

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE

CURSO DE PSICOLOGIA

CAIO AYRTON SILVA DE LIZ

**Customização de personagem e sua influência na imersão em  
vídeo games através da perspectiva da Análise do  
Comportamento**

SÃO PAULO  
2017

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE

CURSO DE PSICOLOGIA

CAIO AYRTON SILVA DE LIZ

**Customização de personagem e sua influência na imersão em  
video games através da perspectiva da Análise do  
Comportamento**

Trabalho de Conclusão de Curso como exigência parcial para Graduação no curso de Psicologia da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob orientação da Profª Drª Fátima Regina Pires de Assis

SÃO PAULO  
2017

## **AGRADECIMENTOS**

A minha orientadora Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Fátima Regina Pires de Assis que me amparou quando precisava e manteve a confiança mesmo quando eu mesmo não a tinha.

Aos meus amigos e amigas que tornaram os meus momentos de procrastinação também valiosos. Obrigado por fazerem cada dia passado valer a pena. Obrigado por me darem as forças e equipamentos necessários para enfrentar os dragões das mais variadas formas e tamanhos.

Aos meus pais pela segurança passada e enorme otimismo.

A Grayce Silva de Lima, minha irmã, obrigado pela troca de saberes, clareza e confiança.

A todos os participantes desta pesquisa, meus eternos e sinceros agradecimentos.

## Resumo

O trabalho tem como objetivo compreender quais os possíveis interferências da customização de personagens por jogadores do jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* no fenômeno denominado imersão por meio da análise das variáveis de comportamento coletadas. Para isto, a coleta de dados foi feita a partir de um questionário online divulgado em comunidades e grupos de pessoas jogadoras de *videogame*. O questionário contém 21 perguntas, sendo 7 fechadas e 14 baseadas na escala Likert. A análise dos resultados se deu com base na teoria da Análise do Comportamento de B.F. Skinner. Participaram da pesquisa 105 pessoas das quais 91% se identificaram sendo do gênero masculino e 48% afirmaram estar entre 22 e 25 anos. Foi verificado que os participantes que se consideram semelhantes aos seus avatares agem mais frequentemente no mundo virtual de maneira parecida com suas ações reais em comparação a participantes diferentes de seu personagem. Além disto, participantes que criam personagens como uma reprodução quase aproximada de si mesmo, tanto em aparência quanto em comportamentos, experienciaram mais elementos ligados ao processo de imersão em confronto com participantes totalmente diferentes de seus avatares.

Palavras-chave: *videogames*, Análise do Comportamento, imersão, customização de personagem, *Skyrim*

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. MÉTODO .....	14
2.1 Participantes.....	14
2.2 Instrumento.....	14
2.3 Procedimento .....	15
2.4 Cuidados Éticos .....	15
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	15
3.1 Caracterização da Amostra.....	15
3.2 Criação de Avatar .....	16
3.3 Relação Jogador x Personagem: Similaridade.....	18
3.4 Relação Jogador x Personagem: Imersão.....	21
4. CONCLUSÃO.....	24
5. REFERÊNCIAS.....	27
6. ANEXOS.....	30
Apêndice A - Questionário .....	30
Anexo B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido .....	33

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Tempo gasto criando personagem.....	16
Figura 2. Frequência na atividade de criação de personagem.....	17
Figura 3. Porcentagem de participantes que constataram ou não criar personagens de acordo com seu gênero .....	17
Figura 4. Porcentagem de participantes cujos personagens são semelhantes ou diferentes às suas características e suas respostas a questões sobre identificação .....	19
Figura 5. Porcentagem de jogadores muito semelhantes e muito diferentes de seus personagens e suas respostas a questões sobre imersão .....	22

## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos estão alcançando cada vez mais um importante lugar na cultura atual, ganhando um lugar em estudos e em diálogos sobre tanto seu valor como entretenimento, quanto seu valor artístico e educacional. Segundo a publicação mais recente da pesquisa da Entertainment Software Association (ESA) que coleta dados de mais de 4000 residências americanas sobre as vendas, demografia e uso de *video games*, 63% das residências americanas possuem ao menos uma pessoa que joga regularmente (3 horas ou mais por semana), sendo que 52% de jogadores frequentes sentem que jogar fornece melhor valor ao seu dinheiro do que música, DVDs e até mesmo ir ao cinema.

Além da contínua ascensão dos *video games* no mercado, jogar jogos eletrônicos também pode promover benefícios para quem os joga assiduamente. De acordo com o estudo de Boot et al. (2008), jogadores experientes, que jogaram sete ou mais horas por semana nos últimos dois anos, demonstraram ter habilidades perceptuais, cognitivas e de atenção superiores em relação a não jogadores, mesmo quando este último grupo foi exposto a vinte e uma horas de prática com jogos.

Da mesma maneira que *video games* podem servir de treino para habilidades cognitivas, há também estudos que abordam o fato de que jogos eletrônicos podem ter impactos negativos e positivos no comportamento dos jogadores, tanto a curto quanto em longo prazo. Exemplos destas publicações são Boyle; Connolly; Hayney (2011), Granic; Lobel; Engels (2014) e Gentile et al. (2009).

Boyle; Connolly e Hayney (2011) alertam para o fato de que jogar *video games*, assim como qualquer outro comportamento visto como intrinsecamente prazeroso e divertido, pode se tornar um problema de adição se não regulado. Além disso, os autores apontam sobre como o *videogame* e sua comunidade apresenta problemas com a constante má representatividade de personagens femininos em *video games*, que podem ocasionar em propagar uma visão cultural estereotipada de gêneros (MONTEIRO, 2014).

No estudo de Gentile et al. (2009), os autores condensaram evidências de estudos correlacionais, longitudinais e experimentais de efeitos pró-sociais, definidos como o comportamento de "ajudar o outro", causados por *video games*. Seus resultados foram consistentes em mostrar que comportamentos pró-sociais nos jogos, levam a comportamentos semelhantes em situações fora do ambiente virtual. Isto acontece não só em curto prazo, vendo que crianças que continuaram a jogar jogos pró-sociais estavam mais propensas a exibir o comportamento nomeado pelos autores de pró-social. Porém, o estudo também alerta que jogar *video games* com conteúdo violento podem fazer com que pessoas sejam menos cooperativas e mais ofensivas a curto prazo.

Ao tentar saber dos motivos do porquê pessoas jogam jogos, Przybylski; Ryan e Rigby (2009, apud BOYLE; CONNOLLY; HAINEY, 2011), a partir de vários questionários e estudos experimentais, certificaram que jogos satisfazem as necessidades intrínsecas do(a) jogador(a) por competência e autonomia. Competência relacionada ao nível de desafio proporcionado pelo jogo e autonomia se referindo à habilidade de escolher e estar no controle das atividades que desejam realizar. Desta forma, realizando as tarefas impostas pelo jogo através da interatividade proporcionada, uma pessoa pode emitir comportamentos e conseguir reforços que talvez não consiga ou não tenha oportunidades de conseguir em sua vida real.

A interatividade apresentada pelos *games* deve ser levada com apreço, considerando que é o que compõe a singularidade desta mídia. Dependendo do tipo de jogo, o(a) jogador(a) pode decidir se prosseguirá ou não com a narrativa que é, muitas vezes, também estabelecida pelas suas ações. Ele(a) é um elemento ativo na construção da experiência da jogabilidade, trazendo seu próprio histórico de desejos e conhecimentos para a interpretação dos elementos que emergem na mídia (ERMI; MÄYRÄ, 2005). Com isso, é possível que o(a) jogador(a), a partir de sua criatividade, possa depositar e testar elementos de significado pessoal a partir da experiência de jogar.

Através da interatividade, *video games* costumam ultrapassar a fronteira entre usuário e mídia, em que o usuário é dissociado do conteúdo apresentado por tais produções culturais. Jogadores(as) passam então a não ver os

personagens como autônomos e sim controlá-los de acordo com sua vontade (HEFNER; KLIMMT; VORDERER, 2007). Quando, em um jogo, o fenômeno da interatividade combinado com um mundo virtual coeso e controles responsivos são construídos com maestria e adequados àquela experiência, ele se torna o ambiente em que o(a) jogador(a) irá responder de forma exclusiva, ignorando os estímulos externos à tela. Esta dimensão pode ser entendida pelo termo muitas vezes chamado de "imersão".

A ideia de imersão é largamente usada na indústria dos *games* e em discussões entre jogadores, porém frequentemente sua utilização é feita de forma que não há uma concordância em seu significado. A definição de imersão pode ser explanada como "a sensação de estar rodeado por uma realidade completamente diferente [...] que toma toda nossa atenção, todo nosso aparato perceptivo" (MURRAY, 1997 apud ERMI; MÄYRÄ, 2005).

A definição dada ao conceito pode aparentar que, para haver imersão, é fundamental que o realismo de visuais e efeitos sonoros do jogo deva ser de alta qualidade, para se ter, na realidade virtual, uma experiência semelhante ao não-virtual. Porém, McMahan (2005) argumenta que para se ter a sensação de imersão é necessária algumas condições: as convenções do jogo eletrônico devem corresponder às expectativas do jogador; as ações do usuário não devem ser triviais no contexto do jogo; e é preciso existir um mundo virtual que seja consistente em si mesmo, que obedeça às próprias regras impostas.

Nesse sentido, Ermi e Mäyrä (2005) sugerem que imersão é um fenômeno multidimensional. Ou seja, a imersão possui diferentes aspectos que são enfatizados de maneiras distintas por jogos e pessoas diferentes. Para a melhor compreensão, os autores dividem o conceito em três dimensões orientando a atenção para a interação jogo-jogador: imersão sensorial, relacionada aos componentes audiovisuais dos *games*; imersão baseada em desafio, quando é possível estabelecer um equilíbrio entre desafio e habilidade; e imersão imaginativa, que acontece quando o indivíduo se identifica com o personagem e se encontra incorporado na história e no mundo virtual. Este trabalho focará na imersão imaginativa ocorrida quando o jogador customiza seu personagem de acordo com sua vontade.

Uma maneira utilizada por desenvolvedores de *video games* para facilitar este envolvimento do jogador no ambiente eletrônico é a mecânica de customização de personagem. Isto consiste em moldar a aparência e/ou as habilidades de seu *avatar* de acordo com o seu critério. Os jogadores comumente têm acesso à mudança de características físicas como: porte físico, mudança de cabelo e mudança de feições. Ainda, em alguns jogos, o(a) jogador(a) tem a possibilidade de escolher qual a maneira que irá abordar a jogabilidade em questão, seja de um modo mais furtivo ou de um modo voltado ao enfrentamento de inimigos de maneira exposta, por exemplo. Desta forma, o(a) jogador(a) molda sua experiência de jogo à sua preferência, podendo gerar uma noção maior de pertencimento à narrativa.

Seguindo este sentido que o sistema de customização de *avatar* em um jogo eletrônico pode adquirir, o estudo de Bessière; Seay e Kiesler (2007) aponta que jogadores de *World of Warcraft*, um *role-playing game* (RPG) online, criam, em média, personagens idealizados de si mesmos, ou seja, uma versão alternativa de si que possui características desejáveis ou que acreditam estar escassas em sua concepção, de acordo com seu ambiente social. Isto pode criar a ilusão de "tornar-se" aquela personagem durante o jogo eletrônico, sendo um elemento primordial para o entretenimento e para a identificação com o personagem.

Os comportamentos e características desejados pelos indivíduos do estudo acima são estabelecidos pela sua comunidade verbal, sendo assim, é importante destacar o conceito de comportamento social. Um indivíduo que se comporta socialmente está se comportando sob controle de outra pessoa, ou seja, para Skinner (1953) o comportamento social é emitido quando duas ou mais pessoas interagem em conjunto ou em relação à outra; dessa forma, sempre irá ocorrer a mediação de outro ser humano. Uma forma usual de se relacionar socialmente é a utilização do comportamento verbal, que seria um comportamento operante reforçado pela mediação de outras pessoas, sendo que estas devem ser capacitadas para agir como tal (SKINNER, 1978).

"Não se pode descrever o reforço sem referência ao outro organismo.  
Mas o reforço social geralmente é uma questão de mediação pessoal.

Quando a mãe alimenta a criança, o alimento, como um reforço primário, não é social, mas o comportamento da mãe ao apresentá-lo é. [...] O comportamento verbal sempre acarreta reforço social e deriva suas propriedades características desse fato. A resposta "um copo d'água, por favor" não tem efeito no ambiente mecânico, mas em um ambiente verbal apropriado pode levar ao reforço primário." (SKINNER, 1953, p.327)

O comportamento verbal, sendo um comportamento de seleção por conseqüências, dá ao indivíduo subsídios para controlar o ambiente de forma a ser possível este gerar comportamentos em outros por meio da descrição de contingência (SÉRIO et al, 2012). A aquisição deste repertório de comportamento é vantajosa ao ser humano, visto que é possível que estes possam responder de maneira cooperativa mais eficientemente em direção a um objetivo em comum. Além disto, a partir do âmbito social, o sujeito conseguirá se autoconhecer, seguir instruções, observar regras e reproduzir e propagar práticas culturais que serão reforçadas por àquele grupo específico no qual está inserido (SKINNER, 2007).

O ambiente social é de extrema importância para o indivíduo inserido em uma sociedade. Através dele, a pessoa é ensinada, a partir de estímulos e reforçamento diferencial, a comportar-se de maneira adequada àquela comunidade. Os comportamentos tidos como mais satisfatórios são promovidos por este grupo como ideais e são, assim, desejados e mantidos entre os membros de sua comunidade (SKINNER, 1953). Os sujeitos da pesquisa de Bessière; Seay e Kiesler (2007) acreditam não possuir algumas características reforçadoras em seu grupo, por isso, criam um personagem com estes atributos para se identificarem ou, em outras palavras, imitem este personagem.

O comportamento de imitação tem origem filogenética, sendo que organismos se aproveitaram de comportamentos de outros porque eram seguidos de conseqüências importantes para sua sobrevivência. Porém, estas vantagens só aconteceriam em ambientes semelhantes ao ambiente em que este comportamento foi inicialmente selecionado. Pela imitação ontogenética, o organismo imita para conseguir as mesmas contingências de reforçamento que

o imitado. Com isso, novas respostas poderiam ser geradas, já que não estão mais ligadas intrinsecamente a sobrevivência, resultando em pessoas mais aptas a viver em um ambiente em constante mudança.

Levando em conta o contexto no qual um organismo está inserido, a presença de um ambiente social não punitivo em sua vida pode ser benéfica para seu desenvolvimento enquanto indivíduo. Segundo Sidman (1995) "embora pessoas influenciem umas às outras de muitas maneiras, elas recorrem mais rapidamente a meios coercitivos para produzir resultados do que outros meios" (p.40). Este tipo de prática acontece devido à alta probabilidade da punição suprimir o comportamento indesejado imediatamente. Porém o controle aversivo do comportamento desencadeia efeitos colaterais que podem ser generalizados para outras relações cotidianas.

Diante de situações com potencial aversivo, por exemplo, uma circunstância social, uma pessoa comum com pistas de probabilidade de controle aversivo nestes eventos pode se esquivar de tais situações para impedir que o evento indesejado aconteça, ou fugir deste quando ocorre. Ainda, na presença de um estímulo aversivo inevitável, esta pessoa pode apresentar uma diminuição significativa de suas respostas operantes, o que é chamado de supressão condicionada (SIDMAN, 1995). Desta maneira, considerando todas as implicações colocadas até o momento, a coerção social pode representar para o indivíduo um ambiente hostil em que suas respostas serão punidas, proporcionando, portanto, na supressão de respostas dessa classe.

Um ambiente não aversivo para um indivíduo possibilitaria um responder satisfatório em situações diferentes. A aquisição de uma postura de audiência não punitiva pela comunidade verbal, em que se evita a apresentação de punições a determinados comportamentos, poderia auxiliar no responder adequado dos indivíduos ali inseridos. Eventualmente, segundo Skinner (1953), é possível que alguns efeitos da punição sejam extintos, dizendo que: "os estímulos automaticamente gerados pelo próprio comportamento do paciente tornam-se menos e menos aversivos e com menor probabilidade de gerar reações emocionais" (p. 404). De fato, é possível que este tipo de postura

manifeste-se em escolas, trabalho e até mesmo em ambiente virtuais. O *videogame* pode punir o jogador se suas ações não condizem com as regras estabelecidas no mundo virtual criado, porém as consequências não são concretas, resultando na liberdade deste de treinar classes de respostas num meio seguro e, eventualmente, generalizar o comportamento bem sucedido em situações reais.

Considerando o conceito proposto por Skinner (1953), a identificação seria um modo de os indivíduos "imitarem" comportamentos aceitos pela comunidade como reforçadores. Posto isto, Skinner acrescenta que quando uma pessoa apresenta alguma tendência para a identificação com, por exemplo, um personagem fictício, há indícios de probabilidade de emissão daquele comportamento. No caso de identificação com personagens de jogos, os reforçadores estão restritos apenas àquele ambiente virtual e, por isso, sua capacidade de resposta é reduzida a este ambiente (MONTEIRO, 2014), porém não é desconsiderada a possibilidade de generalização destas respostas a ambientes fora do contexto do jogo.

A monografia de Monteiro (2014) trata da identificação de mulheres com personagens femininas em *video games*. O trabalho consistiu em analisar as variáveis de componentes do comportamento de identificação deste grupo. Foi verificado que as mulheres participantes afirmavam ter maior identificação com personagens habilidosas, que conseguem por si mesmas seus reforçadores sem perder substâncias características do gênero feminino, e menos identificação com personagens vistas como objetificadas ou vitimizadas.

Um dos elementos fundamentais para ocorrer a imersão aqui trabalhada é o da identificação com o personagem controlado. Em vista disso, é possível inferir que as participantes da pesquisa de Monteiro (2014) encontravam-se imersas enquanto estavam jogando, apesar de não se tratar de personagens criadas a partir da customização da própria jogadora.

A presente pesquisa pretende identificar possíveis relações entre a personalização de personagem e a imersão do(a) jogador(a). Partindo deste ponto, procuramos estabelecer referências empíricas para o estudo sobre o

vínculo entre identidade virtual e real através da Análise do Comportamento, tendo em vista que, a partir da revisão de literatura, pode-se constatar que existem escassos trabalhos sobre o tema aqui proposto. A construção de uma identidade virtual de um indivíduo inserido numa sociedade coercitiva pode ser um meio deste de explorar sua identidade real, interpretando papéis diferentes em situações fictícias. Levando em conta o conceito de imersão como uma experiência intrinsecamente reforçadora, esta ainda pode estar ligada a promover maior autoestima e menor ansiedade (GRANIC; LOBEL; ENGELS 2014 apud CSIKSZENTMIHALYI; RATHUNDE; WHALEN 1993). Em outras palavras, a pesquisa pretende angariar subsídios para mais fatos que corroboram para a capacidade dos jogos eletrônicos promoverem ambientes em que o jogador possa, através de sua criatividade, ensaiar comportamentos sem as grandes aversividades do mundo fora da tela.

Legitima-se a relevância deste estudo ao considerar que ao caracterizar um personagem à sua maneira, o jogador se comporta em situações coercitivas reduzidas se comparada ao mundo real, podendo contribuir para respostas espontâneas em eventos aversivos. Desta forma, pode-se considerar a aplicação de métodos e análises semelhantes aos estudados no trabalho aqui presente em psicoterapia clínica ou em procedimentos educativos. A possibilidade de moldar um personagem e entrar em contato com um ambiente fictício traz a oportunidade de perceber as qualidades valorizadas e desvalorizadas pelo indivíduo e sua comunidade verbal, obtendo recursos para uma análise efetiva.

Iremos considerar especificamente a customização de personagens de jogadores do jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Mais conhecido como *Skyrim*, este é um jogo do gênero *role-playing game* (RPG) de ação e fantasia medieval que pode ser jogado tanto na perspectiva de primeira pessoa quanto na de terceira pessoa. Em *Skyrim*, o jogador assume o papel do lendário guerreiro *Dragonborn* (nascido do dragão), o único incumbido com a força para derrotar o poderoso dragão Alduin e trazer a paz novamente ao mundo. Neste jogo, o jogador é independente para vagar a sua vontade pelo reino de *Skyrim*, consistindo num ambiente de mundo aberto que possui florestas, cidades,

fortalezas, calabouços e vilarejos para serem exploradas a qualquer critério. No início do jogo, o jogador tem a opção de criar seu personagem a seu modo começando por selecionar uma das raças propostas, incluindo várias etnias de humanos, *orcs*, elfos e ainda espécies de felinos e répteis antropomorfizados. Durante o percurso do jogo, o jogador pode aperfeiçoar as habilidades de seu personagem conforme as usa e através de pontos de habilidade quando um novo nível é atingido.

O estudo tratará de uma pesquisa quantitativa, com o objetivo de buscar a relevância da customização de avatar para a manifestação da imersão imaginativa, focado no jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*, devido ao seu alto grau de popularidade e análises majoritariamente positivas. Para isso, será realizado um levantamento de dados do envolvimento do jogador com o jogo através de um questionário baseado no realizado na pesquisa de Cox, *et al* (2008). A análise qualitativa dos dados será executada com base na teoria da Análise do Comportamento proveniente da filosofia do Behaviorismo Radical de B.F. Skinner.

## **2. MÉTODO**

### **2.1 Participantes**

O estudo será voltado a indivíduos maiores de 18 anos que tenham jogado o jogo em questão ao menos uma vez.

### **2.2 Instrumento**

O método de questionário online foi o escolhido por alcançar uma divulgação maior em um período menor de tempo se comparado ao físico, otimizando, assim, os dados da pesquisa. Além disso, os indivíduos responderão o questionário conforme a disponibilidade e conforto.

O questionário foi composto de 21 questões, sendo 7 delas questões fechadas procurando caracterizar a amostra e o(a) jogador(a). As questões remanescentes consistiram em 14 afirmações que deveriam ser avaliadas numa escala Likert de 5 pontos, de 1(discordo totalmente) a 5(concordo

totalmente), referentes a relação do(a) jogador(a) com o personagem e também com o jogo.

### **2.3 Procedimento**

A divulgação do questionário foi realizada através de redes sociais e em grupos de conversa específicos de jogadores de *video games*.

Os resultados das questões foram tabulados, primeiramente, para verificar as pessoas que acreditam que seus personagens são semelhantes a sua imagem, assim como os que não acreditam. Em seguida, as respostas que os participantes assinalaram às questões que envolvem identificação com o personagem (questões 9, 10 e 11) foram relacionadas com as questões que abordam aspectos necessários para a imersão.

### **2.4 Cuidados Éticos**

Para garantir cuidados éticos, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido foi apresentado aos participantes antes do acesso ao questionário. Nele consta dados como: o objetivo da pesquisa; para que os dados serão utilizados; sigilo da identidade e o pesquisador, orientador e instituição. Para acessar o questionário, o participante deveria concordar com o termo apresentado.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **3.1 Caracterização da Amostra**

Considerou-se um total de 105 questionários respondidos durante o tempo de coleta. Desta amostra, 91% dos indivíduos consideram ser do gênero masculino, enquanto 8% afirmaram ser do gênero feminino e apenas 1% assinalando se identificar com outro gênero não citado entre as opções.

A maioria dos indivíduos da amostra afirma estar entre 22 e 25 anos (48%) e entre 18 a 21 anos (29%), considerados jovens adultos e também o público alvo do jogo em questão. Com menor amplitude, há os indivíduos entre

26 e 30 anos (19%), 31 a 40 anos (3%) e apenas uma pessoa afirmando ter mais de 40 anos (1%).

Considerando a questão sobre frequência de jogar, 83% dos participantes afirmam jogar quatro horas ou mais por semana, considerados *power gamers* pelo estudo de Royse et al. (2007). Os *moderate gamers*, de um a três horas por semana, são 15% da amostra e apenas 2% jogam menos de uma hora por semana. A quantidade elevada de *power gamers* pode ser atribuída ao fato de que a coleta de dados foi realizada em grupos específicos de jogadores de *videogames*.

### 3.2 Criação de Avatar

Os resultados mostram (Figura 1) que quase metade dos jogadores da amostra (49%) passou uma quantidade pequena de tempo na criação de seu avatar (de 10 a 30 minutos) e, ainda, 18% passaram menos de 10 minutos. Uma parcela menor (21%), porém expressiva, dos participantes afirmam que ficaram de 30 minutos a 1 hora criando seu personagem. Enquanto 7% dos participantes passaram de 1 a 2 horas customizando e 6% passaram mais de 3 horas.

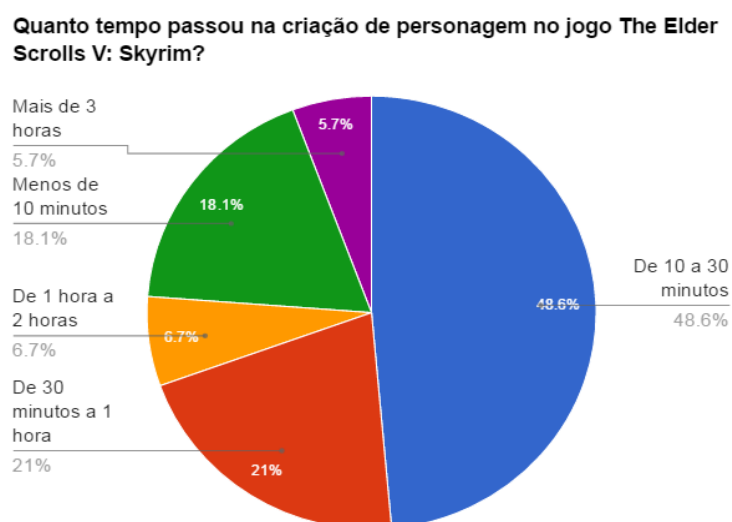


Figura 1. Tempo gasto criando personagem

De acordo com a coleta de dados, grande parte dos participantes personalizou mais de um personagem (Figura 2), sendo que a maior parte criou

três personagens ou mais (55%), enquanto a menor porcentagem criou apenas um avatar (17%) durante todo o seu tempo com o jogo.

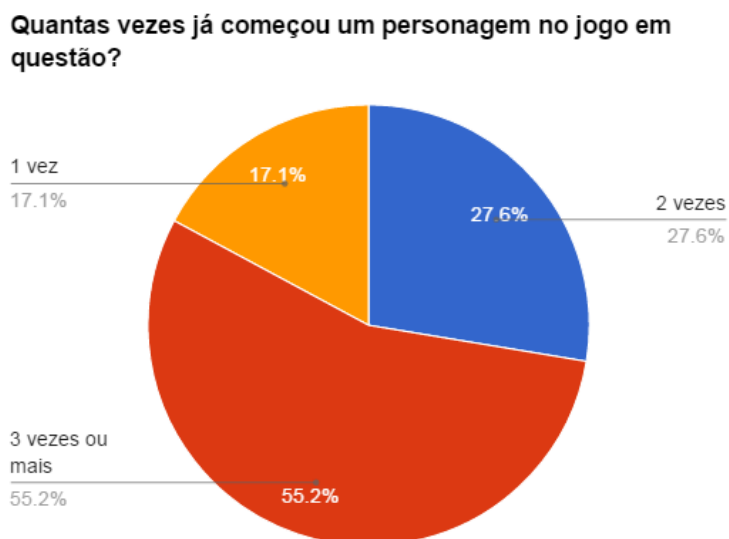


Figura 2. Frequência na atividade de criação de personagem

Outro dado analisado foi se o gênero dos personagens está de acordo com o do jogador (Figura 3). Uma parte expressiva dos participantes (67%) relatou que são do mesmo gênero que seus personagens enquanto 33% não são.

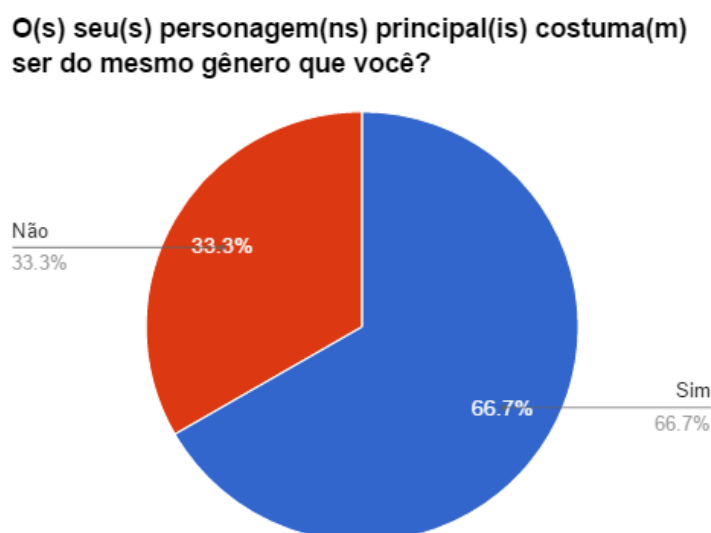


Figura 3. Porcentagem de participantes que constataram ou não criar personagens de acordo com seu gênero

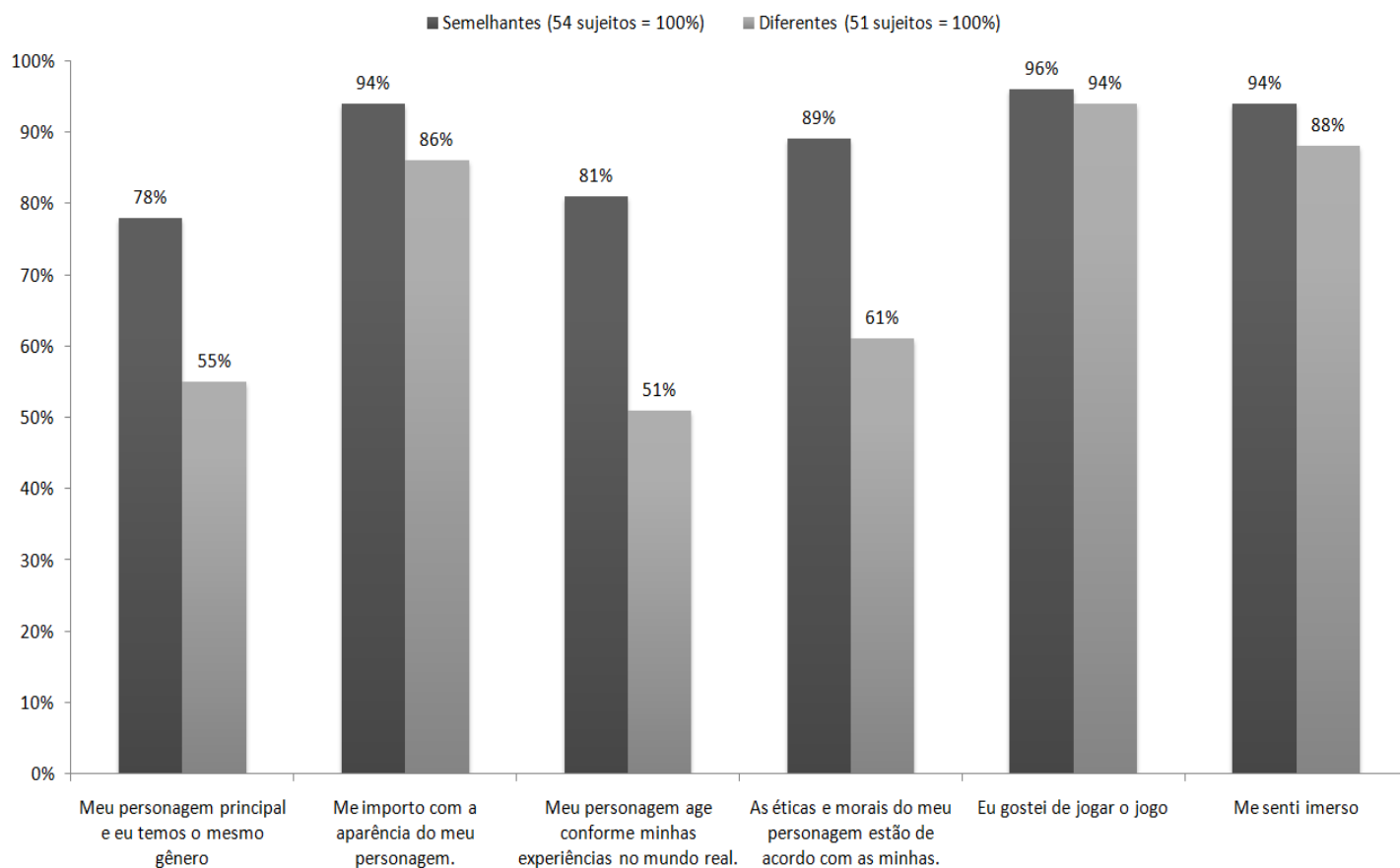
### 3.3 Relação Jogador x Personagem: Similaridade

Avatares, nos dias de hoje, são vistos largamente como facilitadores da identificação de uma pessoa com o contexto digital (SILVA, 2010). Uma representação em outro mundo do interator, de modo que este consiga interagir e atuar conforme as novas regras impostas.

Deste modo, para a realização desta pesquisa, as questões de 6 a 11 assinaladas pelos participantes dizem respeito a quanto o(a) jogador(a) acredita que seu personagem é seu semelhante; tanto fisicamente quanto psicologicamente, esta última demonstrada pelas ações que assumia durante o jogo.

A Figura 4 toma como base as respostas dadas pelos participantes para a Questão 9 (Meu personagem e eu possuímos características semelhantes) e as confronta com as respostas dos jogadores para as demais questões a respeito da identificação do jogador com seu *avatar*. De 105 participantes, 54 (51%) responderam que criaram personagens semelhantes a eles (sendo consideradas as assinaladas de 3 a 5 na escala Likert) e 51 (49%) responderam que são diferentes de seus personagens (sendo consideradas as assinaladas de 1 a 2 na escala Likert).

Com base na Figura 4, podemos perceber que 55% dos participantes que acreditam que seu avatar é seu diferente afirmaram que criam personagens de acordo com seu gênero. Apesar disto, os 45% de participantes restantes, junto com os 22% que criam personagens semelhantes, porém de outro gênero, ainda é uma parcela significativa de pessoas que mudam o seu gênero ao criar seu avatar. O estudo de Hussain e Griffiths (2008) sugere que alguns jogadores trocam de gênero ao jogar para experimentar outras possibilidades de agir que não seriam possíveis na vida real; ou seja, experimentam outras classes de respostas em um ambiente seguro e controlado, onde as possíveis aversividades de situações sociais reais são diminutas.



### Percepção das Características do Personagem

*Figura 4. Porcentagem de participantes cujos personagens são semelhantes ou diferentes às suas características e suas respostas a questões sobre identificação*

A Figura 4 também nos permite afirmar que a aparência do personagem é um fator importante, independente do(a) jogador(a) acreditar que seu personagem é seu similar ou não, visto a alta porcentagem em ambos os casos. Porém, é interessante notar que os participantes diferentes de seu avatar não atribuem a ele características de sua personalidade e atitudes da mesma forma que os participantes similares parecem fazê-lo. Grande parte dos jogadores similares age no mundo do jogo como agem no mundo real, enquanto nos jogadores diferentes, esta porcentagem não é muito expressiva em comparação. Sob outra faceta, os jogadores se sentem livres para emitir outros comportamentos sem aversividades.

Liberdade, segundo a teoria de Skinner, não existe no sentido de "fazer o que quero, no momento em que desejo", pois estamos constantemente

submetidos ao controle de variáveis ambientais definidos por uma história de reforçamento específica. Skinner explica que:

"O importante é aquilo que ocorre quando se adquire um repertório. A pessoa que afirma sua liberdade dizendo: 'Eu resolvo o que farei a seguir' está falando de sua liberdade numa situação comum: O *eu* que assim parece ter uma opção é produto de uma história da qual não está livre e que, de fato, determina o que ele fará agora."  
(SKINNER, 1974, p.145)

Deste modo, Skinner (1953) considera que, diferente do senso comum, a liberdade não está relacionada com a ausência de controles sobre o comportamento, mas sim na capacidade de uma pessoa de manipular e modificar variáveis de seu próprio comportamento, característica esta fundamental para o autoconhecimento.

Skinner (1953) define autoconsciência ou autoconhecimento como a capacidade de um indivíduo de descrever seus comportamentos e as variáveis que os controlam, ou seja, quando o próprio sujeito é capaz de discriminar seus comportamentos, podemos dizer que esta pessoa conhece seus comportamentos e, portanto, está autoconsciente. Para tanto, é importante ressaltar que o ambiente cultural no qual esta pessoa está inserida irá influenciar intensamente no tipo e grau de consciência que será construída.

A comunidade verbal tem um importante papel para o desenvolvimento de uma autoconsciência, visto que ela será quem reforçará diferencialmente os comportamentos emitidos a fim deste objetivo. Sendo o autoconhecer-se um comportamento verbal descritivo, o indivíduo deverá tatear seus comportamentos, sejam encobertos ou abertos. Desta maneira, é possível que haja dificuldades em reforçar adequadamente os comportamentos encobertos, pois não podem ser acessados diretamente, prejudicando uma modelagem que construa um repertório apurado de respostas.

Contudo, a comunidade verbal encontrou outras maneiras de acessar estes comportamentos, por exemplo, por meio de perguntas que buscam o entendimento mais aproximado destes comportamentos ou a descrição de eventos correlacionados àquilo que é mostrado no externo, por exemplo, dizer

que uma pessoa está triste ao vê-la chorando. Neste sentido, a descrição e o conhecimento dos comportamentos alheios também são fundamentais para conhecermos a nós mesmos (SKINNER, 1974).

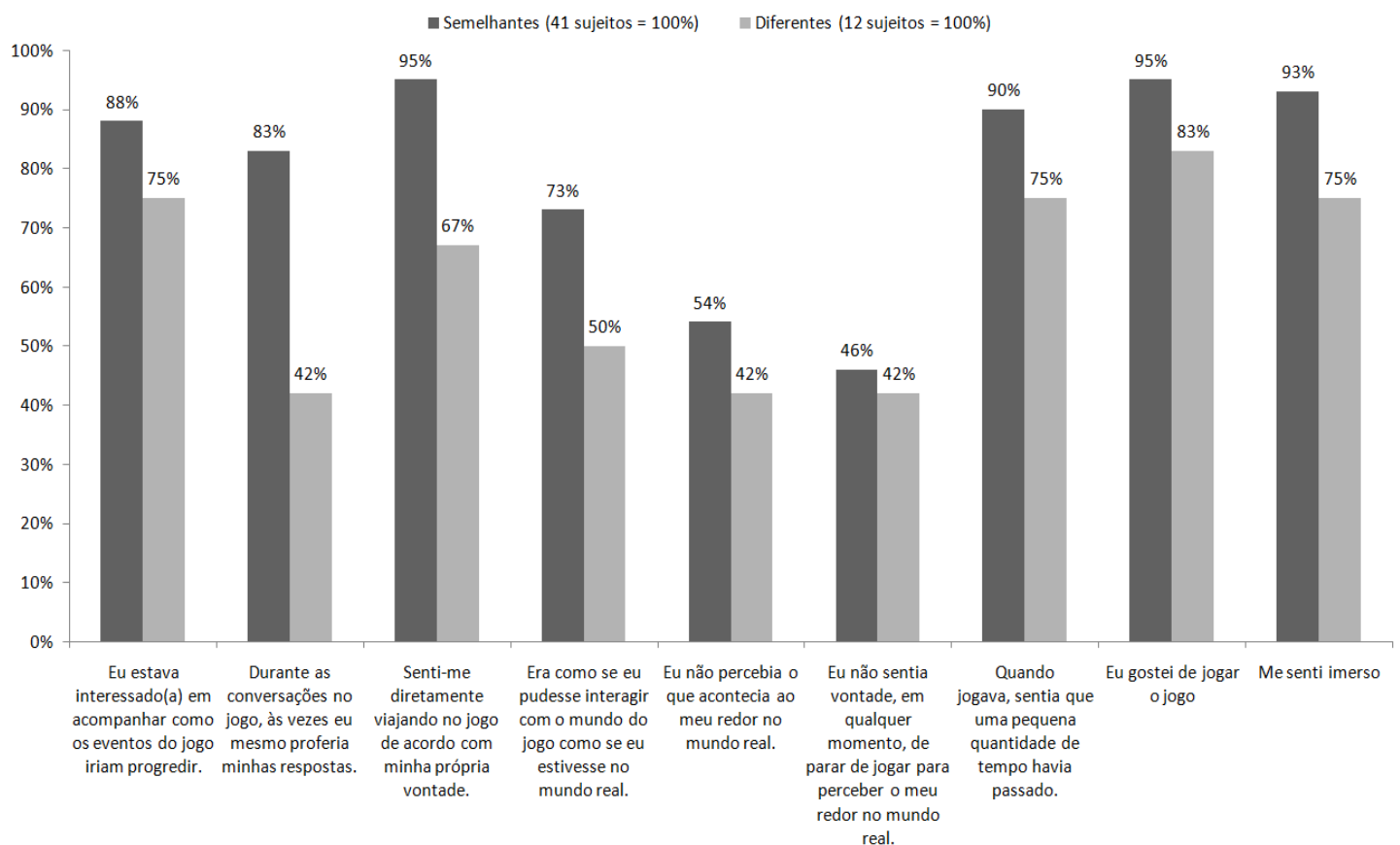
Pela análise dos resultados, pessoas que criam personagem à sua imagem, emitem mais comportamentos análogos ao de sua vida real no jogo em comparação com as pessoas que não o fazem. Deste modo, tomando como base a importância do autoconhecimento para a sociedade e para o indivíduo, podemos inferir que, ao solicitarmos que estas pessoas descrevam seus personagens, estas estarão também emitindo comportamentos de autodescrição. A criação de personagem em um mundo virtual e a sua descrição poderia servir de um recurso de auto tato, onde a pessoa descreve alguém fora de seu mundo interno, porém que simultaneamente a representa.

### **3.4 Relação Jogador x Personagem: Imersão**

Para a elaboração da Figura 5, as respostas dos participantes para as questões que abordavam o quanto colocavam seus traços e atitudes no personagem (Questões 9, 10 e 11) foram juntadas e distribuídas em novos grupos de "jogadores muito semelhantes ao seu personagem" e "jogadores muito diferentes de seu personagem". A partir disto, as respostas foram confrontadas com questões relacionadas a aspectos necessários para acontecer o fenômeno da imersão imaginativa aqui buscada.

Ao realizar a separação de grupos, é interessante notar que um escasso número de pessoas cria personagens completamente diferentes de si. Apenas 12 participantes utilizam a ferramenta de criação de personagem para construir um avatar diferente e em seguida atuar de uma forma que nunca atuou no mundo real. Este dado nos permite levantar a hipótese de que há uma prevalência de indivíduos que emitiram comportamentos análogos aos que costumam emitir no mundo real. Mesmo que seu personagem seja seu diferente, a pessoa irá, uma vez ou outra, trazer seu repertório comportamental para interagir no mundo virtual, não o descartando totalmente.

É certo que o indivíduo não está simulando sua vida real, visto que o jogo oferece uma nova perspectiva de significados e de cultura anteriormente desconhecidos. Entretanto, considerando a experiência do jogar como uma amálgama entre a ficção e a realidade, Jesper Juul (2005) comenta este fato ao relatar que: "Jogos projetam mundo fictícios por meio de uma variedade de significados diferentes, mas os mundos ficcionais são imaginados pelo jogador e o jogador completa cada lacuna aberta no mundo fictício" (p. 121). Contemplando o pensamento de Juul, é possível afirmar que a partir dos elementos apresentados no jogo, o jogador faz paralelos com suas próprias vivências, preenchendo o fantasioso também com elementos reais.



### Relação entre semelhança com personagem e imersão

Figura 5. Porcentagem de jogadores muito semelhantes e muito diferentes de seus personagens e suas respostas a questões sobre imersão

Analisando a Figura 5, percebe-se que o interesse pela jogabilidade, história e acontecimentos do jogo são altos em ambos os grupos, assim como a percepção alterada do tempo. Pela popularidade e análises da crítica acerca

do jogo, estes dados eram previstos. Apesar de não se relacionarem diretamente com a customização de personagem, são elementos necessários para o jogador estar imerso na experiência proporcionada pelo *videogame* (COX et al, 2008; ERMI; MÄYRÄ, 2005).

As maiores discrepâncias entre os grupos estão relacionadas ao: ato de conversar com o jogo em voz alta durante interações com *NPCs* (personagens não controláveis), tendo uma diferença de 41% nas respostas; sentimento de liberdade de escolha e sensação de presença no mundo, com uma diferença de 28%; sensação de interatividade no mundo virtual próxima à existência no mundo real, com uma diferença de 23%.

Notadamente, estas questões com diferença acentuada dizem respeito ao quanto o(a) jogador(a) se sentiu transportado(a) para o mundo ficcional ao ponto da barreira entre virtual e real fosse momentaneamente quebrada, auxiliando no processo de imersão. Podemos então inferir que as pessoas que se identificaram e criaram personagens mais equivalentes a si próprias experienciaram mais consistentemente elementos ligados a imersão.

A identificação dos jogadores com o protagonista de *Skyrim*, um guerreiro poderoso e capaz, abre oportunidades para novas possibilidades de comportamento. Quando os jogadores atribuem seus comportamentos a este protagonista habilidoso, há a possibilidade de sua auto estima ter um aumento temporário, pois podem se tornar mais próximos de sua imagem idealizada (HEFNER; KLIMMT; VORDERER, 2007). Isto posto, ao compreender que suas ações de altruísmo, por exemplo, são imediatamente reforçadas pelo jogo, o participante tem maior probabilidade de imitar estas mesmas ações em ambientes reais, por ter vivenciado sensações de competência e de auto-realização (GENTILE et al, 2009).

O conceito de imersão é fundamentado por ser o momento que o jogador reconhece a ficção como uma metáfora da realidade para o seu corpo que é representado por um avatar (GASI, 2016). Contudo, levando em consideração as questões que envolvem a percepção do mundo real enquanto joga-se o jogo, ambos os grupos ainda estavam atentos aos seus arredores na

realidade. Neste sentido, podemos declarar que os participantes, apesar de se sentirem imersos, o mundo real não foi completamente ignorado e rejeitado:

"Depois de assistir ao filme do Homem de Ferro, você conta o que *ele* fez. Depois de jogar o jogo digital do Homem de Ferro, você conta o que  *você*  fez, ou o que  *vocês*  fizeram juntos. O jogador não está inserido completamente no videogame, ele sabe que o mundo do jogo é do jogo, mas existe um vínculo inegável entre o avatar e o jogador atuante." (GASI, 2016, p. 40)

Ao perguntamos diretamente aos participantes se sentiram imersos ao jogar *The Elder Scrolls V: Skyrim*, ambos os grupos respondem positivamente, porém com maior índice de respostas positivas no grupo de jogadores muito semelhantes ao seu personagem. Julgamos importante a colocação de uma pergunta que reconheça como o participante sentiu o fenômeno da imersão. Por ser um termo ainda amplo e multidimensional, o relato do participante deve, neste caso, ser apreciado para levar em conta a tentativa de cobrir as variáveis não estudadas nesta pesquisa, como, por exemplo, a influência da trilha sonora na experiência ou na predisposição do jogador de querer se sentir imerso.

#### **4. CONCLUSÃO**

No decorrer desta pesquisa, objetivou-se primariamente compreender as possíveis influências da customização de personagem para ocorrer o processo de imersão do jogador, tomando como base o jogo de RPG *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Para analisar e investigar os resultados nos focamos no referencial teórico da Análise do Comportamento de B.F. Skinner.

Primeiramente, para compreendermos como se dá esse fenômeno, criamos uma tabela que tomava como base os jogadores que acreditavam que criaram avatares com características semelhantes a si, assim como os que não acreditavam, e averiguamos como estes jogadores atuavam no mundo virtual. Os participantes que se imaginam com características equivalentes ao seu avatar atuavam mais frequentemente no jogo de forma mais análoga aos seus comportamentos na realidade. Enquanto isso, os participantes diferentes parecem ter uma maior liberdade de se comportar de maneiras distintas, já

que, inicialmente, àquele personagem não o representa diretamente, ocasionando num campo propício para testar outros comportamentos em um ambiente não hostil.

Levantamos a hipótese de utilizar algum método de customização de personagem em educação ou procedimentos terapêuticos, pelo fato da pessoa ter a possibilidade de criar um personagem e ensaiar comportamentos que podem ser punidos por sua comunidade verbal. Oferecendo a oportunidade de uma pessoa atuar em um ambiente sem punições da sociedade, o indivíduo pode se autoconhecer ao descrever os comportamentos de seu avatar, que, de alguma forma, o representa.

Em seguida, para averiguar como as pessoas muito diferentes e muito semelhantes aos seus avatares percebiam o seu processo de imersão, separamos estes participantes em grupos e analisamos suas respostas às questões sobre alguns aspectos necessários para o jogador estar imerso. Verificamos que houve discrepância entre os jogadores semelhantes e diferentes nas questões que diziam respeito à sensação de ser transportado ao mundo fictício, de confusão do aparato perceptivo. Com isso, é possível observar que pessoas que se parecem e agem no mundo como seu avatar estão mais propensas a imergir no mundo e adotar àquela experiência como momentaneamente real.

Outro dado coletado interessante foi o fato de haver poucos participantes que adotam um avatar e ações completamente diferentes das suas no mundo real. Isso pode ser explicado pela postura do ser humano de preencher espaços fantasiosos com elementos de seu próprio repertório comportamental. Muito raramente alguém descartará seu repertório a fim de realizar ações completamente diferentes das quais já realiza.

Há muitas variáveis para o estudo completo do processo de imersão do ser humano em jogos eletrônicos e, apesar de poder ser quantificado, estamos nos baseando no relato verbal de indivíduos. Muitas vezes, pessoas não conseguem explicar e descrever adequadamente seus comportamentos encobertos. Desta maneira, seriam interessantes futuros trabalhos que

estudem o conceito de forma que cubra mais variáveis influenciadoras como: a observação ativa do pesquisador no ato do participante ao jogar, questionários sobre a autopercepção deste participante, etc. Além disso, estudos com base em outros jogos de diferentes gêneros, com diferentes jogabilidades e mecânicas poderiam trazer riqueza à discussão aqui apresentada.

Estes resultados angariam subsídios para estudos futuros sobre identificação com personagem e como isto pode ser importante para a compreensão do indivíduo para si próprio e para a sociedade. A imersão é frequentemente associada à boa experiência de jogabilidade, por isso, seu estudo pode acarretar em melhores produtos culturais cuja interatividade é a sua essência.

## 5. REFERÊNCIAS

BESSIERE, K.; SEAY, A.F.; KIESLER, S.: The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology & Behavior*, Pittsburgh, v. 10, n. 4, p. 530-535, 2007.

BOOT, W. R. et al. The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta Psychologica*, Illinois. v. 129, n. 3, p. 387–398, 2008.

BOYLE, E. A.; CONNOLLY, T. M.; HAINEY, T. The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2, p. 69–74. 2011.

COX, A. L. et al. Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human–Computer Studies*, v. 66, p. 641–661, 2008.

CSIKSZENTMIHALYI, M.; RATHUNDE K.; WHALEN S.; Talented teenagers: The Roots of Success and Failure. Cambridge University Press. Cambridge 1993 apud GRANIC, I.; LOBEL, A.; ENGELS, R. The benefits of playing video games. *American Psychologist*, Nijmegen, jan., v. 69, n. 1, p. 66–78, 2014.

ERMI, L.; MÄYRÄ, F. Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*. New York: Peter Lang Publishers, p. 37-53, 2007.

ESA. Essential Facts About The Computer And Video Game Industry. Entertainment Software Association, 2016. Disponível em: <<http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>> Acesso em: 18 de maio de 2016.

GASI, F. Mapas do Imaginário compartilhado na experiência do jogar: O videogame como agenciador de devaneios poéticos. 310 f. Tese (Doutorado) - Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2016

GENTILE, D. A. et al. The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Personality and Social Psychology bulletin*, v. 35, n. 6, p.

762-63. mar. 2009 Disponível em:  
<<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2678173/>>. Acesso em: 21 de maio de 2016.

GRANIC, I.; LOBEL, A.; ENGELS, R. The benefits of playing video games. *American Psychologist*, Nijmegen, jan., v. 69, n. 1, p. 66–78, 2014.

HEFNER, D.; KLIMMT, C.; VORDERER, P. Identification with the player character as determinant of video game enjoyment. *Entertainment Computing–ICEC 2007*, Hannover, Alemanha, p. 39-48, 2007.

HUSSAIN, Z; GRIFFITHS, M. Gender swapping and Socializing in Cyberspace: An Exploratory Study. *CyberPsychology & Behavior*. v. 11, n. 1, p. 47-53, 2008.

JUUL, J. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.

MCMAHAN, A. *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games* in WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard (org.). *The Video Game Theory Reader*. Routledge, 2003.

MONTEIRO, L. S. *Select your Character: Uma análise comportamental das variáveis envolvidas na identificação de jogadoras e personagens*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) - Faculdade das Ciências Humanas e da Saúde. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2014.

MURRAY, J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997 apud ERMI, L.; MÄYRÄ, F. Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*. New York: Peter Lang Publishers, p. 37-53, 2007.

PRZYBYLSKI, A.K.; RYAN, R.M.; RIGBY, C.S.; The motivating role of violence in videogames, *PSPB* v. 35, n. 6. 243–259, 2009 apud BOYLE, E. A.; CONNOLLY, T. M.; HAINEY, T. The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2, 69–74. 2011.

ROYSE, P. et al. Women and Games: Technologies of the Gendered Self. *Media & Society*, v. 9, n. 4, 555-576. SAGE Publications, 2007

SÉRIO, T. M. Controle de estímulos e comportamento operante: Uma nova introdução. São Paulo: EDUC, 2012.

SIDMAN, M. Coerção e suas implicações. Campinas: Editorial Psy, 1995.

SILVA, R. C. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. *Revista Contemporânea*, v. 8, n. 2, p. 120-131 2010.

SKINNER, B. F. Ciência e comportamento humano. São Paulo: Martins Fontes, 2007 (1953).

SKINNER, B. F. O Comportamento Verbal. São Paulo: Cultrix, 1978 (1957).

SKINNER, B. F. Seleção por consequências. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, v. IX, n. 1, 129-137, 2007.

SKINNER, B. F. Sobre o Behaviorismo. São Paulo: Cultrix, 1974.

SKINNER, B. F. The evolution of verbal behavior. *Journal of Experimental Analysis Behavior*, v. 45, n. 1, p. 115-122, 1986.

## 6. ANEXOS

### Apêndice A - Questionário

O questionário a seguir tem como objetivo a obtenção de dados para a realização da análise do envolvimento do participante com o personagem controlado no jogo “*The Elder Scrolls V: Skyrim*”. Continuando, você concorda em ser maior de 18 anos e ter jogado o jogo em questão ao menos uma vez.

1. Gênero

Masculino  Feminino  Outro

2. Qual a sua idade?

18 a 21 anos  22 a 25 anos  26 a 30 anos

31 a 40 anos  mais de 40 anos

3. Com que frequência você joga *video games* em geral?

Menos de 1 hora por semana  De 1 a 3 horas por semana  4 horas ou mais por semana

4. Quanto tempo passou na criação de personagem no jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*?

Menos de 10 minutos  De 10 a 30 minutos  De 30 minutos a 1 hora  De 1 a 2 horas  Mais de 3 horas

5. Quantas vezes já começou outro personagem no jogo em questão?

1 vez  2 vezes  3 vezes ou mais

6. O(s) seu(s) personagem(ns) principal(is) costuma(m) ser do mesmo gênero que você?

Sim  Não

7. Quando customiza seu personagem, você costuma usar opções avançadas?

Sim  Não

*Responda de acordo com sua experiência jogando The Elder Scrolls V: Skyrim, sendo que 1= Discordo totalmente e 5= Concordo totalmente*

8. Importo-me com a aparência do meu personagem.

1            2            3            4            5

9. Meu personagem e eu possuímos características semelhantes.

1            2            3            4            5

10. Meu personagem age conforme minhas experiências no mundo real.

1            2            3            4            5

11. As éticas e morais do meu personagem estão de acordo com as minhas.

1            2            3            4            5

12. Eu não senti qualquer ligação emocional com o jogo.

1            2            3            4            5

13. Eu estava interessado(a) em acompanhar como os eventos do jogo iriam progredir

1            2            3            4            5

14. Às vezes me encontrava tão envolvido que falava com o jogo diretamente

1            2            3            4            5

15. Senti-me diretamente viajando no jogo de acordo com minha própria vontade

1            2            3            4            5

16. Era como se eu pudesse interagir com o mundo do jogo como se eu estivesse no mundo real

1            2            3            4            5

17. Eu não percebia o que acontecia ao meu redor no mundo real

1            2            3            4            5

18. Eu não sentia vontade de parar de jogar em algum momento para perceber o meu redor no mundo real

1            2            3            4            5

19. Quando jogava, sentia que uma pequena quantidade de tempo havia passado

1            2            3            4            5

20. Eu gostei de jogar o jogo

1            2            3            4            5

21. O quão imerso(a) você se sentiu? (5= Muito imerso; 1 = Nada imerso)

1            2            3            4            5

## **Anexo B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

O questionário a seguir tem como objetivo a obtenção de dados para a realização da análise do envolvimento do participante com o personagem controlado no jogo “*The Elder Scrolls V: Skyrim*”.

É garantido o sigilo dos participantes e das informações. Também é assegurada a possibilidade de retirada da autorização por parte dos participantes, de modo a desistir de sua contribuição para a pesquisa, impedindo a utilização de seus dados já coletados.

A participação é voluntária, sendo isenta de qualquer tipo de custos ou compensação financeira e sua finalidade é, exclusivamente, colaborar com o andamento da pesquisa. Os dados destinam-se unicamente a fins acadêmicos. O uso das informações por mim oferecidas está submetido às normas éticas destinadas à pesquisa envolvendo seres humanos, da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa do Conselho Nacional de Saúde, do Ministério da Saúde.

Como benefício, o resultado desta pesquisa pretende contribuir para a ampliação de conhecimentos acerca da identidade virtual assumida pela população pesquisada.

Estima-se que o tempo necessário para o preenchimento deste questionário seja de aproximadamente 5 minutos.

Declaro, por meio deste termo, que concordo em responder ao questionário que se segue na pesquisa de campo referente ao projeto intitulado “**Customização de personagem e sua influência na imersão em vídeo games através da perspectiva da Análise do Comportamento**”, desenvolvida pelo Curso de Psicologia da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Fui informado(a), ainda, que a pesquisa é orientada pela Profa. Dra. Fátima Regina Pires de Assis.

Concordo em participar da pesquisa de acordo com as condições explicitadas acima.