau et. al. (2002) indicou correlação entre desempenho esperado e atingido e afetos positivos. Além disso, o uso de estratégias de *coping* orientadas para tarefa parecem indicar a crença do atleta na capacidade de atingir o desempenho esperado, tal qual os profissionais que experienciam afetos positivos e a acreditam ter mais controle sobre as metas de carreira, conforme destacou Lin, Yu e Yi (2014).

Dessa forma, é possível esperar uma associação entre afetos e desempenho no *League of Legends* com os jogadores que experienciam maiores níveis de afetos positivos tendendo a melhores classificações no *rankig*. Pois, a estrutura competitiva do LOL exige boa capacidade de enfrentamento a diferentes situações críticas e de

¹ *Coping* é o constructo relativo às diferentes estratégias psicológicas usadas para lidar com situações estressantes (Pereira, 2018).

estresse, que vão, por exemplo, desde a capacidade de resiliência ao se deparar com derrotas em sequência quanto ter de lidar com companheiros de time tóxicos. Assim, como as estratégias de enfrentamento adaptativas, orientadas para a tarefa, tendem a estarem associadas aos afetos positivos, conforme os trabalhos citados, presume-se que se estabelecerão correlações entre afetos e desempenho.

No que diz respeito às associações entre afetos positivos e negativos e o Modelo Dual de Paixão, em uma pesquisa com atletas do basquete, natação e polo aquático, Vallerand et al. (2006) encontraram correlações positivas entre Paixão Harmoniosa e a experiência de afetos positivos e Paixão Obsessiva e a experiência de afetos negativos. Outra pesquisa do mesmo autor, buscou avaliar as associações entre o Modelo Dual de Paixão, Afetos e o modelo de ²*Flow* em três momentos distintos, relativos a uma atividade que se caracteriza como paixão: durante a prática da atividade; após a prática da atividade e; quando impossibilitado de realizar a atividade (VALLERAND et al., 2003). Durante a prática da atividade, os resultados indicaram correlações positivas e significativas entre Paixão Harmoniosa e Estado de *Flow*, emoções positivas e concentração, além de correlação negativa com vergonha. Paixão Obsessiva, por outro lado, somente se associou positivamente com vergonha.

No que diz respeito aos resultados após a prática da atividade, a única correlação encontrada se deu entre Paixão Harmoniosa e a experiência de emoções positivas. No entanto, em relação ao estado no qual os sujeitos não poderiam realizar a atividade, os pesquisadores encontraram associações significativas entre Paixão Obsessiva e estados negativos como afeto negativo e cognição negativa (VALLERAND et al., 2003). Ou seja, Paixão Obsessiva não só não promove a experiência de afetos positivos como também resulta em tendência a experiências negativas como sentimentos de vergonha durante a atividade ou estados cognitivos e afetivos negativos, quando impossibilitado da prática.

Tais resultados foram similares aos encontrados por Mageau e Vallerand (2007), em uma pesquisa que investigou o papel moderador da paixão na relação entre engajamento na atividade e afetos positivos. O estudo envolveu uma amostra de 154 estudantes do ensino médio e concluiu que pessoas com Paixão do tipo Obsessiva experienciam menores níveis de afetos positivos quando não podem

² Flow, conceito criado por Csikszentmihalyi, se refere a um estado no qual um indivíduo se encontra completamente focado em uma atividade que é prazerosa e que se encontra em equilíbrio no que concerne a razão entre desafio e competência (CHIANG et al., 2011).

praticar a atividade. Os autores acrescentam ainda que pessoas com paixão do tipo Harmoniosa tendem a experienciar por mais tempo os afetos positivos após a prática da atividade, o que, segundo eles, contribui para um maior bem-estar quando realizando outras tarefas (MAGEAU; VALLERAND, 2007).

Assim, embora a presente pesquisa não pretenda investigar diretamente os afetos envolvidos na atividade, a associação já consolidada entre Paixão Harmoniosa e Paixão Obsessiva com afetos positivos e negativos, respectivamente, e a associação dos afetos com desempenho encontrada nos estudos citados nos permite reforçar a hipótese de associação entre Paixão Harmoniosa e desempenho, a ser investigada no estudo.

3.4 TOXICIDADE

Comportamentos tóxicos em jogos ocorrem quando jogadores quebram regras de coexistência ao agirem de forma antissocial (de MESQUITA NETO; BECKER, 2018). Segundo Suler (2004), isso ocorre especialmente devido ao anonimato e invisibilidade proporcionada pela internet que permite uma dissociação entre o eu “real” e “virtual. Em virtude dessas características, o autor também denomina comportamentos tóxicos como “desinibição tóxica”.

Comportamentos tóxicos são observados com bastante frequência entre jogadores. De Mesquita Neto e Becker (2018) destacam que uma pesquisa sobre comportamento tóxico em jogos online revelou que 80% dos entrevistados testemunharam ou foram vítimas desse tipo de ato. Acrescentam ainda que insultos, provocações e culpabilizações são os tipos mais comuns de comportamento tóxico, mas que existem ainda outras formas como perder jogos propositalmente ou sair da partida de forma inesperada, afetando a experiência e o humor de outros jogadores (de MESQUITA NETO; BECKER, 2018).

Aliados do jogador tóxico costumam ser mais afetados que seus oponentes por esse tipo de comportamento, tendendo a apresentar pior desempenho e maior uso de expressões tóxicas em resposta (de MESQUITA NETO; BECKER, 2018). Adicionalmente, o trabalho de Mesquita e Becker (2018) indicou que os agressores também são prejudicados pelo seu comportamento. Pois eles têm o pior desempenho médio, quando comparados com aliados e adversários, em razão de serem mais instáveis emocionalmente e por estarem em constante conflito com os demais

jogadores, o que reduz o foco no jogo.

Kwak, Blackburn e Han (2015) apresentaram hipóteses semelhantes. Os autores afirmam que um membro de um time com uma atitude negativa, que viola regras interpessoais, pode provocar o surgimento de emoções negativas e reduzir a confiança entre companheiros. Assim, comportamentos tóxicos tenderiam a provocar reações defensivas (como outros comportamentos tóxicos), afetar a coesão do time e, por consequência, o desempenho de seus membros.

Ao analisarem um banco de dados com denúncias realizadas no jogo League of Legends com o intuito de testar diversas hipóteses acerca dos comportamentos tóxicos e *cyberbullying*, Kwak, Blackburn e Han (2015) encontraram resultados indicando que uma baixa coesão em um time resulta em pior desempenho e que um desempenho aquém do esperado pode ser o gatilho para comportamentos tóxicos. Pois, a partir do momento que o jogador tóxico identifica um aliado com performance ruim, ele tende a tentar atribuir ao seu aliado a responsabilidade pela derrota, isentando-se de culpa (KWAK; BLACKBURN; HAN, 2015).

Por outro lado, De Mesquita Neto e Becker (2018) investigaram os efeitos de um diálogo mais positivo entre os jogadores. Os autores consideraram tópicos positivos diálogos envolvendo táticas e relativos ao humor, como mensagens de suporte e motivacionais, por exemplo. Os resultados indicaram uma correlação positiva entre a razão de mensagens com teor positivo e uma melhora no desempenho/performance.

Assim, a partir das pesquisas citadas, presume-se ser importante investigar como se dá a vivência em relação aos comportamentos tóxicos e relativos a uma comunicação mais empática e pró-social nos jogadores de League of Legends. Pois podem ser fatores que implicam tanto no desempenho quanto nos afetos experienciados e, portanto, influenciados pelo tipo de paixão e fatores de personalidade. Além disso, presume-se que a experiência de afetos e estados emocionais mais negativos promovam comportamentos compatíveis com tais estados. Portanto, é possível que a ocorrência de afetos negativos resulte em maior sensibilidade à toxicidade ou a maior propensão de ações desse tipo, o que, como os estudos indicam, prejudica o desempenho tanto do jogador quanto de aliados. Consequentemente, o próprio jogador acaba por prejudicar sua escalada no *Ranking*.

Dessa forma, a presente pesquisa hipotetiza que: (h2a) paixão obsessiva vai se associar com maior propensão a comportamento tóxico – pois, a elevada pressão

que jogadores com PO tem no que concerne ao desempenho pode resultar em tentativas de responsabilizar outros jogadores pelas derrotas; (h2b) paixão harmoniosa associada negativamente com a tendência a comportamentos tóxicos; (h2c) jogadores com neuroticismo elevado mais propensos a ter desempenho prejudicado após ser vítima de comportamento tóxico - em razão da instabilidade emocional elevada ou suscetibilidade à críticas; (h2d) paixão harmoniosa será fator protetor contra as consequências da toxicidade (HAUCK FILHO et al., 2012).

3.5 O MODELO DOS CINCO FATORES DE PERSONALIDADE

Derivado da hipótese léxica, teoria que defende que os importantes traços de personalidade acabariam por se tornar descritores incorporados à língua, surgiu o Modelo dos Cinco Grandes Fatores de Personalidade (CGF). O modelo dos Cinco Grandes Fatores ou *Big-Five* tornou-se um consenso entre pesquisadores como sendo uma representação adequada da estrutura da personalidade (PEREIRA, 2018). No modelo, existem dois níveis hierárquicos sendo o superior os fatores e o inferior os traços, os quais acabam por serem considerados elementos constitutivos dos diferentes fatores de personalidade.

Para Hauck Filho et al. (2012) as cinco dimensões fundamentais são: extroversão, socialização, conscienciosidade, neuroticismo e abertura. O indivíduo com pontuação alta em Extroversão se caracteriza por ser assertivo, ativo socialmente, comunicativo e reforçado por emoções positivas. Pereira (2018) destaca que, no outro extremo, estão os indivíduos quietos e retraídos. Socialização ou agradabilidade caracteriza indivíduos com tendências pró-sociais, como lealdade, generosidade, flexibilidade, altruísmo e modéstia. No lado oposto do *continuum* estão os sujeitos que demonstram indiferença, egoísmo, cinismo e inveja. Conscienciosidade envolve aspectos como competência, determinação, organização, disciplina, persistência e controle dos impulsos. Baixos escores indicam negligência, irresponsabilidade e indivíduos desleixados. Neuroticismo ou instabilidade emocional caracterizam indivíduos com tendência a experimentar ansiedade, hostilidade, raiva, depressão, impulsividade e afetos negativos em geral. Uma pontuação baixa em Neuroticismo sinaliza calmos, satisfeitos e estáveis emocionalmente. Por fim, Abertura engloba aspectos como curiosidade intelectual, criatividade, flexibilidade quanto às crenças pessoais, apreço a complexidade, pelas

experiências novas e não convencionais. No outro oposto estão indivíduos com preferências pela simplicidade e o comum (ALLEN; GREENLESS; JONES, 2011; HAUCK FILHO et al. 2012; PEREIRA, 2018).

A teoria dos Cinco Grandes Fatores tem possibilitado a identificação de algumas associações interessantes entre os fatores de personalidade e diferentes aspectos. Ozer e Benet-Martínez (2006), por exemplo, revisaram diversos estudos a respeito das associações entre personalidade e elementos como escolha profissional e desempenho, criminalidade, dentre outros. Dentre os resultados citados pelos autores, estão trabalhos que identificaram correlações entre Extroversão e ocupações relacionadas à interesses sociais ou empreendedores, Socialização relacionada à interesses sociais e Abertura associando-se com interesses artísticos e investigativos. Neuroticismo, por sua vez, não se correlacionou a nenhum interesse específico, enquanto Conscienciosidade se associou à interesses convencionais. Ainda, Conscienciosidade apresentou caráter preditivo em relação ao desempenho em todas as ocupações avaliadas, assim como, com menor efeito, Extroversão e estabilidade emocional (baixo Neuroticismo). No entanto, Extroversão e estabilidade emocional foram associados à satisfação no trabalho e comprometimento organizacional e se apresentaram negativamente correlacionados com *Burnout* ou desejo de trocar de trabalho. No que concerne à criminalidade, os estudos encontraram associações entre os comportamentos antissociais e Neuroticismo e baixos escores de Conscienciosidade.

O estudo de Nia e Ali Besharat (2010), por sua vez, buscou comparar a personalidade de atletas que competiam em esportes individuais daqueles que competiam em esportes coletivos, além de considerar os resultados de ‘não-atletas’ em outras pesquisas. Os resultados mostraram que a média de pontuação em atletas foi significativamente maior em Extroversão e Conscienciosidade e menor em Neuroticismo em relação à média obtida por ‘não-atletas’ em outros estudos. A explicação para tais resultados, segundo os autores, se deve ao fato de esportes demandarem uma coleção de comportamentos sistemáticos que requerem mais emoções positivas como felicidade, vivacidade, otimismo, alto nível de energia e atividade e menos emoções negativas como medo, preocupação, raiva e sentimentos de culpa. Assim, indivíduos com características de personalidade com alta Extroversão e baixo Neuroticismo acabam por se adequar melhor para o envolvimento em tais atividades ou as atividades esportivas preparam o terreno para

a aquisição de tais características.

No que concerne às diferenças entre esportes coletivos e individuais, os achados apontaram para maior conscienciosidade no grupo dos atletas de esportes individuais, enquanto os atletas de esporte coletivo tenderam a maiores pontuações em agradabilidade ou socialização. Os autores sugerem que uma das principais características da conscienciosidade, e possível explicação para o resultado, é a busca pela competência. Embora em ambos os tipos de esportes há tal busca, nos esportes individuais a conquista pertence totalmente ao atleta consciencioso, que prioriza a sensação de “dever cumprido”, “objetivo atingido”, não precisando, por exemplo, ter de lidar com companheiros de time que talvez estejam com focos distintos - já que ordem e disciplina são elementos importantes para o consciencioso (NIA; ALI BESHARAT, 2010).

Em relação aos atletas das modalidades coletivas, foi encontrado uma tendência a maior pontuação em socialização. Segundo os autores, esportes coletivos demandam confiança, altruísmo, cooperação e cuidado para com outros. Assim, os esportes coletivos provêm um terreno fértil para a internalização de tais características. Ou ainda, indivíduos com pontuação alta em socialização seriam mais propensos à busca pela prática de esportes coletivos (NIA; ALI BESHARAT, 2010).

Tais estudos são importantes de serem considerados para a presente pesquisa porque o jogo *League of Legends* tem características tanto de esportes individuais quanto de coletivos. Pois, apesar das equipes serem formadas por 5 jogadores, a escalada no *ranking* propriamente dita é inerentemente individual. Além disso, os jogadores podem optar por jogar sozinhos ou com um amigo, no modo ranqueado mais popular conhecido como ranqueada *solo-duo*, ou ainda em um grupo fechado de 5 amigos, na modalidade ranqueada flexível (LEAGUE OF LEGENDS, 2015).

Já (ALLEN; GREENLEES; JONES, 2011) buscaram compreender as associações entre os fatores de personalidade e o tipo de estratégia de *coping* utilizada por atletas. Baseados em estudos anteriores, os autores hipotetizaram uma associação entre altos níveis de extroversão e conscienciosidade como o uso de estratégias de *coping* mais focadas na resolução do problema. Ou seja, estratégias como despender mais esforço ou tempo na resolução do problema, buscar ajuda ou mesmo reanalisar experiências passadas. Adicionalmente, hipotetizaram associações entre alto nível de neuroticismo e com estratégias de *coping* mais focadas para os aspectos emocionais (relaxamento, controle emocional e reestruturação cognitiva) e

estratégias de *coping* evitativas (removendo-se mentalmente ou fisicamente do estressor).

Os resultados encontrados indicaram que altos níveis de instabilidade emocional (neuroticismo) e baixos escores em abertura estão correlacionados com comportamentos e uso de estratégias de *coping* evitativas. Além disso, confirmou-se a hipótese relativa à associação entre Extroversão e o uso de mais estratégias de *coping* focadas na resolução do problema. Esse resultado se torna ainda mais proeminente e provável se o atleta em questão tem combinado alta extroversão com baixo neuroticismo e altos escores em abertura para novas experiências. No que concerne à conscienciosidade, atletas com pontuação mais elevada nesse fator tenderam a maior uso de estratégias de *coping* com foco nos aspectos emocionais (ALLEN; GREENLEES; JONES, 2011).

Outros aspectos considerados na pesquisa de Allen, Greenlees e Jones (2011) foram as possíveis diferenças entre atletas de esportes individuais e esportes coletivos e atletas de alto nível de participação comparados com atletas de baixo nível. Os achados sugerem que atletas de alto nível são mais conscienciosos, sociáveis e emocionalmente estáveis, reforçando achados de outros trabalhos que consideram conscienciosidade uma característica comum para atletas de alto nível, devido à obstinação inerente a este fator de personalidade. Em relação à comparação entre atletas de esportes coletivos *versus* individuais, os atletas de esportes de times apresentaram maiores escores em extroversão e neuroticismo e menores escores em conscienciosidade e abertura. À luz dos achados na pesquisa, os pesquisadores sugerem que as pessoas tenderiam a optar por atividades que as permitam manifestar comportamentos compatíveis e inerentes às suas personalidades. Porém, destacam a importância de mais estudos, especialmente de caráter longitudinal, à medida que não está claro, se as atividades, como um determinado esporte coletivo ou individual, por exemplo, poderiam contribuir para o desenvolvimento de certos traços.

Em outro estudo, Steca et al., (2018) buscaram identificar as associações entre personalidade, participações no esporte e sucesso como atleta. Os autores destacam que pesquisas anteriores referentes ao contexto dos esportes organizados sugerem que atletas pontuam mais alto em extroversão, conscienciosidade, estabilidade emocional (baixo neuroticismo) e abertura quando comparados com “não-atletas”. Adicionalmente, as pesquisas indicam que atletas de alto-nível (por exemplo, atletas que competem em nível nacional ou internacional) pontuam mais

alto em socialização, conscienciosidade e são mais estáveis emocionalmente que atletas de níveis inferiores, como aqueles que competem em nível regional ou local. Assim, Steca et al., (2018) organizaram sua pesquisa em torno das seguintes hipóteses: a) esperava-se que Não-atletas apresentariam pontuação mais baixa em extroversão, conscienciosidade e estabilidade emocional (alto neuroticismo); b) atletas de alto-nível com escores mais altos em socialização, conscienciosidade e estabilidade emocional, quando comparados com atletas de estratos inferiores e, por fim; c) atletas de esportes individuais com escores mais elevados em conscienciosidade, abertura e estabilidade emocional, quando comparados com atletas de esportes coletivos.

Os resultados mostraram que atletas de alto-nível pontuaram mais alto em cada uma das dimensões de personalidade, exceto abertura, quando comparados com “não-atletas”, enquanto atletas de níveis inferiores apresentaram escores mais altos que “não-atletas” apenas em extroversão e agradabilidade. Além disso, conscienciosidade e estabilidade emocional (baixo neuroticismo) diferiram somente entre “não-atletas” e atletas de alto-nível, indicando que tais dimensões estão mais associadas com sucesso atlético do que com participação esportiva. Assim, no que concerne a associação entre personalidade e sucesso esportivo, os resultados indicaram que os atletas mais bem sucedidos pontuam significativamente mais em socialização, conscienciosidade e são mais estáveis emocionalmente que atletas menos bem sucedidos (STECA et al., 2018).

Tais resultados, segundo os autores, podem estar relacionados com as características dos fatores de personalidade destacados. Pois, conscienciosidade favorece comportamentos mais diligentes e perseverantes, estabilidade emocional impacta positivamente no manejo do estresse e das emoções e socialização, por sua vez, colabora positivamente com a busca de apoio nas relações, quando o atleta precisa de ajuda (STECA et al., 2018)

No que concerne às preferências ou comportamentos e as interações com os fatores de personalidade, Wang et al. (2019) buscaram compreender a relação entre a personalidade e o comportamento no jogo *League of Legends*. No entendimento dos autores, como cada pessoa tem uma personalidade que descreve padrões estáveis de comportamento, jogadores com diferentes personalidades tenderiam a ter diferentes preferências em relação aos papéis executadas no *League of Legends* e, conseqüentemente, comportamentos diferentes em jogo. Adicionalmente, cada

função no jogo exige diferentes habilidades e resultam normalmente na escolha de campeões (personagens do jogo com uma combinação única de atributos) que mais se adequam a tais funções.

Os atributos dos campeões levados em consideração pelos pesquisadores foram: *dano*, capacidade de causar dano aos adversários; *resistência*, habilidade de sobreviver quando é alvo do dano adversários; *mobilidade*, capacidade de se mover rapidamente, por diferentes meios; *utilidade*, capacidade de garantir efeitos benéficos ao time ou prover visão do mapa ou adversários; *controle*, habilidade de desarmar ou desabilitar adversários e; *dificuldade*, que sinaliza o quanto o campeão é mecanicamente difícil de ser dominado ou bem jogado. Todos os campeões possuem os atributos citados, porém cada atributo varia entre os valores zero e três, sendo três representando o mais forte e zero o mais fraco por atributo em cada campeão (WANG et al., 2019).

Os resultados indicaram associações entre conscienciosidade, traço que sinaliza tendência a ser cuidadoso e desejo pelo cumprimento completo de uma tarefa, e preferência por campeões com boa habilidade de *controle*, que permite melhor gerenciamento nas situações de perigo, já que esse atributo possibilita a imobilização do campeão adversário. Ainda, jogadores com pontuação mais alta em conscienciosidade apresentaram um número relativamente pequeno de campeões com os quais costumam jogar (WANG et al., 2019). Considerando que todos os campeões possuem uma dificuldade inerente para se atingir a maestria, especialmente quando se considera as interações com outros campeões, seja no mesmo time ou no time adversário, tais resultados são coerentes com as características do fator de personalidade conscienciosidade. Pois, quanto mais ele amplia o leque de campeões, menos apto estará para atingir o objetivo de cumprir completamente a tarefa - no caso, desempenhar bem a função escolhida no jogo - já que as interações se tornariam exponencialmente maiores para cada novo personagem utilizado, tornando o jogo ainda mais difícil.

Em relação à estabilidade emocional, ou baixo neuroticismo, Wang et al. (2019) encontraram associações com campeões caracterizados por alta capacidade de *controle* e *utilidade*, além de tenderem a acumular mais eliminações e uma baixa taxa de morte. Adicionalmente, a média de tempo das partidas dos jogadores com estabilidade emocional foram maiores, indicando a capacidade desses jogadores de se manterem calmos e produtivos mesmo diante de situações difíceis. Ressalta-se que

no jogo há a opção de render-se, normalmente utilizada quando um time se percebe com poucas chances de vencer a partida, após o time adversário construir alguma vantagem. Ao render-se, interrompe-se a partida imediatamente e dá-se a vitória ao time adversário.

Acerca do fator extroversão, identificou-se a preferência por campeões com alto *dano* e *mobilidade* e uma tendência a um número maior de eliminações e baixa taxa de morte, levando a uma razão elevada de vitórias. Os extrovertidos também tenderam a jogar com um número maior de campeões, o que está em consonância com suas tendências otimistas e sociais (WANG et al., 2019).

Por fim, os jogadores com pontuação alta em abertura tenderam a escolher campeões com alto *controle*, *dano* e *utilidade* levando a mais comportamentos de busca por eliminações, poucas mortes e alta taxa de vitória (Wang et al., 2019). Tais resultados são compreensíveis quando se considera uma das principais características do fator de personalidade abertura: a criatividade. O jogo favorece àqueles dotados de criatividade, pois a todo momento os jogadores deparam-se com situações inesperadas e que exigem velocidade de raciocínio e criatividade tanto para se defender quanto para criar espaços afim de causar dano ao adversário ou suas estruturas.

A associação entre traços de personalidade e performance nos esportes eletrônicos ou *esports* foi investigada por Matuszewski, Dobrowolski e Zawadzki (2020). Os pesquisadores utilizaram uma amostra de 206 jogadores de *League of Legends* e consideraram a classificação no ranqueamento do próprio jogo como medida de desempenho, dividindo a amostra em dois grupos: jogadores posicionados na parte superior do *ranking* (portanto, com melhor desempenho) e jogadores posicionados nos estratos mais baixos no ranqueamento.

Os autores ressaltam que algumas pesquisas relativas aos esportes tradicionais apresentaram como resultado associações entre extroversão e performance, conscienciosidade como fator preditivo do sucesso esportivo e ainda a combinação de alta pontuação em conscienciosidade e baixo neuroticismo como fator preditivo do desempenho, além dessa combinação caracterizar atletas que competem em níveis mais elevados (nacionais e internacionais). Acrescentam ainda que dois estudos indicaram que atletas superiores apresentam escores elevados em conscienciosidade e socialização, assim como baixo neuroticismo (MATUSZEWSKI; DOBROWOLSKI; ZAWADZKI, 2020).

Matuszewski, Dobrowolski e Zawadzki (2020) afirmam ainda que indivíduos com alto neuroticismo tendem a ter uma “mente mais errante” e a adotar estratégias de *coping* menos adaptativas. Assim, como a estabilidade emocional é geralmente benéfica para o desempenho esportivo, o fator neuroticismo pode ter importante impacto também no contexto dos videogames.

Apesar de alguns paralelos entre esportes tradicionais e esportes eletrônicos poderem ser feitos, qualquer predição entre o desempenho em esportes eletrônicos e os fatores de personalidade, baseados nos dados atuais, são meramente especulativos (MATUSZEWSKI; DOBROWOLSKI; ZAWADZKI, 2020). No entanto, os autores hipotetizaram associações entre desempenho superior em *League of Legends* e baixo neuroticismo, assim como entre desempenho e pontuação alta em extroversão, conscienciosidade e socialização.

Os resultados indicaram diferença significativa entre jogadores das camadas mais baixas do ranqueamento e àqueles das camadas mais altas, no que concerne aos fatores de personalidade. Jogadores dentro do grupo de baixo desempenho apresentaram escores significativamente maior em extroversão e socialização, assim como menor pontuação em abertura (MATUSZEWSKI; DOBROWOLSKI; ZAWADZKI, 2020). Devido à natureza cooperativa do LOL, esperava-se uma associação positiva entre desempenho e extroversão e socialização, o que não se confirmou.

Para Matuszewski, Dobrowolski e Zawadzki (2020) a baixa pontuação em socialização e extroversão pode ser explicada pela natureza da medida de ranqueamento. Embora o jogo seja cooperativo, a escalada no ranqueamento é individual. Assim, é possível que aqueles jogadores que são mais focados em si mesmos durante o jogo, apresentem maior tendência a adotar a mentalidade “³vou carregar esse jogo”. Pois, embora o LOL seja um jogo cooperativo, no modo ranqueado mais popular não se escolhe os companheiros de time. Consequentemente, existe um alto grau de variação em termos de performance do time em cada partida. Assim, uma abordagem mais autocentrada do jogo, focada mais no desempenho

³ ‘Carregar o jogo’, é uma gíria comum entre os jogadores de LOL que significa adotar uma postura mais individualista, abdicando de auxiliar os companheiros de time, por exemplo, para tentar se fortalecer a um nível além do que seria possível se adotasse uma postura cooperativa, confiando na própria habilidade - especialmente quando se presume que esta é superior aos adversários ou companheiros de time - para vencer o jogo. O mesmo termo costuma ser usado quando um jogador conquistou vantagens importantes em algum momento da partida e se encontra em posição de vencer o jogo, se jogar corretamente, pela diferença de *status* em relação ao time adversário.

individual, pode ser uma boa estratégia, no longo prazo, para se atingir posições mais elevadas.

Em relação ao fator de personalidade abertura, que foi mais proeminente no grupo dos jogadores de ranqueamento mais elevado, pessoas com pontuação mais alta em abertura tendem a ser mais flexíveis e criativas. No contexto do *League of Legends*, em que o jogo muda constantemente e exige dos jogadores uma capacidade de adaptação, jogadores com baixo escore em abertura podem ter dificuldade para lidar com tais exigências e, conseqüentemente, apresentam desempenho inferior (MATUSZEWSKI; DOBROWOLSKI; ZAWADZKI, 2020).

No que concerne ao neuroticismo, o estudo não apresentou resultados significativos com desempenho. Para os autores, uma possível explicação para a inexistência de associações pode ser devido à amostra ser compreendida por competidores que não são profissionais. Portanto, eles não experienciarão o mesmo nível de pressão, em relação a performance, quando comparados aos atletas profissionais. Assim, talvez neuroticismo baixo seja uma característica crucial para atletas profissionais, mas não tão importante para competidores das filas ranqueadas (MATUSZEWSKI; DOBROWOLSKI; ZAWADZKI, 2020).

Por fim, Matuszewski, Dobrowolski e Zawadzki (2020) não encontraram associações importantes entre desempenho e conscienciosidade. Para os pesquisadores, tal resultado também pode ser explicado devido à amostra ser caracterizada por competidores amadores e não por atletas profissionais.

Assim, considerando os estudos relativos a esportes tradicionais e os relativamente poucos que se referem aos videogames associados a desempenho, a presente pesquisa hipotetiza que: (h3a) Neuroticismo elevado prediz piora na classificação do ranking entre as temporadas 2018 e 2020 e; (h3b) abertura, socialização, conscienciosidade e extroversão vão predizer melhora na classificação do ranking;

Balon, Lecoq e Rimé (2013) buscaram explorar as relações entre paixão e personalidade e determinar a força de tais associações. Os autores esperavam encontrar associações entre paixão harmoniosa e extroversão, já que ambos estão associados com afetos positivos. Além disso, acreditavam que paixão obsessiva se associaria com neuroticismo, devido à tendência de ambos em associar-se com afetos negativos. Por fim, abertura e socialização poderiam estar associados com paixão harmoniosa, enquanto conscienciosidade tanto com paixão harmoniosa quanto

obsessiva.

Acerca dos resultados encontrados pela pesquisa de Balon, Lecoq e Rimé (2013), conscienciosidade apenas se associou positivamente com paixão harmoniosa. Os pesquisadores associaram a ausência de relação com paixão obsessiva com as características da conscienciosidade como senso de dever e controle da impulsividade, que seriam fatores impeditores de uma internalização controladora da atividade. Extroversão se associou positivamente com paixão harmoniosa, como esperado. Em relação a neuroticismo, não foram encontradas associações com nenhum dos dois tipos de paixão. Por fim, socialização apresentou associação positiva com paixão harmoniosa e negativa com paixão obsessiva, enquanto abertura apenas se associou com paixão harmoniosa (BALON; LECOQ; RIMÉ, 2013).

Dessa forma, o presente estudo testará as seguintes hipóteses referentes à paixão e à personalidade em jogadores de *League of legends*: (h4a) paixão harmoniosa se associará positivamente com extroversão, abertura, conscienciosidade e socialização e; (h4b) paixão obsessiva se associará positivamente com neuroticismo e negativamente com socialização.

4 MATERIAIS E MÉTODOS

4.1 DELINEAMENTO

A presente pesquisa é quantitativa, de natureza correlacional, exploratória e descritiva. Exploratória pois, conforme define Gil (2002), pretende proporcionar maior familiaridade com o problema, construir hipóteses e torná-lo mais explícito. É descritiva porque pretende descrever as características do fenômeno e estabelecer relações entre as variáveis (Gil, 2002). Por fim, é correlacional porque busca compreender a amplitude das associações entre as variáveis paixão e personalidade em relação ao desempenho em jogadores de League of Legends, além da influência e interações das variáveis citadas e a toxicidade.

4.2 INSTRUMENTOS

Todos os instrumentos de coleta e o termo de consentimento livre e esclarecido estavam presentes na plataforma *Google Docs*.

4.2.1 Questionário Sociodemográfico e Sítio de pesquisa de Desempenho

Questionário para caracterização da amostra que busca identificar o perfil dos participantes, assim como alguns hábitos relativos ao jogo, como horas de jogo semanais, comportamentos tóxicos, preferências de função e classificação no *ranking*. Solicitou-se o “nome de invocador” que foi utilizado para realizar a pesquisa no sítio de pesquisa BR.OP.GG (www.op.gg/), para a coleta das estatísticas relativas ao desempenho. Foi verificado a classificação final no *Ranking* nas temporadas 8 (2018) e 10 (2020) do jogador no servidor brasileiro, além de estatísticas como número de jogos em 2020.

Para a investigação acerca dos comportamentos tóxicos, os participantes responderam 3 perguntas fechadas que foram adicionados ao questionário. As perguntas foram: a) “Você já recebeu algum tipo de punição no LOL, como fila de baixa prioridade, restrição de chat, suspensão ou banimento?” b) “Quando você é vítima de comportamento tóxico em uma partida de LOL, o quanto você acredita que isso prejudica seu desempenho?” e; c) “Quando você é vítima de comportamento tóxico, como reage na maioria das vezes?”.

4.2.2 Escala de Paixão Pela Atividade

Escala de 17 itens, em formato *Likert* de 7 níveis variando de não concordo a concordo plenamente, validada para o Brasil (PEIXOTO et al., 2019). A escala compreende 6 itens relativos à Paixão Harmoniosa, 6 que se referem à Paixão Obsessiva e 5 itens indicadores de Paixão. A escala brasileira apresentou bons indicadores de validade, tendo alfa de cronbach de 0,813 para Paixão Harmoniosa e 0,750 para Paixão Obsessiva. Será utilizada a versão online do instrumento. Como exemplo, dois dos itens da Escala de Paixão pela Atividade são os seguintes: “Se eu pudesse, faria somente esta atividade” e “Eu tenho a impressão que esta atividade me controla”.

4.2.3 Marcadores Reduzidos de Personalidade (MR-25)

Os Marcadores Reduzidos de Personalidade (MR-25) utilizam adjetivos correntemente empregados para descrever características salientes de personalidade que se referem aos Cinco Grandes Fatores de Personalidade (CGF). O instrumento possui 25 adjetivos, divididos em cinco subescalas: extroversão, abertura, neuroticismo, socialização e conscienciosidade (MACHADO et al., 2014). A resposta aos adjetivos se dá em escala *Likert* de 5 pontos, variando de “Discordo totalmente” a “Concordo totalmente”.

Em relação a consistência interna das subescalas, os resultados da validação indicaram um nível de razoável a satisfatório. Os *alphas* de Cronbach variaram de 0,61, na subescala de Abertura, a 0,83, na subescala de Extroversão (HAUCK FILHO et al., 2012).

4.3 PARTICIPANTES

Participaram da pesquisa 335 jogadores de League of Legends, de ambos os gêneros e maiores de 18 anos, que foram convidados a participar da pesquisa a partir da fóruns sobre o jogo, canais de *streaming* e redes sociais. A amostra compreendeu 214 (63,9%) jogadores do sexo masculino e 121 (36,1%) do sexo feminino. A média de anos foi 22,08 (DP = 3,69).

Quanto a escolaridade, a maior parte tem, ao menos, o ensino médio completo, 98 (29,3%). 142 (42,4%) declararam ter ensino superior incompleto, 45 (13,4%) terminaram o ensino superior e 14 (4,2%) são pós-graduados. A maior parte da amostra estuda (41,5%), estuda e trabalha (25,4%) ou trabalha (20,3).

No que concerne ao tempo despendido semanalmente no jogo, 120 (35,8%) declararam que jogam menos que 10 horas semanais. 75 (22,4%) jogam entre 10 e 15 horas semanais e apenas 45 (13,4%) jogam mais que 30 horas semanais. 125 (37,3%) jogam os modos competitivos sozinhos, 159 (47,4%) jogam os modos ranqueados com um ou mais amigos, enquanto 51 (15,2%) declararam não jogar os modos ranqueados.

Em relação a classificação no *ranking* em 2020, 49 (14,6%) não tem classificação, 4 (1,2%) estão classificados no ferro, 34 (10,1%) no bronze, 55 (16,4%) no prata, 94 (28,1%) no ouro, 58 (17,3%) platina, 38 (11,3%) diamante e 3 (0,9%) mestre ou acima. 136 (40,6%) dos participantes afirmam que jogam na função de suporte, 58 (17,3%) preferem a função de atirador, 41 (12,2%) jogam como caçadores, 30 (9%) jogam preferencialmente como meio, 53 (15,8%) escolhem a rota do topo e 17 (5,1%) optam por preencher, função em que não se define previamente as preferências de papéis e o jogador pode ser responsável por qualquer uma delas.

4.4 COLETA DE DADOS E PROCEDIMENTOS ÉTICOS

A coleta de dados foi realizada mediante ao acesso do participante ao questionário online, que compreendeu também as escalas utilizadas. Foram explicados os objetivos da pesquisa e o participante precisou concordar com os termos estabelecidos no Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) para dar prosseguimento a participação na pesquisa.

O pesquisador se colocou à disposição para esclarecer quaisquer dúvidas e o participante foi informado do caráter voluntário da pesquisa e que poderia abandonar o estudo em qualquer momento, além da confidencialidade dos dados. O contato do pesquisador foi disponibilizado para os participantes manifestarem interesse em receber devolutiva via email.

A pesquisa respeitou as normas e diretrizes da resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde e passou pela aprovação em comitê de ética sob o número de parecer: 4.313.499. O projeto foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética da Universidade Federal de Santa Maria.

4.5 ANÁLISE DOS DADOS

Para a análise dos dados foi utilizado o *software Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS versão 23,0). Após a tabulação dos dados, foi verificado a normalidade da variável dependente e as estatísticas descritivas. Na análise dos dados utilizou-se correlação bivariada e regressão linear.

A regressão linear múltipla é uma técnica estatística que pretende descrever como se comporta uma variável métrica (na presente pesquisa, diferença de desempenho medido a partir da comparação entre as classificações no *ranking* em 2020 e 2018, checado no sítio BR.OP.GG) a partir de uma combinação linear de variáveis chamadas de preditoras, que são estatisticamente significativas (HAIR et al., 2009). Segundo Hair et al. (2009), o objetivo da análise de regressão múltipla é prever as mudanças na variável dependente como resposta a mudanças nas variáveis independentes. A partir da técnica de regressão múltipla, cada variável preditora é ponderada e os pesos denotam a contribuição relativa de cada variável preditora para a previsão geral e facilitam a interpretação sobre a influência de cada variável em fazer a previsão (PEREIRA, 2018), sendo, portanto, uma estratégia de análise estatística bastante adequada aos objetivos da presente pesquisa.

As variáveis independentes foram adicionadas em 3 blocos, sendo o primeiro dados de perfil dos jogadores, como idade, escolaridade, quantidade de horas semanais jogando e número de jogos na temporada 2020. No segundo bloco foi acrescentado as variáveis referentes a personalidade e o último bloco teve a adição das variáveis de paixão.

No que concerne ao método de entrada, foi escolhido a eliminação *Backward* (eliminação retroativa), que é um método de seleção de variáveis que começa incluindo todas as variáveis e descarta as que não oferecem uma contribuição significativa para a predição (HAIR et al., 2009). A escolha pelo método de entrada *Backward* deveu-se ao caráter exploratório da pesquisa e da relativa incipiência dos estudos sobre desempenho com paixão ou personalidade relacionado aos videogames, já que muitas das hipóteses testadas em outros estudos foram oriundas de dados encontrados relativos aos esportes tradicionais e que acabaram por não se confirmar no ambiente virtual.

A escolha pela comparação do desempenho entre as temporadas 8 e 10 deve-se a tentativa de promover resultados mais coerentes com a dinâmica de competição do jogo. Pois, embora o modelo competitivo seja organizado em temporadas, que

costumam iniciar no começo de cada ano e se encerrar ao final do mesmo, o sistema que baliza a competição não se reinicia a cada temporada.

Os escores do *ranking* são calculados pelo sistema de *ELO*, similar ao usado, por exemplo, no xadrez (LI et al., 2020). Tal sistema, contínuo, resulta em uma tendência a recolocar os jogadores em suas classificações anteriores, pois os resultados da temporada anterior interferem na seguinte. Assim, um jogador que foi desafiante na temporada anterior, por exemplo, vai voltar a tal classificação de forma muito mais rápida do que um jogador que sai do platina e tenta galgar até tal posição, pois, vai ganhar mais *pontos de liga* (PDL) a cada vitória e perder menos a cada derrota, através do balizamento do sistema de *ELO*, até sua volta para a classificação correta, além de continuar jogando com jogadores de nível de habilidade semelhante e ser classificado em posições mais avançadas pelo sistema após realizar as primeiras 10 partidas da temporada (VARELLA, 2019).

Adicionalmente, a curva de aprendizagem, devido à complexidade do jogo, torna extremamente raro um jogador com 1 ano de experiência, por exemplo, estar classificado nas posições mais avançadas. Para ilustrar tal realidade, na presente pesquisa, nenhum jogador com experiência de 2 anos ou menos conseguiu finalizar a temporada 2020 entre os melhores, acima do Diamante, o que é um forte indicativo da importância da experiência e quantidade de jogos para o desenvolvimento das habilidades e conhecimentos referentes ao jogo relevantes para o bom desempenho e classificação no *ranking*. Dessa forma, ao fazer uma comparação entre as temporadas 8 e 10, torna-se possível identificar os fatores que implicam na melhora ou piora do desempenho ao longo das temporadas, tornando a análise dos fatores que influenciam no desempenho mais precisas, tanto pela ampliação do recorte temporal e maior adequação ao sistema de ELO, quanto por homogeneizar a amostra a partir da retirada de jogadores com pouca experiência e conhecimento do jogo que poderiam impactar a validade dos resultados. Portanto, para a análise de regressão linear múltipla considerou-se apenas os jogadores que jogam desde a temporada 8 (2018), totalizando 172 participantes com experiência de 3 temporadas ou mais no jogo.

Já a regressão logística multinomial é um modelo de regressão logística que permite que a variável categórica dependente apresente mais de duas categorias, podendo ser nominal ou ordinal. Na regressão logística multinomial, uma das categorias da variável dependente deve ser escolhida como referência, podendo ou

não ser arbitrária, sem que altere a forma do modelo, interferindo apenas na interpretação dos resultados (FAVERO et al., 2009).

Essa técnica é semelhante à análise de regressão múltipla no sentido que uma ou mais variáveis independentes são usadas para prever uma única variável dependente. Assim, permite a investigação do efeito das variáveis sobre um objeto em relação a probabilidade de ocorrência de um evento de interesse. No entanto, o que a diferencia é o caráter não-métrico da variável dependente (HAIR et al., 2009). A regressão logística multinomial foi utilizada para abordar a temática referente aos comportamentos tóxicos e suas associações com paixão, personalidade e desempenho, medido pela classificação no *ranking* na temporada 2020, contando, portanto, com a amostra completa.

5 RESULTADOS

5.1 CORRELAÇÕES

A primeira etapa de análise buscou investigar as correlações bivariadas existentes entre as principais variáveis do estudo. Os resultados relativos às associações entre o Modelo Dual de Paixão e os fatores de personalidade corroboraram em boa parte o estudo de Balon et al. (2013). Paixão harmoniosa se correlacionou de forma positiva com abertura e socialização e, de forma mais branda, com conscienciosidade. Como esperado, paixão harmoniosa também se associou positivamente com paixão obsessiva. Paixão harmoniosa se associou com horas semanais e número de jogos em 2020. Paixão obsessiva, por sua vez, se associou positiva e com neuroticismo, além de com horas semanais jogando e número de jogos. Número de jogos se associou positivamente com progressão no *ranking*, critério de paixão, paixão harmoniosa e paixão obsessiva.

No que se refere ao desempenho, medido a partir da progressão na classificação no *ranking* entre a temporada 8 e 10, encontrou-se correlação negativa com neuroticismo e negativa com idade e escolaridade. Já as associações positivas se deram com conscienciosidade e com socialização, critério de paixão, paixão harmoniosa, horas semanais e número de jogos em 2020. Não foram encontradas associações entre paixão obsessiva e desempenho. Já entre os fatores de personalidade, conscienciosidade se associou de forma positiva com abertura e socialização e, negativamente, com neuroticismo. Socialização se correlacionou positivamente com conscienciosidade, conforme já citado, além de com abertura e extroversão e negativamente com neuroticismo. Socialização também foi o único fator de personalidade associado, positivamente, com critério de paixão, além da associação com paixão harmoniosa já citada. Por fim, neuroticismo se associou negativamente com socialização e conscienciosidade, associação que já foi destacada. A tabela 1 sintetiza as principais correlações encontradas.

Tabela 1 – Tabela de correlações

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 Ranking 20-18												
2 Paixão	.318**											
3 P. Harmoniosa	.174*	.687**										
4 Paixão Obsessiva	.120	.638**	.389**									
5 Conscienciosidade	.188*	.055	.153*	-.039								
6 Abertura	.043	.115	.299**	.145	.208**							
7 Socialização	.240**	.206**	.265**	-.050	.421*	.295**						
8 Neuroticismo	-.168*	.041	-.029	.206**	-.204**	-.086	-.171**					
9 Extroversão	.031	-.030	.100	.008	.041	.229**	.291**	-.067				
10 Jogos	.332**	.281**	.216**	.277**	.126*	.108	.032	-.064	.024			
11 Horas semanais	.118	.343**	.277**	.358**	-.085	.037	-.062	.074	-.018	.218**		
12 Escolaridade	-.155**	.007	.062	.043	.135	.005	.168*	-.182*	.026	-.007	.135	
13 Idade	-.247**	-.204**	-.125	-.104	.030	.009	.046	-.139*	.100	-.126*	.085	.525**

Nota: *p < .05; **p < .01

5.2 REGRESSÃO MULTINOMIAL LOGÍSTICA

A primeira análise relativa aos comportamentos tóxicos buscou identificar como os jogadores reagem, na maioria das vezes, quando estão sendo vítimas de toxicidade. Adicionalmente, foi investigado as associações entre as tendências reativas a tais comportamentos e os fatores de personalidade, tipo de paixão, sexo e classificação no *ranking* em 2020.

O resultado da regressão logística multinomial apresentou um $p < .01$ e um pseudo R^2 de Nagelkerke = .195. Quanto as variáveis, paixão harmoniosa ($p < .05$) conscienciosidade ($p < .05$) e neuroticismo ($p < .01$) apresentaram-se como estatisticamente significativa para o modelo. A categoria de referência utilizada foi “apenas ignoro e foco no jogo”. Quanto as respostas, entre os jogadores que responderam que “perdem a paciência e acabam agindo de forma tóxica também”, paixão harmoniosa ($p < .01$), abertura ($p < .05$) e neuroticismo ($p < .05$) foram estatisticamente significantes, com paixão harmoniosa se correlacionando de forma negativa, neuroticismo e abertura de forma positiva.

Conscienciosidade ($p < .01$) e neuroticismo ($p < .05$) foram significativamente correlacionados com “tento acalmar o jogador tóxico”, ambos de forma negativa. Por fim, as últimas associações encontradas foram entre socialização ($p < .05$) e a utilização do “botão silenciar”, que é um instrumento disponibilizado pelo próprio jogo que permite não mais receber mensagens de jogadores que estão sendo tóxicos na partida. Os jogadores que pontuam mais alto em socialização foram menos propensos a utilizar a ferramenta.

Outra pergunta utilizada a fim de investigar a ocorrência de comportamentos tóxicos foi: “você já recebeu alguma punição no *lol*, fila de baixa prioridade, restrição de chat, suspensão ou banimento?”. Apesar de ainda ser dependente de autorrelato, entendeu-se que investigar a história de punições dos jogadores resultaria em dados mais fidedignos do que apenas questionar os jogadores se eles agem de forma tóxica. Pois, alguns dos que foram punidos podem não concordar com a punição, indicando dificuldades em reconhecer a natureza tóxica de suas ações, já que queixas de “punições injustas” são comuns nos fóruns do jogo. 141 (42,1%) jogadores relataram nunca terem sofrido punições, enquanto que 21 (6,3%) afirmam

terem sido suspensos permanentemente (banimento), punição mais severa do jogo, onde a conta do jogador nunca mais se torna disponível para uso.

Os resultados da regressão logística multinomial indicaram $p < .001$ e Pseudo R^2 de Nagelkerke = .239. Classificação no *ranking* ($p < .05$), conscienciosidade ($p < .05$), socialização ($p < .05$) e sexo ($p < .001$) foram estatisticamente significativos no modelo. No que concerne as associações entre *ranking* e histórico de punição, *ranking* se associou positivamente apenas com suspensão, quando a categoria de referência foi “Não, nunca sofri punição”.

Ter histórico de punição do tipo “restrição de chat”, punição em que o jogador fica impedido ou limitado em sua comunicação por mensagens com o time, devido à histórico de agressões verbais foi estatisticamente significativa para sexo ($p < .01$), sendo que jogadores do sexo masculino são mais propensos a receberem punições desta natureza. Ainda, socialização ($p < .05$) e neuroticismo ($p < .05$), de forma negativa e positiva respectivamente, também se correlacionaram significativamente com “restrição de chat”. Em relação a punição mais severa, suspensão permanente ou banimento, paixão obsessiva ($p < .05$) foi a única variável a se associar, de forma positiva.

Os participantes também foram indagados acerca do quanto são afetados em seu desempenho quando são vítimas de comportamento tóxico. 60 (17,9%) participantes responderam que não se sentem prejudicados em seu desempenho. 140 (41,8%) se sentem ligeiramente prejudicados. 99 (29,6%) se sentem muito prejudicados e 36 (10,7%) acreditam que tem seu desempenho totalmente prejudicado quando são vítimas de comportamento tóxico.

A regressão logística multinomial indicou que o modelo é estatisticamente significativo ($p < .01$) e o Pseudo R^2 de Nagelkerke foi igual a .176. No que concerne as variáveis no modelo, critério de paixão, paixão harmoniosa, paixão obsessiva e sexo foram significativos estatisticamente. As correlações indicam que aqueles que não se sentem prejudicados quando são vítimas de comportamentos tóxico tendem a pontuar mais alto em paixão harmoniosa ($p < .01$) e mais baixo em neuroticismo ($p < .05$) e em paixão ($p < .05$). Aqueles que não se sentem prejudicados quando vítimas de comportamento tóxico tendem a ter melhores classificações no *ranking* da temporada 10 ($p < .05$). Adicionalmente, ser do sexo feminino se associou negativa ($p < .01$) com não se sentir prejudicado, indicando que as mulheres são mais propensas a se sentirem impactadas pela toxicidade.

Por outro lado, quando a categoria de referência foi alterada para “não prejudica em nada meu desempenho”, aqueles que consideram que seu desempenho é muito prejudicado quando vítimas de comportamento tóxico tenderam a pontuar mais baixo em paixão harmoniosa ($p < .05$) e apresentarem pior classificação no *ranking* ($p < .05$). Por fim, para aqueles que consideram que seu desempenho é “totalmente prejudicado”, quando vítimas de comportamento tóxico, as seguintes associações foram encontradas: paixão harmoniosa se correlacionou negativamente ($p < .01$), neuroticismo se correlacionou positivamente ($p < .05$), paixão se associou também de forma positiva ($p < .05$), *ranking* se associou negativamente ($p < .05$) e sexo feminino se associou de forma positiva ($p < .01$). Dessa forma, jogadores com neuroticismo elevado e do sexo feminino tendem a ser mais afetados no desempenho quando vítimas de comportamentos tóxicos, enquanto paixão harmoniosa parece ser fator de proteção contra tais efeitos. Adicionalmente, aqueles que relatam se sentirem prejudicados em seu desempenho pela toxicidade tendem a ter pior classificação no *ranking*.

5.3 REGRESSÃO LINEAR MÚLTIPLA

A regressão linear múltipla foi a estratégia de análise estatística utilizada para investigar de que forma variáveis de perfil, paixão e personalidade influenciam na progressão do desempenho dos jogadores medido pela diferença de classificação no *ranking* entre 2018 e 2020. A análise resultou em um modelo estatisticamente significativo com $F(5, 166) = 10,994$ $p < .001$ e que explicou 22,6% (R^2 ajustado = 0.226) da variância na progressão do desempenho.

O modelo final, após a exclusão das variáveis que não foram significativas a partir da eliminação por retrocesso (*backward*), contou com as variáveis número de jogos ($\beta = .252$; $t = 3,584$; $p < .001$), escolaridade ($\beta = -.213$; $t = -3,080$; $p < .01$), critério de paixão ($\beta = .223$; $t = 3.100$; $p < .01$) socialização ($\beta = .156$; $t = 2.211$; $p < .05$) e neuroticismo ($\beta = -.173$; $t = -2.484$ $p < .05$). A equação que descreve a relação das variáveis com desempenho, por sua vez, foi a seguinte: desempenho (*ranking 20 - 18*) = $0,374 + 0,001 \times (\text{número de jogos}) - ,298 \times (\text{escolaridade}) + 0,038 \times (\text{critério de paixão}) - 0,052 \times (\text{neuroticismo}) + 0,070 \times (\text{socialização})$. A síntese dos resultados pode ser observada nas tabelas abaixo.

Tabela 2 – Síntese do modelo

Variável	<i>B</i>	SE	β	<i>t</i>	<i>P</i>
(Constante)	.374	.882		.424	
Jogos	.001	.000	.252	3.584	.000
Escolaridade	-.298	.097	-.213	-3.080	.002
Paixão	.038	.012	.223	3.100	.002
Neurot	-.052	.021	-.173	-2.484	.014
Socialização	.070	.031	.156	2.211	.028
Adj R ²	.226				
F	10.99				
Durbin-Watson	1.933				

Equação: desempenho (ranking 20 - 18) = 0,374 + 0,001 x (número de jogos) - 0,298x x (escolaridade) + 0,038 x (critério de paixão) - 0,052 x (neuroticismo) + 0,070 x (socialização)

6 DISCUSSÃO

O presente trabalho teve como objetivo identificar como os fatores de personalidade e a paixão pelo ato de jogar impactam na melhora ou piora do desempenho em jogadores de League of Legends no Brasil, assim como explorar as associações desses elementos com a toxicidade. Adicionalmente, se propôs a ampliar a compreensão acerca das associações entre personalidade e paixão, além da relação desses elementos com a toxicidade. No que concerne às associações entre os fatores de personalidade e o Modelo Dualístico de Paixão, foi hipotetizado correlações entre (h4b) paixão obsessiva e neuroticismo (positiva) e socialização (negativa) e entre (h4a) paixão harmoniosa e extroversão, abertura, conscienciosidade e socialização.

Paixão obsessiva associou-se positivamente com neuroticismo. Tal resultado confirma parcialmente a hipótese testada (h4b). A associação entre neuroticismo e paixão obsessiva já tinha sido identificada por Balon e colegas (2013) e se explica por algumas características em comum, como a tendência a experienciar afetos negativos, dificuldades no autocontrole e/ou impulsividade e o uso de estratégias de *coping* mal adaptativas (VALLERAND et al, 2003; HAUCK FILHO et al., 2012). Já a associação hipotetizada entre socialização e paixão obsessiva não se confirmou no presente estudo, contrariando os achados de Balon et al. (2013).

Em relação as associações entre paixão harmoniosa (PH) e os fatores de personalidade, paixão harmoniosa se associou fortemente com abertura e socialização, ambas de forma positiva, e, de forma mais branda e também positiva, com conscienciosidade. Assim, também confirmou parcialmente a hipótese (h4a) investigada, já que apenas não se associou com extroversão. A correlação encontrada entre paixão harmoniosa e conscienciosidade pode ser explicada pela característica de internalização da paixão harmoniosa. PH, conforme salientado anteriormente, é resultado de uma internalização autônoma, onde o sujeito tem o controle sobre o engajamento à atividade e, em razão disso, consegue se beneficiar dos efeitos positivos da prática. Assim, considerando que conscienciosidade também se caracteriza pelo autocontrole, senso de dever e responsabilidade a associação encontrada é coerente e corrobora os resultados de Balon et al. (2013).

Abertura se caracteriza pela criatividade, curiosidade, imaginação, exploração e pela busca por experiências diferentes (BALON et al., 2013; HAUCK FILHO et al., 2012). PH, por sua vez, foi associada com exploração, como motivação para

jogar (FUSTER et al., 2014). Ou seja, curiosidade, desejo pela exploração do ambiente, da história e das aventuras do jogo. Dessa forma, a associação encontrada entre abertura e PH também confirmam os achados de Balon et al. (2013) e são coerentes com as características de ambos. Por fim, a correlação entre PH e socialização corrobora os achados de Balon et al. (2013) e se justifica nas características de ambos. Socialização sinaliza tendências altruístas e relacionamentos positivos. Paixão harmoniosa, por sua vez, está associado com o número e qualidade das amizades online em jogadores, combate a solidão e não está associada com conflitos interpessoais associados à atividade, além de estar associada com bem-estar subjetivo (UTZ et al., 2012; MANDRYK et al., 2020).

As associações encontradas entre os dois tipos de paixão e os fatores de personalidade parecem confirmar as tendências a maiores consequências negativas quando se trata de paixão do tipo obsessiva, como afetos negativos, hostilidade, conflitos ou impulsividade, já que o fator de personalidade associado representa tais efeitos. Paixão harmoniosa, por sua vez, tende a estar associada com efeitos benéficos, como relacionamentos positivos, bem-estar subjetivo, autocontrole e responsabilidade.

No que concerne à investigação acerca dos comportamentos tóxicos, jogadores com paixão harmoniosa não tendem a agir de forma tóxica, conforme destacado na análise de regressão logística, confirmando a hipótese investigada (h2b). Além disso, não são afetados em seu desempenho quando vítimas de comportamento tóxico, já que foram encontradas associações positivas entre PH e a afirmação de que “não se sentem prejudicados em seu desempenho” e negativa entre PH e o relato de sentir-se “totalmente prejudicado”. Tais resultados confirmam a hipótese relativa ao papel protetor desempenhado pela paixão harmoniosa em relação às consequências negativas da toxicidade (h2d), pelo menos em relação ao desempenho em jogo. Por sua vez, a associação esperada entre paixão obsessiva e toxicidade (h2a) também se confirmou. Pois paixão obsessiva se correlacionou positivamente com a punição mais severa aplicada pela empresa responsável pelo jogo, o que não ocorreria sem a existência de práticas tóxicas por parte desses jogadores.

Os resultados reafirmam o papel salutar da paixão harmoniosa no jogar, já destacada nos estudos sobre afetos e bem-estar subjetivo (MANDRYK et al., 2020; STOEBER et al., 2011), pois agir de forma tóxica ou ser impactado por atos dessa

natureza implica necessariamente em uma relação menos saudável com a atividade, a partir da experiência de afetos negativos, como frustração, raiva, vergonha ou tristeza. Adicionalmente, paixão obsessiva, por vezes, está associada com desejabilidade social ou pressão interpessoal no sentido de aparentar competência - o que altera a relação com a atividade para um viés de foco nos resultados ou mesmo na percepção alheia. No caso de jogadores com paixão harmoniosa o foco parece permanecer na atividade em si, na experiência de prazer atribuída a ela ou mesmo na busca pelo desenvolvimento das habilidades, o que explica a pouca importância atribuída para elementos externos a experiência particular, como toxicidade de outros jogadores ou o desempenho deles (BERTRAN; CHAMARRO, 2016; VALLERAND et al., 2008).

Em relação a paixão obsessiva, esse tipo de paixão representa maior propensão a comportamento tóxico devido a elevada pressão que jogadores com PO tem no que concerne ao desempenho, de mostrarem competência, além de serem mais suscetíveis a experienciar afetos negativos (BERTRAN; CHAMARRO, 2016; VALLERAND et al., 2008). Assim, é possível que jogadores com paixão obsessiva adotem uma postura tóxica como forma de lidar com a experiência de afetos negativos, como a culpa ou vergonha, devido ao desempenho ruim ou pela derrota iminente. Ao atacar outro jogador, pode estar tentando responsabilizá-lo pela derrota ao mesmo tempo que isenta-se (KWAK; BLACKBURN; HAN, 2015).

Acerca da investigação da associação entre os fatores de personalidade e os comportamentos tóxicos, foi hipotetizado uma correlação entre neuroticismo elevado e desempenho prejudicado após ser vítima de toxicidade (h2c), porém não foram feitas suposições sobre a tendência a agir toxicamente e os fatores de personalidade. A análise indicou associação entre neuroticismo e relatos de comportamento tóxico (“Perco a paciência e acabo agindo de forma tóxica também”). Neuroticismo também se associou negativamente com “tento acalmar o jogador tóxico” e positivamente com histórico de punição do tipo “restrição de chat”. Por fim, jogadores com neuroticismo elevado são mais propensos a se sentirem prejudicados em seu desempenho quando são vítimas de comportamento tóxico, confirmando a hipótese investigada (h2c).

Os resultados destacam a instabilidade emocional, sensibilidade a críticas, a tendência a experiência de afetos negativos, hostilidade e raiva comumente experienciadas por indivíduos com alto neuroticismo (HAUCK FILHO, 2012).

Jogadores com neuroticismo elevado também agredem verbalmente os outros jogadores com maior frequência, o que se confirma pela correlação positiva entre esse fator de personalidade e “restrição de chat”, punição comum para jogadores que adotam posturas agressivas via mensagens no jogo. Conforme já salientado, KWAK et al. (2015) relataram a tendência do jogador tóxico em identificar algum companheiro de time com performance ruim para atribuir a ele a responsabilidade pela derrota iminente, na tentativa de isentar-se de culpa. Sendo neuroticismo associado com a experiência de afetos negativos, dentre eles a culpa, os achados da presente pesquisa reforçam a associação entre afetos negativos e toxicidade, e, portanto, desta com neuroticismo, assim como com paixão obsessiva, já discutido anteriormente.

Em relação ao desempenho, medido pela progressão no *ranking* entre as temporadas 8 e 10, a análise das correlações confirmou algumas das hipóteses investigadas. Conforme esperado, paixão harmoniosa se associou positivamente com desempenho (h1b), enquanto paixão obsessiva não foi estatisticamente associada com desempenho (h1a). Os resultados da presente pesquisa dão suporte as hipóteses de Bertran e Chamarro (2016) acerca da associação entre paixão harmoniosa e desempenho *League of Legends*, embora os autores não tenham confirmado tal hipótese nos resultados de seu estudo. Uma possível explicação para tal discrepância pode ser devido à diferença de método, já que os autores consideraram a classificação no ranqueamento na temporada (estratégia mais coerente com paixão obsessiva devido ao imediatismo e focada nos resultados) e ignoraram a evolução entre temporadas (que está em maior sintonia com o processo de busca pela maestria e evolução das habilidades, coerente com as características de jogadores com paixão harmoniosa).

Os achados também estão em consonância com os resultados de Vallerand et al. (2008), no que concerne a paixão harmoniosa no contexto dos esportes tradicionais. Além disso, o fato de a paixão harmoniosa ter se correlacionado significativamente com melhora no desempenho ao longo das temporadas enquanto que paixão obsessiva careceu dessa associação sugere que a busca pela maestria, o uso de estratégias mais adaptativas, o caráter protetivo em relação as consequências negativas do jogo, a autonomia em relação ao engajamento na atividade e o bem-estar subjetivo, todos esses fatores associados à paixão harmoniosa, são elementos que favorecem o desempenho. Adicionalmente, destacam a importância do jogo

saudável até mesmo para se sair bem, em termos de performance, na atividade. Outro ponto a ser destacado, foi a associação encontrada entre critério de paixão e desempenho, sugerindo que ser apaixonado pela atividade contribui fortemente para o desempenho, o que é bastante lógico e esperado.

Acerca dos fatores de personalidade em associação com desempenho, conscienciosidade e socialização predizem melhora no desempenho ao longo das temporadas (h3b), enquanto que neuroticismo prediz piora (h3a). Allen et al. (2011) e Steca et al. (2018) já haviam relatado em estudos com esportes tradicionais a associação entre pontuação alta em conscienciosidade e socialização e baixa em neuroticismo com atletas de nível superior, portanto com melhor desempenho. Os resultados da presente pesquisa estão em completa consonância com tais achados, embora aqui não se trate de atletas profissionais.

A diligência, compromisso, dedicação, responsabilidade e a busca pelo cumprimento de tarefas ou objetivos, características do fator conscienciosidade, são elementos claramente benéficos para a performance em qualquer atividade, especialmente se esta é uma paixão. Tais características associadas com às tendências harmoniosas, altruístas, generosas e pró-sociais do fator socialização, - extremamente importantes para um jogo competitivo cooperativo com pessoas desconhecidas - somadas com a estabilidade emocional (baixo neuroticismo), que promove maior capacidade de enfrentamento às situações estressantes e afetos positivos, parecem ser os fundamentos para o bom desempenho em *League of Legends*, ao menos no contexto não profissional das filas ranqueadas. Por fim, no que concerne às correlações, de forma similar aos achados de Pereira (2018), escolaridade se associou negativamente com melhora no desempenho ao longo das temporadas e negativamente com neuroticismo, indicando que quanto maior neuroticismo, menor a escolaridade.

A última análise realizada em relação ao desempenho foi a construção de um modelo matemático que considerou algumas variáveis de perfil do jogador, os fatores de personalidade e paixão. A regressão linear, que excluiu variáveis com significância maior ou igual a 0.6 ($p > .06$), foi capaz de explicar 22,6% da variação na progressão do desempenho entre as temporadas 2018 a 2020. Embora o valor não seja tão elevado, é ainda significativo, especialmente quando se considera outros fatores que impactam a habilidade no jogo e desempenho e que não fizeram parte da presente pesquisa, como a destreza motora ou habilidades cognitivas. Apenas a título

de exemplo, Li et al. (2020), em um estudo que buscou identificar as distinções entre jogadores do topo do *ranking* em *League of Legends* em relação aos demais a partir das habilidades em tarefas cognitivas distintas, concluíram que a superioridade em jogadores melhores classificados deveu-se a uma capacidade superior da função executiva, variável que obviamente foge da presente pesquisa.

Dentre as variáveis de perfil, o número de jogos em 2020 e a escolaridade acabaram por permanecer no modelo, após a exclusão das variáveis que não foram significativas. O aumento no número de jogos, de forma coerente, colabora para a evolução do desempenho, enquanto escolaridade prediz piora no desempenho. Uma possível explicação para a associação entre escolaridade e desempenho está nas correlações encontradas. Idade foi correlacionada negativamente e de forma estatisticamente significativa com desempenho ao longo das temporadas, indicando que jogadores mais jovens tendem a apresentar mais evolução entre as temporadas. Jogadores mais jovens, logicamente, tenderão a ter escolaridade mais baixa, embora toda a amostra seja compreendida por jogadores maiores de 18 anos e idade não tenha permanecido no modelo final a partir do método escolhido.

Adicionalmente, jogadores mais jovens costumam jogar mais partidas, conforme os resultados das análises de correlações, o que, como já dito, colabora para a evolução, e são mais apaixonados pelo jogo. É possível, conforme já sugerido por Pereira (2018), que jogadores com mais idade tenham outras obrigações, o que resulta em menos tempo para dedicar-se ao jogo ou menor desejo e/ou necessidade em engajar-se na atividade, conforme sugerido pela associação negativa com paixão, implicando em prejuízo no desempenho ao longo das temporadas.

O segundo bloco foi compreendido pelas variáveis de personalidade. Neuroticismo e socialização permanecerem no modelo, sendo que o primeiro foi inversamente proporcional ao desempenho ao longo das temporadas, portanto indicando que quanto maior neuroticismo, maior a probabilidade de queda no desempenho com o passar das temporadas e o segundo diretamente proporcional corroborando socialização como um fator que contribui para o desempenho.

Considerando os resultados referentes à toxicidade e a consolidação da importância do fator socialização para o desempenho entre as temporadas, fator este, conforme já destacado, caracterizado pela busca de harmonia nas relações, altruísmo, generosidade e empatia, parece que a maneira como os jogadores interagem com os demais, implica de forma bastante significativa no desempenho. Jogadores com

neuroticismo alto foram associados com comportamento tóxico (“perco a paciência e acabo agindo de forma tóxica”), não costumam tentar produzir harmonia no time quando algum jogador está sendo tóxico (associação negativa com “tento acalmar o jogador tóxico”), costumam ter histórico de punição por agressões verbais (punição do tipo “restrição de chat”) e tem seu desempenho prejudicado diante da toxicidade (relatam que a toxicidade “prejudica totalmente” o seu desempenho), achados que são coerentes com a hostilidade, impulsividade, sensibilidade à críticas e experiência de afetos negativos como ansiedade, culpa ou raiva, típicos de indivíduos com neuroticismo elevado.

Ressalta-se que de Mesquita e Becker (2018) já haviam afirmado que a toxicidade prejudica o desempenho de aliados, mas também que o próprio agressor tem seu desempenho prejudicado, a partir da instabilidade emocional e perda de foco no jogo. Na mesma linha, para Kwak, Blackburn e Han (2015), quando um membro de um time adota uma atitude negativa, que viola regras interpessoais, pode promover o surgimento de emoções negativas e reduzir a confiança entre companheiros, tendendo a provocar reações defensivas (como outros comportamentos tóxicos), afetar a coesão do time e, por consequência, o desempenho de seus membros. Por outro lado, um diálogo mais positivo entre os jogadores, com um aumento da razão de diálogos envolvendo táticas e relativos ao humor, como mensagens de suporte e motivacionais resultam em uma melhora no desempenho, o que é compatível com o perfil de jogadores com escores altos em socialização e baixo em neuroticismo (de MESQUITA; BECKER, 2018). Embora as pesquisas citadas tratem do desempenho em partidas e não do *ranking* em si, a classificação no *ranking* nada mais é do que a consequência de todas as partidas jogadas. Portanto, os achados de de Mesquita e Becker (2018) e Kwak et al. (2015) podem ser ampliados das partidas para a classificação no *ranking*.

Dessa forma, a ausência de conscienciosidade no modelo, que esteve presente na análise correlacional, e a reafirmação da importância do neuroticismo e socialização para o desempenho, a partir da presença no modelo, sugerem que as interações com o restante dos jogadores e a promoção de uma coesão entre a equipe, formada por desconhecidos, colabora mais para a escalada no *ranking* entre as temporadas do que as características do consciencioso, como competência, dedicação, responsabilidade, organização e apreço pelo bom cumprimento de tarefas. Isso não implica em ausência de importância das características do consciencioso

para o desempenho, mas apenas que, possivelmente, são menos relevantes que as habilidades sociais e estabilidade emocional.

No que concerne ao terceiro bloco, referente a paixão, apenas critério de paixão permaneceu no modelo. Tal resultado sugere que paixão, como um todo, é mais importante para o desempenho entre temporadas do que a distinção entre os tipos. Critério de paixão já havia sido identificado nas correlações como tendo maior impacto para o desempenho do que os dois tipos de paixão, pois teve maior significância que paixão harmoniosa, o único tipo de paixão que se apresentou significativo nas correlações. A ausência da paixão harmoniosa e obsessiva no modelo são coerentes com os achados de Cid et al. (2016) que também imaginaram associações entre essas variáveis e o desempenho em atletas da natação e não encontraram, embora outro estudo confirmou tal associação (VALLERAND et al., 2008).

Assim, considerando que as correlações destacaram associações entre paixão harmoniosa e melhora no desempenho entre as temporadas 8 e 10, assim como entre os fatores de personalidade conscienciosidade, estabilidade emocional (baixo neuroticismo) e socialização e que o modelo de regressão linear múltipla sustentou os dois últimos fatores de personalidade, além de critério de paixão, pode-se considerar que os resultados da presente pesquisa suportam as ideias relativas a associação entre um caminho saudável entre a prática de uma atividade e desempenho. Pois tanto a paixão harmoniosa quanto os fatores de personalidade, especialmente estabilidade emocional e socialização, são elementos produtores de bem-estar subjetivo, afetos positivos e relacionamentos saudáveis e suportivos.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa, para além dos objetivos já destacados e discutidos, pretendeu colaborar com a produção do conhecimento científico acerca do desempenho nos videogames e os efeitos dos comportamentos tóxicos, assim como os elementos que promovem tais comportamentos ou seus prejuízos, sejam eles relacionados ao tipo de paixão pelo jogo ou fatores de personalidade. Essa perspectiva ganha importância à medida que os videogames se mostram uma atividade cada vez mais comum entre a população e a partir de seus impactos na vida cotidiana dos jogadores, destacados pela experiência de afetos positivos ou negativos, efeitos sobre o bem estar-subjetivo, possíveis impactos nos relacionamentos e/ou nas responsabilidades, entre outros.

Ao investigar o impacto da paixão harmoniosa ou obsessiva sobre o desempenho, assim como os fatores de personalidade, considerando também a toxicidade, foi possível identificar a importância de um jogo mais saudável para o desempenho. Isso se confirma pela ausência de associação entre desempenho e paixão obsessiva (que costuma ser associada com conflitos, impulsividade, dificuldades de controle no engajamento na atividade, estratégias de *coping* mal adaptativas e afetos negativos), pela associação positiva com paixão harmoniosa (engajamento autônomo, afetos positivos, bem-estar subjetivo e estratégias de *coping* adaptativas), negativa com neuroticismo (afetos negativos, impulsividade, hostilidade e conflitos,) e pelas associações positivas com conscienciosidade (responsabilidade, controle dos impulsos, senso de dever, busca por atingir objetivos) e com socialização (generosidade, altruísmo, empatia e relacionamentos suportivos).

Tais resultados são importantes também porque podem promover o combate à toxicidade, que chega a afligir até 80% da comunidade que joga jogos online e 98% dos jogadores de *League of legends* - conforme pesquisa realizada no fórum *reddit* com 3800 jogadores - já que se presume que os jogadores optem pelo modo ranqueado motivados pela competição e desejo de subir no *ranking*, sendo que a condição para a última passa a ser também a promoção de coesão entre a equipe e a produção de diálogos mais positivos (de MESQUITA; BECKER, 2018; REDDIT, 2020). Assim, embora a escalada seja inerentemente individual, as interações do jogador com aqueles 3 ou 4 desconhecidos, companheiros de time, durante 20, 30 ou 40 minutos em cada partida podem ter papel fundamental para o sucesso ou fracasso

das metas de progressão na classificação do *ranking*. Isso se confirma também pela associação negativa encontrada entre a classificação no *ranking* na temporada 10 e os relatos de sentir-se prejudicado pela toxicidade alheia, já que ser afetado pela toxicidade de outro jogador pode resultar em reações defensivas, como a réplica também na forma de comportamentos tóxicos, afetando a coesão do time e, por consequência, o desempenho de seus membros (KWAK; BLACKBURN; HAN, 2015). Assim, é possível que jogadores que são mais imunes a toxicidade consigam promover maior coesão na equipe seja pelo combate direto a tal prática, a partir, por exemplo, da produção de diálogos mais positivos em resposta, ou até mesmo pela própria indiferença a tais atos, já que dessa forma não colaborariam para um clima conflituoso dentro do time.

No que concerne às limitações da pesquisa, acerca do desempenho e os fatores de personalidade, é importante destacar que a amostra não compreendeu jogadores profissionais ou mesmo que estão no topo absoluto (os 200 melhores que estão posicionados no Desafiante). Assim, é possível que a presença de jogadores desse estrato poderia produzir resultados diferentes, como, talvez, aumento da importância da conscienciosidade para o desempenho.

Outra limitação foi não ter considerado as motivações para jogar. Alguns trabalhos já evidenciaram a importância de considerar as motivações para jogar para a investigação de diferentes variáveis associadas ao jogar, como jogo problemático (KNEER; RIEGER, 2015), motivações adaptativas ou mal adaptativas (OROSZ et al., 2018), frustração ou satisfação de necessidades psicológicas básicas (MILLS et al., 2018) e diferenciação entre jogadores semiprofissionais e amadores (GARCÍA-LANZO; CHAMARRO, 2018).

O motivo para jogar, implicitamente considerado no presente estudo, foi o desejo de competir. Porém, é possível que alguns jogadores busquem a atividade, e o modo ranqueado, por razões diferentes, como socialização, exploração ou evasão dos problemas da vida diária, o que, possivelmente, impacte na classificação do *ranking*. Dessa forma, é importante que as próximas pesquisas considerem a motivação, a fim de evitar que sejam feitas interpretações dos resultados, no caso relativo ao desempenho, para jogadores que jogam por razões distintas da competição. Esse problema talvez tenha sido amenizado no presente estudo pelo fato de o *League of Legends* possuir outras modalidades de jogo que não são considerados competitivos e

que, portanto, poderiam ser mais atraentes para jogadores com outras motivações, escapando assim da presente pesquisa.

Também se destaca como uma limitação a escala de personalidade utilizada. A escolha pelos Marcadores Reduzidos de Personalidade (MR-25) facilita a coleta à medida que é um instrumento de rápida aplicação e simples no entendimento. No entanto, não permite avaliar as dimensões de cada fator de personalidade de forma separada, o que poderia trazer elementos importantes para a análise e compreensão dos fenômenos estudados.

Por fim, jogar videogames é uma atividade que cresce significativamente e que tem o poder de impactar diferentes aspectos da vida dos sujeitos, especialmente quando o jogador é apaixonado pela atividade. Adicionalmente, jogar videogames, para muitos, tornou-se mais que uma atividade de lazer, à medida que os *eSports* ou esportes eletrônicos se consolidam e se promovem uma transformação do *gamer* em atleta. Assim, em razão das limitações destacadas e das lacunas ainda existentes no conhecimento científico sobre a temática, entende-se que mais pesquisas precisam ser produzidas, ampliando também para outros jogos, a fim de consolidar um conhecimento científico mais robusto sobre a atividade.

REFERÊNCIAS

- ALLEN, M. S.; GREENLEES, I.; JONES, M. An investigation of the five-factor model of personality and coping behaviour in sport. **Journal of Sports Sciences**, v. 29, n. 8, p. 841–850, 2011.
- BALON, S.; LECOQ, J.; RIMÉ, B. Passion and personality: Is passionate behaviour a function of personality? **Revue europeenne de psychologie appliquee**, v. 63, n. 1, p. 59–65, 2013.
- BERTRAN, E.; CHAMARRO, A. Videogamers of League of Legends: The role of passion in abusive use and in performance Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. **Adicciones**, v. 28, n. 1, p. 28–34, 2016a.
- CHIANG, Y. T. et al. Exploring online game players' flow experiences and positive affect. **Turkish Online Journal of Educational Technology**, v. 10, n. 1, p. 106–114, 2011.
- CID, L. et al. Paixão, motivação e rendimento dos atletas de natação. **Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte**, v. 11, n. 1, p. 53–58, 2016.
- DE MESQUITA NETO, J. A.; BECKER, K. Relating conversational topics and toxic behavior effects in a MOBA game. **Entertainment Computing**, v. 26, n. December, p. 10–29, 2018.
- DIENER, E. Assessing subjective well-being: progress and opportunities. **Social Indicators Reserarch**, v. 31, p. 103-157, 1994.
- FÁVERO, L. P. et al. **Análise de Dados: Modelagem multivariada para tomada de decisões**. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, p. 672, 2009.
- FUSTER, H. et al. Relationship Between Passion and Motivation for Gaming in Players of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 17, n. 5, p. 292–297, 2014.
- GARCÍA-LANZO, S.; CHAMARRO, A. Basic psychological needs , passion and motivations in amateur and semi-professional eSports players. **Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna**, v. 36, n. 2, p. 59–68, 2018.
- GAUDREAU, P.; BLONDIN, J. P.; LAPIERRE, A. M. Athletes' coping during a competition: Relationship of coping strategies with positive affect, negative affect, and performance-goal discrepancy. **Psychology of Sport and Exercise**, v. 3, n. 2, p. 125–150, 2002.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa** (4th ed.). São Paulo: Atlas, 2002.
- HAIR Jr. J. F.; et al. **Análise Multivariada de Dados**. 5.ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

HAUCK FILHO, N. et al. Evidências de validade de marcadores reduzidos para a avaliação da personalidade no modelo dos cinco grandes fatores. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 28, n. 4, p. 417–423, 2012.

HELSEN, W. F., HODGES, N. J., WINCKEL, J. V., & STARKES, J. L.. The role of talent, physical precocity and practice in the development of soccer expertise. **Journal of Sports Sciences**, v.18, p. 727–736, 2000

JONES, C. M. et al. Gaming well: Links between videogames and flourishing mental health. **Frontiers in Psychology**, v. 5, n. MAR, p. 1–8, 2014.

KNEER, J.; RIEGER, D. Problematic game play: The diagnostic value of playing motives, passion, and playing time in men. **Behavioral Sciences**, v. 5, n. 2, p. 203–213, 2015.

KWAK, H.; BLACKBURN, J.; HAN, S. Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. **Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings**, v. 2015- April, p. 3739–3748, 2015.

LEAGUE OF LEGENDS. Perguntas Frequentes: Ranqueadas - League of Legends. **Riot Games**, 12 de janeiro de 2015. Disponível em: <<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/204010760-Perguntas-Frequentes-Ranqueadas-League-of-Legends>>. Acesso em: 26 de jan. de 2021.

LEAGUE OF LEGENDS. Escolha seu campeão. **Riot Games**, 26 de janeiro de 2021. Disponível em : <<https://br.leagueoflegends.com/pt-br/champions/>> Acesso em: 26 de jan. de 2021.

LI, X. et al. Time for a true display of skill : Top players in League of Legends have better executive control. **Acta Psychologica**, v. 204, n. January, p. 103007, 2020.

LIN, Y. C.; YU, C.; YI, C. C. The effects of positive affect, person-job fit, and well-being on job performance. **Social Behavior and Personality**, v. 42, n. 9, p. 1537–1548, 2014.

LYUBOMIRSKY, S.; KING, L.; DIENER, E. The benefits of frequent positive affect: Does happiness lead to success? **Psychological Bulletin**, v. 131, n.6, p. 803–855, 2005.

MACHADO, W. D. L. et al. Análise de Teoria de Resposta ao Item de Marcadores Reduzidos da Personalidade. **Psico**, v. 45, n. 4, p. 551, 2014.

MAGEAU, G. A.; VALLERAND, R. J. The moderating effect of passion on the relation between activity engagement and positive affect. **Motivation and Emotion**, v. 31, n. 4, p. 312–321, 2007.

MANDRYK, R. L. et al. How Passion for Playing World of Warcraft Predicts In-Game Social Capital, Loneliness, and Wellbeing. **Frontiers in Psychology**, v. 11, n. September, 2020.

MATUSZEWSKI, P.; DOBROWOLSKI, P.; ZAWADZKI, B. The Association Between Personality Traits and eSports Performance. v. 11, n. July, p. 1–5, 2020.

- MILLS, D. J. et al. How do passion for video games and needs frustration explain time spent gaming? **British Journal of Social Psychology**, v. 57, n. 2, p. 461–481, 2018.
- MORA-CANTALLOPS, M.; SICILIA, M. Á. Exploring player experience in ranked League of Legends. **Behaviour and Information Technology**, v. 37, n. 12, p. 1224–1236, 2018a.
- MORA-CANTALLOPS, M.; SICILIA, M. Á. MOBA games: A literature review. **Entertainment Computing**, v. 26, n. February 2017, p. 128–138, 2018b.
- MORA-CANTALLOPS, M.; SICILIA, M. Á. Player-centric networks in League of Legends. **Social Networks**, v. 55, n. June, p. 149–159, 2018c.
- NIA, M. E.; ALI BESHARAT, M. Comparison of athletes' personality characteristics in individual and team sports. **Procedia - Social and Behavioral Sciences**, v. 5, p. 808–812, 2010.
- OROSZ, G. et al. On the determinants and outcomes of passion for playing pokémon go. **Frontiers in Psychology**, v. 9, n. 3, p. 1–8, 2018.
- OZER, D. J.; BENET-MARTÍNEZ, V. Personality and the prediction of consequential outcomes. **Annual Review of Psychology**, v. 57, p. 401–421, 2006.
- PEIXOTO, E. M. et al. Passion Scale: Psychometric Properties and Factorial Invariance via Exploratory Structural Equation Modeling (ESEM). **Paidéia (Ribeirão Preto)**, v. 29, n. 0, p. 1–10, 2019.
- PEREIRA, R. Relations between Personality and Coping in Quality of Life of Brazilian League of Legends Pro Players. n. July, 2018.
- PÉREZ-RUBIO, C.; GONZÁLEZ, J.; GARCÉS DE LOS FAYOS, E. J. Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. / Personality and burnout in professionals e-players. **Cuadernos de Psicología del Deporte**, v. 17, n. 1, p. 41–49, 2017.
- REDDIT. League of Legends Survey Results. **Reddit**, 07 de fev. de 2020. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/f04k12/league_of_legends_survey_results/>. Acesso em: 24 de fev. de 2021.
- SAPIENZA, A. et al. Individual performance in team-based online games Subject Category : Subject Areas : Author for correspondence : 2018.
- STECA, P. et al. Associations between personality, sports participation and athletic success. A comparison of Big Five in sporting and non-sporting adults. **Personality and Individual Differences**, v. 121, n. March 2017, p. 176–183, 2018.
- STOEBER, J. et al. Passion, craving, and affect in online gaming: Predicting how gamers feel when playing and when prevented from playing. **Personality and Individual Differences**, v. 51, n. 8, p. 991–995, 2011.

SULER, J. The Online Disinhibition Effect. **CyberPsychology & Behavior**, v. 7, n.3, p. 321–326, 2004.

UTZ, S.; JONAS, K. J.; TONKENS, E. Effects of passion for massively multiplayer online role-playing games on interpersonal relationships. **Journal of Media Psychology**, v. 24, n. 2, p. 77–86, 2012.

VALLERAND, R. J. et al. Les Passions de l'Âme: On Obsessive and Harmonious Passion. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 85, n. 4, p. 756–767, 2003.

VALLERAND, R. J. et al. Passion and performance attainment in sport. **Psychology of Sport and Exercise**, v. 9, n. 3, p. 373–392, 2008.

VARELLA, J. V. Como upar rápido e subir de elo no League of Legends? Confira dicas para crescer no jogo. **E-Sportv**, 16 de nov. de 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/como-upar-rapido-e-subir-de-elo-no-league-of-legends-confira-dicas-para-crescer-no-jogo.ghtml> >. Acesso em 05 de fev. de 2021.

WANG, Z. et al. (Personality and behavior in role-based online games. **IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, CIG**, v. 2019- August, p. 1–8, 2019.

ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado participante,

Eu, Álysson Oliveira Pacheco, aluno do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), convido-o a participar da coleta de dados de minha dissertação de Mestrado, sob orientação do Prof. Dr. Sílvio José Lemos Vasconcellos, do departamento de psicologia da UFSM. Esta pesquisa se intitula “Afetos, Paixão e Desempenho em jogadores de League of Legends” e tem como objetivo investigar como os Afetos e o tipo de Paixão experienciada interagem com o Desempenho. Além disso, também se avaliará as associações, se existirem, entre comportamento tóxico e desempenho, afetos e tipo de paixão.

A pesquisa se justifica em razão de objetivar ampliar a compreensão acerca de como os fatores citados (afetos, tipo de paixão e comportamento tóxico) podem interagir ou impactar no desempenho, já que este é comumente um objetivo dos jogadores que optam pelo modo competitivo (ranqueado) do jogo League of Legends. Os benefícios associados à participação nesta pesquisa se relacionam a uma ampliação do autoconhecimento, que pode ocorrer tanto no processo de preenchimento dos instrumentos quanto na devolutiva por parte do pesquisador. Os benefícios secundários, se referem ao processo de colaboração em relação aos objetivos da pesquisa, ou seja, colaborar em um processo de ampliação da compreensão acerca dos fatores que impactam positiva ou negativamente no desempenho, permitindo que o próprio participante utilize o conhecimento gerado posteriormente em sua trajetória competitiva.

É possível que a pesquisa desperte desconforto ou evoque experiências desagradáveis. Caso você sentir qualquer desconforto decorrente da pesquisa, poderá interrompê-la a qualquer momento do processo, sem qualquer ônus. O pesquisador se colocará à disposição para quaisquer esclarecimentos que se façam necessários. Ressalto que a pesquisa é exclusiva para maiores de 18 anos.

Seus dados e informações pessoais não constarão nos documentos do estudo, preservando seu sigilo e privacidade, e serão colhidos para fins exclusivamente de pesquisa. O pesquisador, que também assina este documento, declara que cumprirá

os termos da Resolução CNS 510/16 compromete-se a conduzir a pesquisa de acordo com o que preconiza a Resolução 510/16 de 07/04/2016, que trata dos preceitos éticos e da proteção aos participantes da pesquisa. Esclareço que será realizada a devolução dos resultados da pesquisa a você em data a ser agendada.

Após a leitura do presente termo, caso haja aceite e o participante for maior de 18 anos, solicito que marque a opção “CONCORDO” para iniciar o preenchimento dos instrumentos de pesquisa.

Desde já, agradeço.

Pesquisador: Mdo. Álysson Oliveira Pacheco (alysson.o.pacheco@gmail.com)

Pesquisador responsável: Sílvio José Lemos Vasconcellos (silviojvasco@hotmail.com)

Para contato com o Comitê de Ética da UFSM: Avenida Roraima, 1000 - Prédio da Reitoria – 7o andar – Sala 702. Cidade Universitária – Bairro Camobi – CEP: 97105-900 – Santa Maria – RS. Tel.: (55)3220-9362; e-mail: comiteeticapesquisa@mail.ufsm.br. Pesquisadores: Prof. Dr. Sílvio José Lemos Vasconcellos (Tel.: 55 981170170; e-mail: silviojvasco@hotmail.com) e Mestrando Álysson Oliveira Pacheco (Tel.: 55 99552119; e-mail: alysson.o.pacheco@gmail.com).

