



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE GESTÃO DA INFORMAÇÃO

THIAGO HUGO RODRIGUES CAMPOS FERREIRA

**PRÁTICAS INFORMATIVAS EM JOGOS ONLINE: Um estudo com jogadores
de Valorant e League of Legends**

Recife
2025

THIAGO HUGO RODRIGUES CAMPOS FERREIRA

**PRÁTICAS INFORMACIONAIS EM JOGOS ONLINE: Um estudo com jogadores
de Valorant e League of Legends**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Gestão da Informação da Universidade
Federal de Pernambuco, como requisito
para a obtenção do título de Bacharel em
Gestão da Informação

Orientador(a): Antonio de Souza Silva
Júnior

RECIFE
2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Ferreira, Thiago Hugo Rodrigues Campos.

Práticas informacionais em jogos online: um estudo com jogadores de Valorant e League of Legends / Thiago Hugo Rodrigues Campos Ferreira. - Recife, 2025.

102 p. : il., tab.

Orientador(a): Antonio de Souza Silva Júnior

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Gestão da Informação - Bacharelado, 2025.

Inclui referências, apêndices.

1. Práticas informacionais. 2. Estudo dos usuários. 3. Jogos online. 4. League of Legends. 5. Valorant. I. Silva Júnior, Antonio de Souza . (Orientação). II. Título.

020 CDD (22.ed.)



Serviço Público Federal
Universidade Federal de Pernambuco Centro de Artes e Comunicação
Departamento de Ciência da Informação

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
FOLHA DE APROVAÇÃO

Práticas informacionais em jogos online: um estudo com jogadores de valorant e League of Legends

(Título do TCC)

Thiago Hugo Rodrigues Campos Ferreira
(Autor)

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Banca Examinadora, apresentado no Curso de Gestão da Informação, do Departamento de Ciência da Informação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Gestão da Informação.

TCC aprovado em 11 de dezembro de 2025

Banca Examinadora:

Prof. Antônio de Souza Silva Júnior - Orientador(a)
Universidade Federal de Pernambuco - DCI

Profa. Vildeane da Rocha Borba – Examinador(a) 1
Universidade Federal de Pernambuco - DCI

Maria Luiza Alves Forbeci - Examinador(a) 2
Universidade Federal de Pernambuco

Em memória de: Meu irmão, Rian
Campos (Dinho), Gisele Campos (Titia
Bela) e Nervagerbes Costa (Vovó Caçula)
- 2024

AGRADECIMENTOS

Começo agradecendo a mim mesmo por todo o esforço e dedicação ao longo desses anos de faculdade, especialmente em 2024, que foi o ano mais difícil da minha vida. Seguimos firmes, apesar de todas as dificuldades.

Meu primeiro agradecimento vai para minha mãe. Sem ela, eu não teria chegado até aqui. Por todo o seu empenho, dedicação e força ao longo desses anos, mesmo diante de tantas adversidades, ela nunca deixou de lutar para dar uma vida melhor a mim e aos meus irmãos.

Agradeço também à minha namorada, Dionara Fernandes, pelo suporte e apoio incondicionais ao longo de toda a minha trajetória acadêmica. Ela foi fundamental na construção deste trabalho e esteve ao meu lado nos momentos mais desafiadores.

À minha família, que sempre me apoiou e acreditou em mim: meu pai, minhas avós, minha irmã, meus primos, meu padrasto, meus tios. Todos vocês fazem parte dessa conquista.

Agradeço aos meus amigos do curso, que tornaram as aulas mais leves e divertidas, ajudando a transformar essa jornada em algo mais divertido.

Aos professores que me acompanharam durante essa caminhada, deixo minha gratidão por todo o conhecimento que me transmitiram.

Também agradeço aos amigos que me ajudaram a divulgar o formulário da pesquisa, insistindo incansavelmente para o pessoal responder. Valeu mesmo por “encher o saco” da galera.

Sou grato, ainda, às pessoas do TRFMED, onde estagiei por dois anos. Fui muito bem recebido e aprendi mais do que poderia imaginar. Serei eternamente grato por tudo o que fizeram por mim.

E não posso deixar de agradecer ao meu orientador e professor com quem mais cursei disciplinas, o grande Silva Junior. Obrigado por todo o suporte e pela orientação que tornaram este trabalho possível.

Agradeço a todos que cederam um pouco do seu tempo para responder o questionário e fazer a pesquisa acontecer.

Por fim, agradeço às pessoas que perdi em 2024. Meu irmão, Dinho Risadinha, que me arrancou tantas risadas enquanto jogávamos *League of Legends*, *Valorant* e tantos outros jogos. Minha tia, Belinha, que sempre acreditou em mim e

foi essencial na minha vida. E minha bisavó, o verdadeiro exemplo de avó que guardamos no coração, com todas aquelas “artimanhas” que só vó sabe fazer. Quem já assistiu ao filme *Agente Secreto* entenderá perfeitamente: Dona Sebastiana é o exemplo perfeito.

RESUMO

O trabalho analisa as práticas informacionais dos jogadores de *League of Legends* e *Valorant*, buscando entender como eles procuram, usam e compartilham informações com o intuito de melhorar suas habilidades nos jogos. O objetivo principal foi entender como essas práticas de informação afetam o desempenho e a aprendizagem dos jogadores, evidenciando desde o jogador casual até o amador/profissional. Para isso, foi conduzido um estudo exploratório e quantitativo, onde foi aplicado um questionário, distribuído a 128 participantes com idades entre 17 a 30 anos, membros de determinadas comunidades no aplicativo Discord. A análise incluiu fatores como as razões para a busca de informações, as fontes mais usadas, como vídeos, fóruns e interações em comunidades e como a interação social nessas comunidades influencia, além do efeito desse processo, a criação de estratégias individuais e coletivas. Os resultados indicam que a interação em comunidades digitais é praticada para a atualização contínua dos jogadores, ressaltando a importância das práticas colaborativas de informação em contextos virtuais, principalmente os competitivos. A pesquisa ajuda a expandir o entendimento das práticas informacionais dos jovens no ambiente dos jogos online, integrando as áreas da Ciência da Informação e dos e-sports.

Palavras-chave: Práticas informacionais; Estudo dos usuários; Jogos online; League of Legends; Valorant.

ABSTRACT

This study analyzes the informational practices of League of Legends and Valorant players, focusing on how they search for, use, and share information to enhance their in-game skills. The main objective was to understand how these practices affect players' performance and learning, ranging from casual to amateur and professional levels. To achieve this, an exploratory and quantitative study was conducted through questionnaires distributed to 128 participants, aged between 17 and 30, who are members of specific communities on the Discord platform. The analysis considered factors such as the motivations for seeking information, the most commonly used sources such as videos, forums, and community interactions and the role of social interaction in shaping strategies, both individual and collective. The results indicate that interaction within digital communities is practiced for players' continuous adaptation to the dynamic nature of online games, highlighting the importance of collaborative information practices in competitive virtual contexts. This research contributes to broadening the understanding of young players' informational practices in online gaming environments, bridging the fields of Information Science and e-sports.

Keywords: Informational practices; User studies; Online games; League of Legends; Valorant.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Modelo de busca de informação na vida cotidiana.	33
Figura 2 - Modelo bidimensional de práticas informacionais	34
Figura 3 - Versão estendida do modelo de McKenzie.	36
Figura 4 - Síntese das categorias e subcategorias referentes a experiência de informações, ações informacionais e práticas informacionais	37
Figura 5 - Modelo de práticas informacionais de adolescentes criadores de conteúdo digitais	39

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Qual a sua idade?	50
Gráfico 2 - Qual jogo você joga?	51
Gráfico 3 - Qual seu elo mais alto atingido no League of Legends?	52
Gráfico 4 - Qual seu elo mais alto atingido no Valorant?	53
Gráfico 5 - Quantas horas semanais em média você se dedica a jogar e aprender sobre os jogos?	54
Gráfico 6 - Qual tipo de jogador você é?	54
Gráfico 7 - Com que frequência você procura, usa ou compartilha dicas ou informações (estratégias, builds, pixel, etc) sobre o jogo?	55
Gráfico 8 - Você considera que conversar com amigos influencia suas decisões ou aprendizado sobre o jogo?	56
Gráfico 9 - Você já mudou sua forma de jogar por causa de algo que aprendeu em vídeo, site ou conversa?	58
Gráfico 10 - Você já criou ou adaptou uma estratégia com base em informações obtidas em comunidades (Discord, Facebook, etc)?	59
Gráfico 11 - Você sente que sua forma de buscar e usar informações evolui conforme você passa mais tempo na comunidade?	60
Gráfico 12 - Onde você costuma buscar informações sobre os jogos?	62
Gráfico 13 - O que te faz procurar essas informações?	63
Gráfico 14 - No seu grupo no Discord, como você participa?	64
Gráfico 15 - Como o conhecimento é compartilhado nessa comunidade?	65
Gráfico 16 - Você se preocupa com a forma/qualidade estética das informações que compartilha ou que são compartilhadas dentro da comunidade? (ex: vídeos bem editados, posts organizados)	66
Gráfico 17 - Você sente que sua opinião conta quando estão discutindo estratégias ou coisas do jogo no grupo?	67
Gráfico 18 - Você aplica suas habilidades para criar conteúdo ou ajudar outros na comunidade?	68
Gráfico 19 - Busco informações para aprender e melhorar.	70

Gráfico 20: Gráfico de Linearidade – Dispersão.	72
Gráfico 21: Distribuição da Normalidade - Histograma.	73
Gráfico 22: Gráfico de Resíduos.	74

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Perguntas baseadas nas práticas informacionais	44
Quadro 2 - Modelo de práticas informacionais de Harlan (2012) - Comunidade de adolescentes criadores de conteúdo	45
Quadro 3: Variáveis sobre as práticas informacionais dos jogadores de Valorant e League of Legends	46
Quadro 4: Questionário - Variáveis Independentes.	75
Quadro 5: Comunalidades.	83
Quadro 6: Matriz dos componentes de rotação.	84

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Qualidade do modelo de regressão	77
Tabela 2 - Modelo de regressão gerado	77
Tabela 3 - KMO e Teste de Bartlett	82
Tabela 4 - Total variância acumulada	82

LISTA DE ABREVIAÇÕES

- BRAPCI - Base de Dados em Ciência da Informação
CEP - Comitês de Ética em Pesquisa
CNS - Conselho Nacional de Saúde
CONEP - Comissão Nacional de Ética em Pesquisa
CS2 - Counter-Strike 2
E-sports - Esportes Eletrônicos
FPS - First Person Shooter
LOL - League of Legends
MMORPG - Massive Multiplayer Online Role Playing Game
MOBA - Multiplayer Online Battle Arena
RPG - Role Playing Game
Scielo - Scientific Electronic Library Online

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	JOGOS.....	17
2.1	Jogos Eletrônicos.....	18
2.2	Jogos online.....	18
2.2.1	E-Sports.....	22
2.2.2	League of legends e Valorant.....	24
2.3	Discord.....	25
3	ESTUDO DO USUÁRIO.....	26
3.1	Práticas informacionais.....	29
3.2	Modelos de práticas informacionais.....	32
3.3	Práticas informacionais no contexto dos jogos eletrônicos League of legends e Valorant.....	40
4	METODOLOGIA.....	43
5	RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS.....	50
5.1	Perfil dos respondentes.....	50
5.2	Régressão Linear Múltipla.....	71
5.3	Análise fatorial exploratória.....	81
5.3.1	Atendimento dos requisitos.....	81
5.3.2	Fatores a partir das práticas informacionais dos jogadores.....	83
5.3.3	Comparação com os modelos de práticas informacionais.....	87
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	91
	REFERÊNCIAS.....	96
	APÊNDICE A - Questionário.....	100

1 INTRODUÇÃO

Com o crescimento exponencial dos jogos eletrônicos, sobretudo durante e após a pandemia de 2020, esse setor se tornou um dos pilares do entretenimento digital. Segundo a 8^a edição da pesquisa Game Brasil, em 2022, 74,5% da população brasileira afirmou jogar jogos eletrônicos. Esse cenário impulsionou não apenas o consumo, mas também a interação social e a busca por excelência nas dinâmicas dos jogos, especialmente entre jovens de 16 a 25 anos, faixa etária predominante em comunidades de jogos como *League of Legends* e *Valorant*. (Silva, 2022). Nesse contexto, compreender como esses jogadores buscam e utilizam informações se torna crucial para entender seu desenvolvimento dentro dos jogos.

É comum que jogos online recebam atualizações semanais ou mensais, que podem incluir novos conteúdos ou ajustes de balanceamento. Essas alterações visam equilibrar o jogo, evitando que um personagem ou item se torne extremamente poderoso em comparação com os demais. No entanto, nesse processo de atualização, mesmo com a preocupação do nivelamento, sempre acaba surgindo itens ou personagens que ficam mais *buffados*¹ do que os outros. Dessa forma, os jogadores que conseguem se atualizar mais rapidamente acabam ganhando uma vantagem no jogo.

Quem deseja evoluir e melhorar seu *ranking*² deve estar constantemente atento a essas mudanças, sabendo onde encontrar as informações e como utilizá-las de maneira eficaz. Frequentemente, as atualizações não esclarecem quais itens ou personagens foram realmente aprimorados, até que alguém da comunidade os descubra e comece a se beneficiar disso antes que a informação se espalhe. Nesse aspecto, quem descobre primeiro ganha uma vantagem significativa, justamente por saber aproveitar a informação no momento adequado. Da mesma forma, quem sabe onde encontrar essas descobertas e acompanha as pessoas que costumam compartilhar esse tipo de conteúdo também se destaca em relação aos outros.

O compartilhamento de conteúdo pode ser caracterizado como uma das etapas essenciais durante as práticas informacionais, que segundo Savolainen

¹ buffado refere-se a algo (como um personagem, item ou habilidade) que foi fortalecido ou aprimorado em um contexto de jogos.

² Ranking é uma classificação que ordena itens, pessoas ou equipes com base em critérios de desempenho, pontuação ou resultados.

(2007) e Goulart e Kafure (2019), as práticas informacionais envolvem a busca, uso e o compartilhamento de informações em contextos sociais, na qual a informação é compreendida como um fenômeno construído nas relações entre as pessoas .

Nessa mesma perspectiva, quando jogadores de *Valorant* e *League of Legends* trocam dicas ou estratégias sobre o jogo, eles estão participando de um processo de compartilhamento que fortalece a troca informacional, disseminando conhecimento e contribuindo para a formação de comunidades colaborativas em torno do jogos.

O objeto desta pesquisa se concentra na prática informacional dos jogadores de *Valorant* e *League of Legends*. Através do estudo de usuários, busca-se investigar como esses jogadores interagem com informações, desde a busca até o uso e compartilhamento, com o objetivo de aprimorar suas habilidades. O problema de pesquisa que orienta este estudo é: Como os jogadores de jogos online, especificamente de *Valorant* e *League of Legends*, buscam e utilizam informações para melhorar seu desempenho de acordo com sua necessidade?

A pesquisa tem como objetivo compreender quais práticas informacionais os jogadores de jogos online utilizam para buscar estratégias de jogo. Para chegar nesse objetivo foi desenvolvido objetivos específicos que são: Identificar o que motiva o jogador a buscar informação para se atualizar do jogo, observar quais são as principais fontes de informação utilizadas e descobrir de que forma os jogadores buscam e usam a informação adquirida para o seu domínio.

O estudo tem como justificativa pessoal o fato da minha própria experiência e por fazer parte da comunidade, pois sou um membro ativo no meio dos jogos online e tenho interesse em saber sobre as práticas informacionais dos jogadores nos jogos online. Já a justificativa social visa descrever e facilitar o processo informacional desses jogadores, auxiliando na otimização de suas habilidades através de um acesso mais eficiente às informações baseado nas respostas dos participantes. Por fim, a justificativa científica repousa na oportunidade de proporcionar aos profissionais da área uma nova perspectiva sobre a relação entre o estudo de usuários e sua atuação no contexto dos jogos online, um tema que, apesar de sua relevância crescente, ainda é pouco discutido. Ao explorar essa conexão, a pesquisa contribui para preencher essa lacuna, trazendo uma abordagem inovadora em um mercado em expansão e que é cada vez mais importante para futuros profissionais.

Nas próximas seções deste trabalho, serão abordados os conceitos relacionados aos jogos e práticas informacionais. Em seguida, serão detalhados os procedimentos metodológicos adotados, com foco na aplicação de questionários voltados para jogadores de comunidades específicas. Por fim, os resultados e discussões trarão à tona as análises das respostas obtidas, visando compreender como as práticas informacionais influenciam o desempenho dos jogadores nos jogos online.

2 JOGOS

Desde a primeira civilização, os jogos têm estado presentes na vida humana, cumprindo funções que vão além do mero entretenimento. Desde as primeiras brincadeiras infantis até os jogos de tabuleiro e competições esportivas, os jogos sempre desempenharam um papel importante no desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e emocionais. Ao se relacionarem com outras pessoas, os indivíduos aprimoram o pensamento lógico, aprendem a colaborar em grupo e desenvolvem habilidades para resolver problemas em situações de pressão.

Os jogos, em sua definição mais abrangente, podem ser descritos como atividades que exigem uma combinação de esforço físico ou mental, guiadas por regras que os participantes devem cumprir. Podem incluir desde atividades recreativas, como futebol, até jogos de raciocínio e estratégia, como xadrez. Quase sempre existe um elemento competitivo, não importa quão complexo seja, onde há vencedores e perdedores.

“Os jogadores estão cientes da finitude do jogo antes de começarem a jogar, o que liga a atividade à fantasia do momento de sua execução. Dentro desta fantasia inserida no espaço tempo delimitado ao jogo são instituídas as regras, que delimitam o que pode ou não ser feito e quais recursos ou habilidades podem ou não serem utilizadas para alcançar o objetivo do jogo.” (Silva Neto, 2023, p. 44-45)

Conforme Azevedo et al. (2017), os jogos são atividades sociais e culturais voluntárias, com resultados finais imprevisíveis. Eles podem ser jogados tanto individualmente quanto em equipes, nas quais os participantes possuem objetivos opostos e frequentemente tentam prejudicar o desempenho dos concorrentes. O processo é conduzido de acordo com um conjunto de regras, e ao final, os envolvidos são recompensados de alguma maneira.

Ao longo do tempo, a importância dos jogos na cultura popular aumentou de forma exponencial, transformando-se em um componente fundamental do entretenimento mundial. O avanço tecnológico deu origem aos jogos eletrônicos e, atualmente, são amplamente reconhecidos como a principal forma de jogos.

Essa transição representa uma mudança significativa na forma como as pessoas se relacionam com os jogos, que evoluíram de formatos físicos e palpáveis para experiências digitais envolventes.

2.1 Jogos Eletrônicos

Uma das formas de entretenimento mais populares hoje em dia são os jogos eletrônicos, também conhecidos como videogames. Conforme a Pesquisa Game Brasil, realizada em colaboração entre Sioux Group, Go Gamers, Blend New Research e ESPM, três em cada quatro brasileiros jogam videogames, totalizando 74,5% da população (Silva, 2022). Isso indica que mais da metade do público gamer brasileiro representa um grande potencial no mercado de jogos eletrônicos do país.

Os videogames exigem equipamentos tecnológicos, como consoles, computadores ou smartphones, para serem utilizados. Desde sua invenção, os videogames evoluíram de maneira significativa, tanto em relação à complexidade quanto à acessibilidade. Segundo Carlos Silva (2021) em uma publicação no site GoGames, “Um jogo eletrônico integra tecnologia digital. Como estes jogos têm geralmente um componente visual/gráfico, que é exibido em TVs ou monitores, são conhecidos como videogames.”

Apesar de muitas vezes exigirem um investimento inicial maior em equipamentos e, em alguns casos, na compra dos jogos, o apelo dos videogames está no nível de imersão que proporcionam. Enquanto os jogos físicos e de tabuleiro mantêm seu espaço, os videogames têm dominado o mercado, especialmente com o surgimento de títulos que permitem uma experiência *multiplayer*³ global.

Atualmente, é possível acessar milhares de jogos digitais apenas com um smartphone, evidenciando o impacto significativo da tecnologia na popularização dos videogames. No entanto, este estudo concentra-se nos jogos online, especialmente aqueles jogados em computadores, como *League of Legends* e *Valorant*, que demandam tanto habilidades técnicas quanto conhecimento e estratégia.

2.2 Jogos online

Os jogos online são aqueles que necessitam de uma conexão ativa com a internet para funcionar. Essa característica possibilita que jogadores participem de partidas em tempo real com outros jogadores, independentemente de onde estejam

³ Multiplayer é um modo de jogo em que vários jogadores participam simultaneamente de qualquer lugar do mundo, seja de forma cooperativa ou competitiva.

no mundo. Essa interação, além de ser competitiva, incentiva a criação de comunidades online, onde as pessoas compartilham experiências, estratégias e habilidades. Segundo Reis e Cavichioli (2021), os jogos online transcendem o mero entretenimento, pois atuam como ambientes sociais nos quais os jogadores interagem em tempo real, formam vínculos e constroem relações duradouras. Esses jogos incentivam a formação de grupos, a troca de experiências e até a criação de laços que vão além do ambiente virtual por meio da convivência e cooperação.

Esses jogos abrangem uma ampla gama de gêneros, dos quais os mais populares incluem:

a) *RPG* significa “*Role Playing Game*” ou “jogo de interpretação de papéis”: é um gênero em que os jogadores assumem o papel de personagens em narrativas interativas, geralmente ambientadas em mundos fictícios. A progressão é baseada em missões, evolução de habilidades e decisões que influenciam o enredo da história. Os elementos centrais incluem exploração, desenvolvimento de personagem e combate, muitas vezes por turnos ou em tempo real.

b) *MMORPGs* quer dizer “*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*”, ou “Jogo Massivo Multijogador Online de Interpretação de Papéis” é uma vertente do RPG que ocorre em ambientes virtuais persistentes, com milhares de jogadores conectados simultaneamente. Nesses mundos abertos, os jogadores podem interagir, cooperar ou competir entre si em tempo real. A experiência é centrada na evolução contínua do personagem, socialização e em atividades coletivas como “*raids*⁴” ou combates PvP (jogador contra jogador).

c) *MOBA* significa “*Multiplayer Online Battle Arena*”, ou “Arena de Batalha Multiplayer Online” é um gênero de estratégia em tempo real em que duas equipes de jogadores competem entre si com o objetivo de destruir a base adversária. Cada jogador controla um único personagem com habilidades únicas, e a partida se desenrola em arenas simétricas com rotas definidas (*lanes*), torres defensivas e criaturas neutras. Exemplos populares incluem *League of Legends* e *Dota 2*.

d) *FPS* significa “*First Person Shooter*”, que pode ser traduzido como “Atirador em Primeira Pessoa” ou simplesmente, jogo de tiro, é caracterizado por uma perspectiva de câmera que simula os olhos do personagem controlado. O foco principal está na mira, reflexos e movimentação em ambientes tridimensionais.

⁴ Raids são missões de alto nível que exigem um grande grupo de jogadores

Títulos como *Valorant* e *Counter-Strike* se destacam por exigir precisão, trabalho em equipe e estratégia tática.

e) *Battle Royale* ou batalha real, é um subgênero em que dezenas ou centenas de jogadores competem em um único mapa, com o objetivo de ser o último sobrevivente. Jogos como *Fortnite* e *Free Fire* popularizaram esse estilo com dinâmicas rápidas e foco em sobrevivência. (Silva, 2021; Trinca et al, 2010)

Embora diferentes, esses gêneros têm em comum a valorização do progresso, da competitividade e da interação social. Ademais, o constante aprimoramento e ajuste desses estilos espelham as tendências da cultura digital atual. Além disso, a dinâmica desses jogos incentiva práticas informacionais específicas, como a procura por guias, tutoriais, fóruns e vídeos no YouTube, que ajudam os jogadores a melhorar suas habilidades.

A globalização facilitada pela internet trouxe uma competitividade sem precedentes para o mundo dos jogos online. No passado, as competições eram locais e restritas a grupos pequenos, mas hoje qualquer jogador pode se comparar a outros ao redor do mundo, o que gera uma disputa constante pela liderança nos *rankings* globais.

Uma das principais características dos jogos online é a constante atualização de conteúdo. As desenvolvedoras lançam regularmente novos personagens, mapas, itens e modos de jogo, além de realizar ajustes na jogabilidade para manter o equilíbrio e a atratividade da experiência. Essas mudanças impactam diretamente a forma como os jogadores interagem com o jogo e com a comunidade, exigindo adaptação rápida e contínua para manter ou melhorar o desempenho.

Um exemplo visível está nas atualizações de *skins*, que alteram a aparência visual de personagens ou armas, criando um mercado interno altamente lucrativo baseado em moedas virtuais, muitas vezes compradas com dinheiro real. Esse modelo não apenas gera receita para as desenvolvedoras, como também influencia o comportamento dos jogadores, que buscam se diferenciar esteticamente dentro do jogo.

Porém, mais importantes ainda são as atualizações que afetam diretamente a jogabilidade, como mudanças nas habilidades de personagens, tempo de recarga ou ajustes no balanceamento. Essas alterações fazem com que os jogadores repensem estratégias, estilos de jogo e até mesmo a escolha de personagens.

Esse ciclo de mudanças estimula a formação de comunidades ativas, nas quais os jogadores compartilham experiências, estratégias e aprendizados. Essas comunidades, presentes em plataformas como Discord, Reddit e YouTube, tornam-se verdadeiras redes de apoio e disseminação de conhecimento. Elas são, muitas vezes, a principal fonte de informação sobre as novidades e desempenham um papel fundamental no processo de aprendizagem coletiva e construção de habilidades.

Essas dinâmicas também se refletem nos diferentes modos de jogos oferecidos pelos jogos online, que costumam se dividir entre experiências voltadas ao entretenimento e à competição com *rankings*. Nos jogos online, é comum que existam dois modos principais de participação: o casual e o competitivo. Embora ambos ofereçam formas distintas de entretenimento, cada um atende a perfis e motivações diferentes, moldando diretamente a forma como o jogador interage com a comunidade e com as informações disponíveis.

O modo casual tem como foco principal a diversão e o entretenimento. Nele, os jogadores não são pressionados por *rankings* ou desempenho, podendo jogar com mais liberdade, experimentar personagens e testar estratégias sem a preocupação de "perder pontos". Esse ambiente favorece a socialização e a construção de laços com outros jogadores, tornando a experiência mais leve e inclusiva.

Já o modo competitivo é direcionado a jogadores que buscam evolução constante e resultados concretos. Cada partida afeta diretamente o ranqueamento do jogador, exigindo maior atenção tática, domínio das mecânicas e um forte trabalho em equipe. As pontuações obtidas nas partidas classificam os jogadores em elos, que podem variar de jogo para jogo, mas seguem um padrão semelhante, como Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, entre outros. Jogadores competitivos costumam acompanhar transmissões profissionais, analisar replays, consultar guias especializados e discutir táticas detalhadas com a equipe. O compartilhamento de informação é mais estratégico e direcionado, visando corrigir falhas, otimizar jogadas e superar adversários. Aqui, a informação deixa de ser apenas um recurso para entretenimento e passa a ser tratada como um diferencial de performance.

Esses dois modos refletem diferentes maneiras de se relacionar com o jogo, enquanto o casual prioriza a experiência descontraída, o competitivo estimula a performance e a superação constante.

2.2.1 E-Sports

E-sports, ou esportes eletrônicos, representam um fenômeno global que transforma jogos digitais em competições profissionais ou amadoras, com estrutura semelhante à dos esportes tradicionais. Nessas competições, jogadores ou equipes se enfrentam em torneios organizados de diferentes gêneros, como jogos de tiro em primeira pessoa (FPS), jogos de estratégia, *battle royale* e MOBAs, entre outros. Essas competições são organizadas em torneios e ligas de alta visibilidade, muitas vezes transmitidas ao vivo para milhões de espectadores por meio de plataformas como Twitch e YouTube. Os eventos podem ser individuais ou em equipe, e os principais campeonatos atraem grandes prêmios em dinheiro, patrocínios de marcas e uma audiência global crescente.

Os *e-sports* formaram uma nova indústria bilionária, onde jogadores profissionais treinam diariamente para disputar campeonatos de alto nível, buscando não só reconhecimento e troféus, mas também salários fixos, patrocínios e contratos com grandes organizações. De acordo com a consultoria PwC (2023), a receita global gerada pelos jogos eletrônicos deve passar de US\$227 bilhões em 2023 para US\$312 bilhões em 2027, evidenciando o crescimento contínuo do setor.

As competições de *e-sports* variam de acordo com o jogo, cada uma com formatos e regras específicas. Para o sucesso dos torneios, além dos jogadores, elementos chave incluem as organizações, público e as ligas. No universo dos jogos eletrônicos, as organizações se diferenciam das tradicionais do futebol. Existem organizações exclusivamente dedicadas aos *e-sports*, atuando em várias modalidades. Um exemplo significativo é a Pain Gaming, que está no cenário competitivo desde 2010 e tem equipes em diversas modalidades.

Com o aumento da popularidade dos *e-sports*, várias equipes de futebol tradicionais também começaram a ingressar nesse mercado. Um exemplo recente é o Sport Recife, que anunciou, em janeiro de 2024, sua entrada em três modalidades: *Counter-Strike 2* (*CS2*), *League of Legends* (*LoL*) e *EA Sports Football Club 24*, conforme divulgada por Felipe Carbone no site Game Arena em Janeiro de 2024.

As organizações, como por exemplo o Sport Recife, contratam jogadores para os representar, esses jogadores são chamados de *pro players* (jogadores profissionais) e firmam um contrato com salários e vários benefícios. Segundo um levantamento do Felipe Funari, CEO da W7M e-sports, jogadores de elite conseguem alcançar salários de até R\$30 mil mensais, enquanto os jogadores em início de carreira recebem entre R\$1 mil e R\$5 mil (Pacete, 2023).

No caso das ligas, cada empresa desenvolvedora de jogos adota seu próprio modelo. Usando como exemplo a empresa de jogos Riot Games, as ligas são divididas por regiões (América do Norte, Europa, América do Sul, entre outras). Os times melhores colocados permanecem nas ligas principais, enquanto os últimos colocados são rebaixados para divisão de acesso. Contudo, os times que passam recebem diversas ofertas pela compra da vaga; e todo o projeto da equipe precisa ser aprovado pela Riot Games. Além disso, duas vezes por ano acontece o campeonato mundial, que reúne os campeões de cada região. O torneio do meio do ano possui menor relevância em comparação ao que ocorre no final do ano, conforme é dito por Gabriel Reis no portal Globo GE.

O caminho para se tornar um jogador profissional de e-sports é rigoroso e requer comprometimento, habilidade e reconhecimento. Da mesma forma que em esportes convencionais, existem olheiros que acompanham jogadores de destaque nas filas ranqueadas e os recomendam para testes em equipes profissionais.

Os jogos competitivos costumam ter sistemas de pontuação e classificação que auxiliam na identificação de talentos emergentes. Quando um jogador se destaca, seja por sua habilidade mecânica, capacidade de decisão ou comunicação em equipe, ele começa a ser monitorado com mais atenção. Essas observações ou recomendações em comunidades de plataformas como o Discord podem ser a forma de receber um convite para fazer parte de uma equipe.

Para alcançar este nível, não basta apenas jogar bem. O jogador precisa ter um conhecimento profundo do jogo, ter disciplina, saber se adaptar às mudanças constantes e, acima de tudo, habilidade para trabalhar em equipe. Nesse ambiente, a informação é uma ferramenta essencial e estratégica para obter vantagem, e os jogadores devem estar sempre se aperfeiçoando, aprimorando tanto habilidades individuais (*micro game*) quanto estratégias coletivas (*macro game*). Nesse cenário, o sucesso está diretamente relacionado à habilidade de procurar, utilizar e até

mesmo criar e validar informações em parceria com outros integrantes da equipe, fazendo da interação social um alicerce para o desempenho.

Esse cenário competitivo é diretamente influenciado pelas desenvolvedoras dos jogos, que são responsáveis por estruturar todo o sistema ranqueado, campeonatos e premiações. Entre essas empresas, se destaca a Riot Games, fundada em 2006, é uma desenvolvedora de jogos eletrônicos que visa aprimorar a experiência dos jogadores. A empresa é responsável por diversos sucessos em vários gêneros de jogos, com *League of Legends* sendo seu título mais emblemático, que solidificou a organização como uma referência no setor. *Valorant*, seu mais recente sucesso mundial, também merece destaque. A Riot Games também possui outros jogos populares, como *League of Legends: Wild Rift*, *Teamfight Tactics* e *Legends of Runeterra*, entre outros, consolidando sua posição como uma das empresas mais importantes no cenário atual dos videogames.

De acordo com uma pesquisa da Forbes de 2022, a Riot Games tem um valor estimado de quase 21 bilhões de dólares (Pacete, 2023). Além de seus jogos, a empresa diversificou-se em outras plataformas, como a série animada *Arcane* (2021), que retrata o universo de *League of Legends*. Conforme reportado pelo site Rolling Stone, *Arcane* se tornou a série mais popular da Netflix em seu lançamento, segundo informações da Parrot Analytics.

2.2.2 League of legends e Valorant

League of Legends (LoL), um jogo online gratuito do tipo MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), foi lançado pela Riot Games em 2009 e se tornou um dos maiores sucessos no cenário dos videogames global. Seu objetivo principal é destruir a base inimiga, conhecida como *Nexus*, ao mesmo tempo em que se protege a própria base. As partidas são disputadas entre duas equipes de cinco jogadores, sendo que cada jogador controla um personagem (ou "campeão") com habilidades únicas. Atualmente, existem mais de 140 campeões, cada um com seu próprio estilo de jogo, características fortes e fracas. Essa variedade requer que os jogadores estejam constantemente aprendendo novas combinações, estratégias de equipe, movimentações no mapa e gerenciamento de objetivos, como torres, monstros da selva, dragões e barão, o que resulta em uma troca contínua de informações entre os participantes. O LoL se destaca pela sua expressiva presença

nos e-sports, com torneios internacionais que incentivam os jogadores a acompanhar e replicar estratégias utilizadas por equipes profissionais.

Valorant, também criado pela Riot Games, foi lançado em 2020 e faz parte do gênero FPS. (*First-Person Shooter*), ou jogo de tiro em primeira pessoa. Apesar de ter como base a dinâmica clássica de plantar ou desarmar bombas, sendo semelhante ao que ocorre no *Counter-Strike*, *Valorant* se diferencia ao introduzir personagens com habilidades únicas, conhecidos como agentes. Essas habilidades incluem desde barreiras e cortinas de fumaça até reveladores de posição e ataques de área, o que exige dos jogadores um planejamento tático que vai além da mira e reflexo. Cada partida é realizada em rodadas, e a coordenação entre os cinco integrantes do time é essencial para assegurar uma vantagem. A comunidade de *Valorant*, assim como a de LoL, compartilha informações de forma intensa, incluindo a análise de estratégias de posicionamento, uso eficaz de habilidades e comunicação por voz durante os jogos.

League of Legends e *Valorant*, embora de gêneros distintos, foram os jogos escolhidos pelas semelhanças no que se refere às práticas informacionais exigidas aos seus jogadores. Ambos são jogos online competitivos desenvolvidos pela Riot Games, que contém atualizações constantes, forte presença no cenário de e-sports e alta complexidade estratégica, o que demanda dos jogadores uma busca contínua por informações para aprimorar seu desempenho. Por ser desenvolvido pela mesma empresa, a forma em que a informação é divulgada e compartilhada é semelhante, facilitando a análise dessas práticas. Embora apresentem objetivos e mecânicas diferentes, os dois jogos exigem habilidades como tomada de decisão rápida, trabalho em equipe, comunicação eficiente e constante adaptação às mudanças do jogo.

2.3 Discord

O Discord é um aplicativo gratuito usado para troca de mensagem de voz e texto e seu principal público são os jogadores *gamers*. “O Discord é um aplicativo de voz, muito utilizado para as comunidades dos games, que possibilita aos usuários o compartilhamento de textos e vídeos” (Macedo et al, 2022. p.15)

O aplicativo se tornou um dos principais pontos de encontro online entre os jogadores. Além de ser um aplicativo de voz ou texto, ele serve como um verdadeiro

espaço de interação digital, no qual as comunidades se organizam, trocam experiências e estabelecem conexões que ultrapassam o jogo. Em jogos como *League of Legends* e *Valorant*, é habitual que os jogadores usem o Discord não apenas para se comunicarem durante as partidas, mas também para compartilharem dicas, discutirem estratégias, organizarem treinos e até fazerem novas amizades.

A possibilidade de criar servidores personalizados, com canais específicos, bots de moderação e ferramentas de organização, possibilita que cada comunidade desenvolva sua própria identidade. Para muitos jogadores, ingressar em um servidor no *Discord* é como entrar em uma sala de estar virtual onde todos compartilham a mesma linguagem. A troca contínua de informações, experiências e emoções ajuda a reforçar o sentimento de pertencimento, refletindo as práticas informacionais e sociais que caracterizam os ambientes digitais atuais. Essas interações no *Discord* também refletem práticas informacionais, pois os jogadores procuram, compartilham e organizam conhecimentos de maneira colaborativa, o que afeta diretamente a maneira como aprendem e progridem nos jogos.

Embora seu público principal seja composto por gamers, o *Discord* também é amplamente usado para diversas outras formas de interação, sem se restringir apenas ao mundo dos jogos. Especialmente durante a pandemia de COVID-19, a plataforma se popularizou e passou a ter a sua utilização direcionada também para beneficiar o ensino a distância. (Espinosa, Gomez, 2022).

3 ESTUDO DO USUÁRIO

O estudo de usuários é uma abordagem metodológica que busca compreender como as pessoas lidam com o processo informacional em diferentes contextos ou comunidades. Isso envolve identificar todas as interações que os indivíduos têm com as informações, bem como suas necessidades informacionais, ou seja, as lacunas de conhecimento ou os dados que eles precisam para tomar decisões, resolver problemas ou desempenhar atividades específicas. O objetivo é investigar como os usuários encontram, processam e utilizam informações, além de entender as barreiras que enfrentam e como essas barreiras podem ser superadas (Figueiredo, 1994).

Através desses estudos, é possível guiar os usuários para formas mais eficientes, precisas e relevantes de busca e uso da informação, atendendo diretamente às suas necessidades. Isso ajuda a garantir que as soluções desenvolvidas, sejam elas interfaces de sistemas, métodos de ensino ou estratégias de comunicação, sejam personalizadas e centradas no usuário, levando em conta seus comportamentos e preferências.

Como dito por Figueiredo (1994), existem diversas metodologias para conduzir um estudo de usuários, sendo essas: Questionário, entrevista, diário, observações direta, controlando a interação do usuário com o sistema computadorizado, análise de tarefas, uso de dados quantitativos e técnica do incidente avançada.

Cada um dessas metodologias são adequadas para diferentes tipos de análises, como, por exemplo, as entrevistas fornecem uma visão aprofundada das experiências, motivações e desafios dos usuários, revelando insights sobre suas necessidades informacionais específicas, já os questionários e pesquisas são ferramentas eficazes para coletar dados quantitativos e qualitativos de um grupo maior, oferecendo uma visão geral das necessidades e comportamentos informacionais de uma comunidade.

Após a realização desses estudos, torna-se possível identificar problemas e solucionar lacunas informacionais que possam estar presentes no grupo analisado, como a dificuldade em encontrar informações, o excesso de informações irrelevantes ou até mesmo o uso ineficaz na busca da aprendizagem. A partir dessas análises, é possível criar soluções mais centradas nas pessoas, otimizando sistemas e processos de busca de informações, melhorando a acessibilidade, e adaptando as soluções para os comportamentos e expectativas reais dos usuários.

Nesse contexto, compreender o estudo do usuário é analisar os conceitos fundamentais das necessidades informacionais, que surgem quando um indivíduo reconhece uma lacuna no seu conhecimento, o que o leva a buscar informações para preenchê-la. Esse conceito está familiarmente relacionado ao comportamento informacional, que envolve as ações de buscar, acessar e utilizar informações para tomar decisões ou melhorar o seu cenário atual, seja no contexto pessoal, profissional ou recreativo, essa necessidade geralmente está associada ao desejo de aprimorar os resultados em determinada circunstância (Silveira; Oddone, 2007).

O processo de busca por informações varia de acordo com a urgência da necessidade, os objetivos do indivíduo e sua habilidade para encontrar e interpretar os dados. Silveira e Oddone (2007, p.121) destacam que a necessidade pode surgir de maneira inesperada e, em alguns casos, ter pouca importância. No entanto, outras necessidades podem se tornar extremamente urgentes, demandando soluções mais rápidas.

Nos jogos online, por exemplo, a necessidade por informações é contínua, em razão das atualizações frequentes e dos novos desafios impostos aos jogadores. Em jogos como *Valorant* e *League of Legends*, os jogadores costumam procurar tutoriais, vídeos, fóruns e outras fontes de informação para aprimorar suas habilidades, compreender as mecânicas do jogo e acompanhar as estratégias em constante mudança.

A identificação dessa lacuna de conhecimento não se encerra no reconhecimento da necessidade, mas nas ações de busca e uso da informação, caracterizando o comportamento informacional. O comportamento informacional ocorre quando uma pessoa identifica uma lacuna em seu conhecimento e, por diversas razões, sente a necessidade de procurar informações para preencher essa deficiência. Esse procedimento abrange a identificação da demanda por informação, seguida da busca e utilização dos dados encontrados. Em outras palavras, isso acontece quando alguém mobiliza recursos e estratégias para encontrar informações que atendam a uma necessidade específica diante de uma dúvida ou problema.

Conforme destacado por Silveira e Oddone (2007) "Comportamento informacional é todo comportamento humano relacionado às fontes e canais de informação, incluindo a busca ativa e passiva de informação e o uso da informação". Isso indica que o comportamento informacional vai além da busca ativa (quando a pessoa procura informação de forma direta) e abrange também a busca passiva, que pode acontecer de forma não planejada, como ao se deparar com informações relevantes durante uma navegação casual na internet ou ao escutar uma conversa.

A busca informacional é caracterizada como a tentativa intencional de encontrar informações necessárias, com o propósito de preencher lacunas de conhecimento e satisfazer um objetivo específico. Trata-se de um processo proativo no qual o usuário, ao identificar uma escassez informacional, inicia a busca por fontes confiáveis que possam resolver sua necessidade. Essa ação pode se

manifestar de várias formas e por meio de diferentes canais de informação, como sistemas digitais, bibliotecas ou até mesmo por meio de diálogos com outras pessoas.

Conforme Silveira e Oddone (2007, p.121 *apud* Wilson, 2000), a busca informacional pode incluir tanto a interação com sistemas de informação formais quanto a troca de informações interpessoais, em que uma pessoa procura resolver sua necessidade de informação por meio de conversas com outras pessoas. Em muitos casos, essa interação social pode ser tão eficiente quanto a pesquisa de informações em fontes mais organizadas, pois o conhecimento transmitido por outras pessoas pode ser direto e adaptado às demandas do usuário.

Além disso, essa busca intencional é orientada por um propósito definido: suprir a lacuna identificada. O usuário analisa as informações obtidas, tanto aquelas provenientes de sistemas de informação formais quanto das interações interpessoais, e as empregadas para atingir o entendimento almejado. Assim, a busca informacional é um processo dinâmico e contínuo, ajustado conforme a percepção da deficiência informacional pelo usuário.

3.1 Práticas informacionais

As práticas informacionais são um campo de estudo dentro da Ciência da Informação, especificamente no quadro de evolução dos estudos de usuários como uma crítica à abordagem tradicional de comportamento informacional ao enfatizar o contexto social da interação com a informação. Savolainen (2007) descreve as práticas informacionais como um conceito guarda-chuva que engloba as atividades às quais os indivíduos executam ao interagir com a informação. Contudo, esses conceitos estão ligados a diferentes perspectivas teórico-metodológicas distintas. O comportamento informacional é relacionado ao ponto de vista cognitivo da Ciência da Informação, enquanto as práticas informacionais são vinculadas à abordagem do construcionismo social.

De acordo com Araújo (2017), "as práticas informacionais consideram não apenas a necessidade e busca da informação, mas também as formas como os indivíduos interagem socialmente para adquiri-la e compartilhá-la". Esse conceito é fundamental para compreender a forma como comunidades de jogadores, como as de *League of Legends* e *Valorant*, organizam e compartilham informações sobre

estratégias e mecânicas do jogo. Araújo (2017) afirma que a informação não é procurada ou utilizada de forma isolada; ao contrário, ela é influenciada pelas interações sociais e pelos contextos específicos nos quais as pessoas estão envolvidas. Em jogos online, isso significa que a forma como um jogador busca informação depende de sua experiência prévia, do desempenho da equipe e do *metagame*⁵(meta) do jogo no momento. Dependendo do meta atual, novas builds⁶ e estratégias são criadas pelos jogadores.

As práticas informacionais referem-se às atividades que as pessoas realizam ao buscar, utilizar e compartilhar informações no cotidiano. Essas ações podem ser observadas e monitoradas, revelando como cada indivíduo gerencia o vasto volume de informações acessível em seu contexto social, cultural e tecnológico. Pinto e Araújo (2019) enfatizam que as práticas informacionais englobam todas as etapas do processo informacional, desde a percepção da necessidade de informação até sua busca, uso e compartilhamento. No contexto dos jogos online, esse processo pode incluir a procura por guias, tutoriais em vídeo, discussões em fóruns e interações em redes sociais. Assim, as práticas informacionais não são apenas ações isoladas, mas um conjunto de processos contínuos e interligados que moldam a relação das pessoas com a informação.

Berti e Araújo discutem que as práticas informacionais estão relacionadas a forma como as pessoas buscam informações está muito ligada às suas interações sociais. Mesmo que a informação e as pessoas existam em espaços separados e independentes, elas se influenciam mutuamente. Nas palavras dos autores:

"As Práticas informacionais representam a busca por informação pautada na relação informacional influenciada pelas interações sociais, de modo que compreendem os usuários e a informação em espaços diferentes, independentes, porém recíprocos" (Berti, Araújo, 2017, v.22, p.389).

Isso mostra que o convívio social tem um papel importante nas práticas informacionais, já que as relações entre as pessoas afetam diretamente como elas encontram, entendem e compartilham informações. Nos jogos online, isso é evidente na maneira como os jogadores se comunicam em comunidades virtuais para trocar experiências, aprender novas táticas e se ajustar às constantes mudanças no meta do jogo.

⁵ "Metagame" são as estratégias, personagens ou builds mais eficazes e populares no momento, geralmente por causa tendências e atualizações do jogo

⁶ "Build" é o conjunto ideal de itens, habilidades e equipamentos para um personagem, otimizado para uma função específica no jogo.

Costa e Furtado (2021) destacam que as práticas informacionais são moldadas por elementos históricos, sociais, políticos, econômicos e culturais, desempenhando um papel essencial na construção do conhecimento e na promoção da inclusão informacional. Segundo as autoras, "as práticas informacionais desenvolvidas pelos estudantes quilombolas são influenciadas por aspectos históricos, sociais, políticos, econômicos e culturais" (Costa, Furtado, 2021, p.1)

Santos e Alves (2020) discutem que as práticas informacionais englobam a interação entre o indivíduo e o sistema informacional, desde a geração até a transmissão da informação em um determinado contexto social. Na fala dos autores, "essa interação é compreendida como uma relação dialógica entre o usuário, a informação e a estrutura social" (Santos, Alves, 2020, p.270). Isso reforça a ideia de que as práticas informacionais não ocorrem de maneira isolada, mas sim dentro de um ambiente onde a informação é constantemente negociada e reinterpretada pelos indivíduos.

Para Melo (2019), seguindo o pensamento de alguns autores em sua dissertação, as práticas informacionais são o processo de busca e uso da informação construída social e dialogicamente. Nesse sentido, qualquer esforço para compreensão de uma mensagem não deve estar separado do seu contexto de produção, uso e distribuição, mas sim dependente das práticas em que essas mensagens são geradas e permutáveis. De maneira parecida, a informação existe em um contexto, não se limitando apenas a mensagens, mas sendo compreendida como uma ação. Ainda nessa perspectiva, a prática informacional não se baseia apenas nas ideias e motivações do indivíduo, mas é constituída social e dialogicamente, uma vez que todas as práticas humanas são sociais.

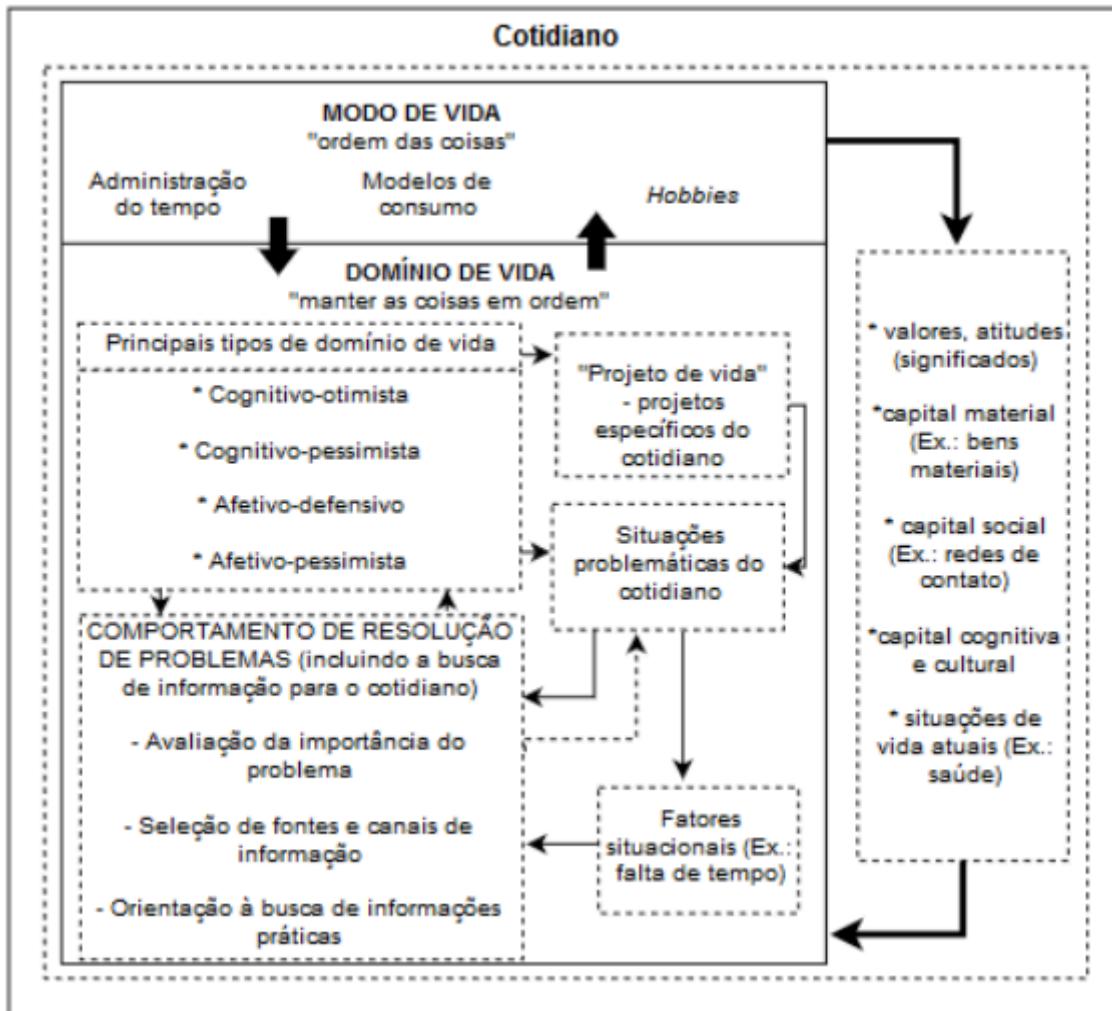
Conforme Rocha, Gandra e Rocha (2017), a abordagem das práticas informacionais vai além dos estudos de comportamento informacional e busca investigar atividades relacionadas ao contato socialmente mediado com a informação (incluindo atividades comunicativas) e as práticas relacionadas à informação em ambientes de educação formal, pesquisa e cotidiano, seja em ambientes reais ou digitais. Essa abordagem é importante para compreender a interação dos jogadores de *League of Legends* e *Valorant* com as informações, evidenciando que não se trata apenas de uma busca individual por dados, mas também de uma comunicação e compartilhamento por meio de plataformas como Discord, fóruns ou vídeos, em contextos que são simultaneamente digitais e sociais.

Ainda no contexto dos jogos online, esse processo se revela na maneira como os jogadores procuram, usam e compartilham informações para aprimorar seu desempenho. A interação com guias, tutoriais, fóruns, vídeos e comunidades especializadas evidencia que a construção do conhecimento nesse contexto não é um processo individual, mas resultado da troca coletiva de experiências. Em gêneros como MOBA e FPS, a necessidade de se adaptar constantemente às atualizações do jogo agrava essa situação, tornando a informação um componente essencial para a competitividade. Assim, as práticas informacionais dos jogadores demonstram tanto a busca pelo desenvolvimento pessoal quanto o impacto do contexto social e da colaboração no processo de aprendizado em um ambiente digital.

3.2 Modelos de práticas informacionais

Os modelos de práticas informacionais foram elaborados com a finalidade de compreender o processo de busca informacional mediado pela influência que o contexto social exerce sobre o indivíduo (Santos, Alves, 2020). Entre os modelos existentes, Rocha, Duarte e Paula (2017) apresentam quatro modelos em seus estudos. Os autores começam abordando o modelo de busca de informação na vida cotidiana de Savolainen (1995) que embora não seja efetivamente um modelo de práticas informacionais, é um antecessor desses, pois é abordados questões terminológicas e conceitos que não são considerados pelos modelos de comportamento informacional (Santos, Alves, 2020).

Figura 1 - Modelo de busca de informação na vida cotidiana.

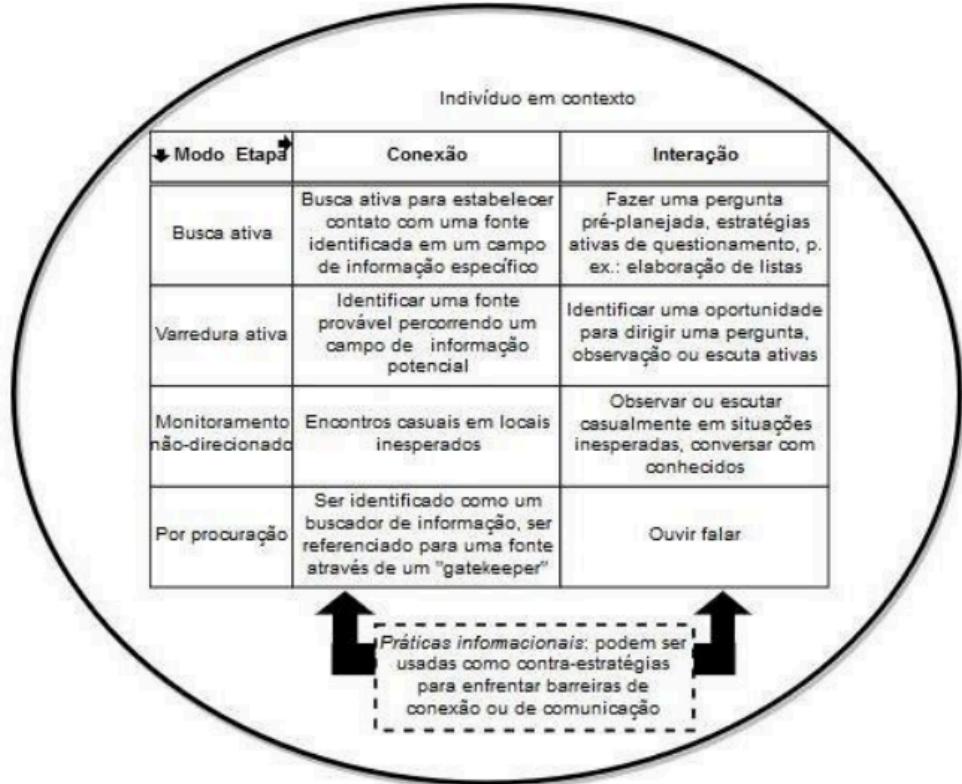


Fonte: ROCHA; DUARTE; PAULA, 2017, p.42.

Savolainen realizou um estudo empírico com professores e industriais finlandeses para comparar suas práticas de busca de informação na vida cotidiana, considerando as diferenças de nível educacional e capital social e cultural. Os resultados mostraram que os modos de vida dos dois grupos eram distintos, mas também havia variações dentro de cada grupo, indicando que mesmo indivíduos com condições semelhantes podiam se comportar de maneira diferente na busca por informação.(Rocha, Duarte, Paula, 2017).

O primeiro modelo de práticas informacionais foi o de Mckenzie (2003), onde é adotado a perspectiva considerando o conceito da vida cotidiana de Savolainen (1995), relacionando a situação de mulheres canadenses grávidas de gêmeos que participaram da pesquisa, com isso, Mckenzie elaborou o modelo bidimensional das práticas informacionais.

Figura 2 - Modelo bidimensional de práticas informacionais



Fonte: ROCHA; DUARTE; PAULO, 2017, p.47

De acordo com Rocha, Duarte e Paula (2017), o modelo apresenta quatro formas de busca de informação:

- 1 - Busca ativa (*active seeking*), onde perguntas planejadas e pesquisa são feitas em fontes previamente conhecidas;
- 2 - Varredura ativa (*active scanning*), são fontes prováveis, por exemplo: livrarias, consultórios médicos e grupos de discussão.
- 3 - Monitoramento não-dirigido (*non-directed monitoring*), consiste em identificação casual ou acidental da informação.
- 4 - Por procuração (*by proxy*), por sua vez, ocorre quando há uma interação com a informação a partir de um intermediário

Além disso, o modelo bidimensional considera duas etapas no processo de busca: conexão (*connecting*) e interação (*interacting*). Enquanto os modos de busca podem ocorrer de maneira não sequencial, as duas etapas são, a interação no processo de busca de informação ocorre somente após a etapa de conexão, tornando essa sequência obrigatória dentro do modelo. Em outras palavras, para

que um indivíduo interaja com a informação encontrada, ele primeiro precisa estabelecer uma conexão com a fonte ou o recurso informacional. Na etapa de conexão, quando a fonte é identificada, o contato é estabelecido e na interação o sujeito interage com a fonte selecionada. Seus resultados mostraram que a busca informacional é um processo socialmente construído, podendo ocorrer tanto de forma planejada, quanto casual. (Rocha, Duarte, Paula, 2017).

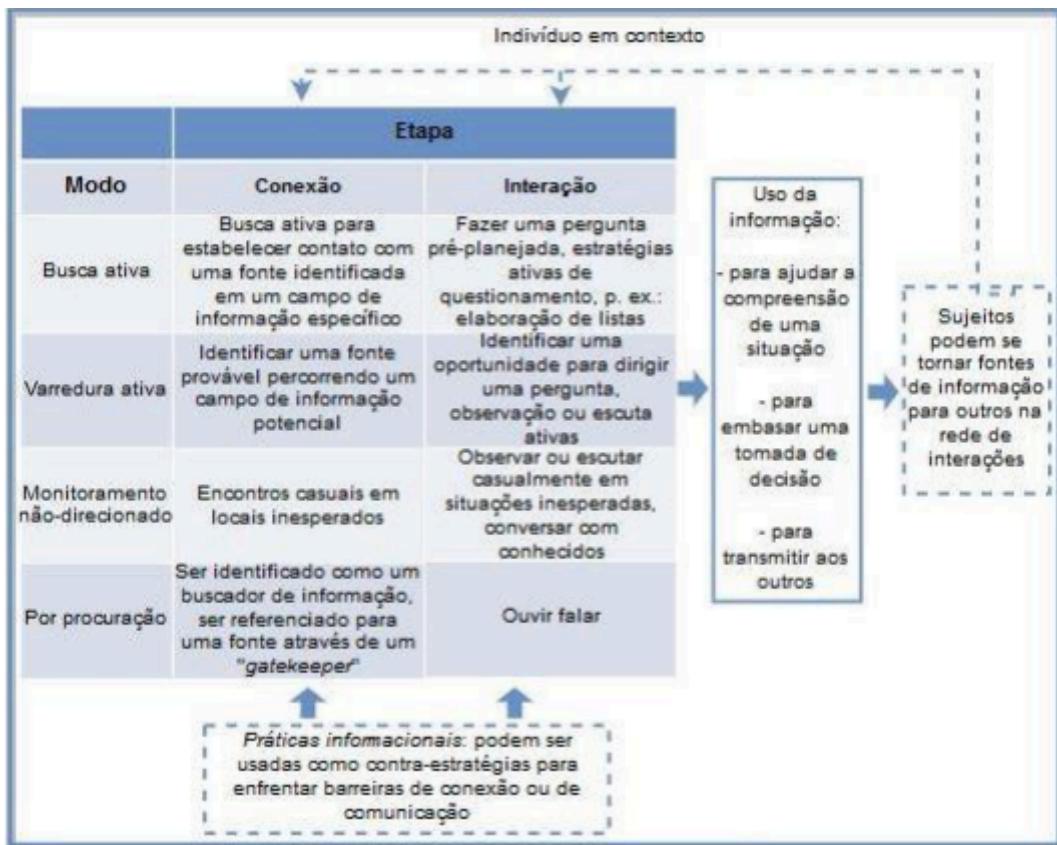
O terceiro modelo abordado no estudo, e o segundo relacionado às práticas informacionais, foi elaborado por Alison Yeoman (2010). Trata-se de uma versão estendida do modelo de McKenzie (2003), desenvolvido originalmente a partir da investigação das práticas informacionais de 35 mulheres inglesas na menopausa, com o objetivo de verificar a flexibilidade da aplicação do modelo bidimensional em outro contexto (Rocha, Duarte, Paulo, 2017).

Ao analisar os dados da pesquisa com base no modelo proposto por McKenzie (2003), Yeoman (2010) considerou o modelo bastante flexível, mas identificou uma limitação significativa: a ausência de uma etapa relacionada ao uso da informação.

“A autora identificou que, à medida que a jornada de uma mulher pela menopausa prosseguia, ela tornava-se uma importante fonte de informação para as demais. Assim, o indivíduo buscador de informação tornava-se, também, uma fonte de informação e, portanto, Yeoman (2010) julgou necessário acrescentar ao modelo uma dimensão relativa ao uso da informação.” (Rocha, Duarte, Paulo, 2017, p.48.).

Ademais, notou que nem todos os obstáculos à informação podem ser vencidos com sucesso, como demonstrado pelas questões não resolvidas a respeito das terapias de reposição hormonal. Com base nessas observações, Yeoman (2010) elaborou o modelo estendido, conforme ilustrado na Figura 3.

Figura 3 - Versão estendida do modelo de McKenzie.



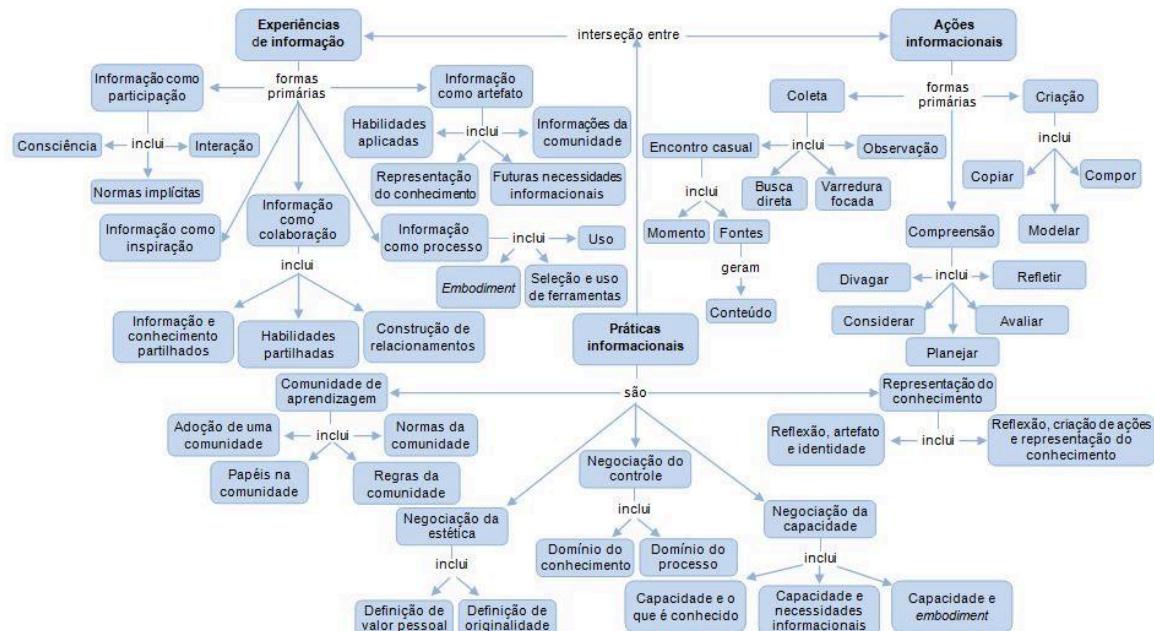
Fonte: ROCHA; DUARTE; PAULO, 2017, p.49

Yeoman (2010) também notou que várias das práticas informacionais identificadas em sua pesquisa se enquadram no modelo de McKenzie (2003), embora a classificação nem sempre fosse simples. Ao contrário do estudo original, não foram registrados encontros informais com informações, o que a autora atribuiu à maior discrição das mulheres ao discutir a menopausa. Isso contrasta com as gestantes de gêmeos no estudo de McKenzie, que tratavam do assunto de maneira mais aberta. Porém, a gestação de gêmeos é uma situação mais visível, o que torna mais fácil a troca espontânea de informações. Em relação à menopausa, a procura por informações estava mais direcionada ao suporte coletivo, ao passo que na gravidez o objetivo era majoritariamente a aquisição de conhecimento e seus resultados mostraram que o compartilhamento e a colaboração entre os participantes são centrais nas práticas informacionais, reforçando a natureza social dessas atividades. (Rocha, Duarte, Paulo, 2017).

Por último, o quarto modelo examinado na pesquisa foi o de práticas informacionais de jovens criadores de conteúdo digital, desenvolvido por Mary Ann

Harlan. O modelo foi criado com base em dados coletados por meio de entrevistas semiestruturadas e dois anos de observações em comunidades digitais onde os participantes estavam presentes. A identificação de categorias conceituais derivadas dos dados coletados foi parte do processo de construção do modelo. Foram definidas cinco categorias relacionadas às experiências de informação, sendo que quatro delas desdobraram-se em subcategorias. Para Harlan (2012), às experiências de informação ocorrem por meio da interação dos indivíduos com a informação, que é construída a partir de suas ações. Com base nas ações informacionais dos participantes, foram criadas três categorias, todas com respectivas subcategorias. Segundo a autora, essas ações compreendem atividades, muitas vezes interativas, realizadas de diferentes maneiras durante a interação com a informação (Rocha, Duarte, Paulo, 2017).

Figura 4 - Síntese das categorias e subcategorias referentes a experiência de informações, ações informacionais e práticas informacionais



Fonte: ROCHA; DUARTE; PAULO, 2017, p.52

Na sequência, Harlan (2012) destacou como as experiências de informação se conectam às ações informacionais já identificadas, sempre levando em conta as comunidades de prática em que essas interações aconteciam. A partir dessas conexões, a autora organizou cinco categorias principais, cada uma com suas

subcategorias, que passaram a descrever de forma mais clara as práticas informacionais dos adolescentes acompanhados em seu estudo.

As experiências de informação foram classificadas em cinco formas primárias: (1) informação como participação; (2) como inspiração; (3) como colaboração; (4) como processo; e (5) como artefato. Cada uma delas aparece de modo particular dentro das comunidades analisadas. A informação entendida como participação surge nas interações sociais, que se desenvolvem em ambientes regidos por normas e regras compartilhadas. A informação como inspiração costuma aparecer no dia a dia, muitas vezes de forma inesperada. Já a informação como colaboração refere-se à produção coletiva de conteúdo, baseada em habilidades compartilhadas entre os membros da comunidade. A informação como processo está relacionada à criação de conteúdo e ao uso de ferramentas tecnológicas. Por fim, a informação como artefato representa o produto final dessas interações, como vídeos, músicas, obras de arte e também o conhecimento abstrato produzido no seio da comunidade.

Em relação às ações informacionais, Harlan identificou três formas principais: (1) coleta; (2) compreensão; e (3) criação. A coleta de informações ocorre por meio de atividades como busca direcionada ou encontros casuais com conteúdos relevantes. A compreensão envolve processos de reflexão, interpretação e avaliação das informações acessadas. Já a criação diz respeito a ações como a cópia, a modelagem e a composição de novos conteúdos, a partir do que foi assimilado.

Figura 5 - Modelo de práticas informacionais de adolescentes criadores de conteúdo digitais



Fonte: ROCHA; DUARTE; PAULO, 2017, p.54

A comunidade de aprendizagem proporciona aos adolescentes a oportunidade de compreender seu funcionamento, decidir sobre sua participação, definir seu papel dentro dela e produzir conteúdo seguindo suas normas explícitas e implícitas. Nesse contexto, três formas de negociação desempenham um papel central na construção das práticas informacionais: a negociação da estética, do controle e da capacidade.

A negociação da estética permite ao adolescente avaliar e atribuir originalidade e valor a um conteúdo ou ambiente informacional. A negociação do controle, por sua vez, possibilita a construção de um entendimento compartilhado sobre o conhecimento presente na comunidade, a partir da interação com outros membros. Já a negociação da capacidade envolve a aplicação de informações e habilidades na criação de novos conteúdos, que posteriormente são compartilhados com o grupo. A partir dessas negociações, emerge uma representação do conhecimento que influencia diretamente a produção de conteúdo, alinhando-a às identidades dos adolescentes envolvidos.

Visualmente, a comunidade de aprendizagem é representada como um círculo maior, pois constitui a base onde os adolescentes tomam contato com o ambiente, decidem se engajar e, a partir disso, desenvolvem práticas mais complexas. As práticas de negociação se sobrepõem, uma vez que podem ocorrer

de forma simultânea. Por exemplo, a negociação estética pode ocorrer em paralelo à negociação do controle da informação, enquanto a negociação da capacidade envolve diretamente a troca de habilidades voltadas à criação de conteúdo. Essas três formas de negociação contribuem para a construção da representação do conhecimento, que, por sua vez, fortalece a própria comunidade ao agregar informações contextualizadas ao ambiente em que foram compartilhadas (Rocha, Duarte, Paulo, 2017).

No contexto dos jogos online, a troca de informações é fundamental para o progresso dos jogadores. Araújo (2020) indica que as práticas informacionais nesses contextos acontecem em meio a uma tensão contínua entre disposições sociais coletivas e perspectivas individuais, fundamentando-se em significados comuns sobre o que constitui informação e como ela deve ser empregada. Em jogos como *League of Legends* e *Valorant*, os jogadores costumam buscar streamers, sites de estatísticas e fóruns de debate para melhorar suas táticas, demonstrando um processo constante de aprendizado e adaptação. Esse procedimento está diretamente ligado ao conceito de aprendizado colaborativo, em que as informações são continuamente geradas, testadas e aprimoradas dentro da comunidade.

3.3 Práticas informacionais no contexto dos jogos eletrônicos League of legends e Valorant

Segundo Harviainen e Savolainen (2014), a informação em ambientes virtuais pode ser compreendida de duas maneiras principais. Primeiro, ela pode ser vista como uma capacidade para ação, possibilitando que o jogador identifique, obtenha e utilize conhecimentos ou recursos que são essenciais para alcançar seus objetivos; e como capital, ao se converter em um bem simbólico ou estratégico, capaz de gerar poder, status e vantagens competitivas. De acordo com os autores, esses ambientes a posse de determinadas informações pode se converter em autoridade cognitiva, atribuindo ao jogador prestígio na comunidade. Essa visão auxilia na compreensão do motivo pelo qual jogadores de games competitivos como *League of Legends* e *Valorant* dedicam tempo e energia para buscar, utilizar e compartilhar informações, uma vez que essas ações têm um impacto direto no desempenho e no reconhecimento dentro da comunidade.

Jogadores de *League of Legends* e *Valorant* costumam iniciar a busca por informações antes mesmo de baixar o jogo. Essa busca pode ser motivada pela recomendação de um amigo, pelo interesse despertado após assistir a um vídeo viral, ou simplesmente pela curiosidade de saber se o jogo será do seu interesse. No entanto, o verdadeiro conhecimento sobre o jogo só se forma com a prática. A partir do momento em que começam a jogar, surgem novas necessidades informacionais: os jogadores passam a procurar conteúdos detalhados, como vídeos explicativos e guias, testando esses conhecimentos até conseguirem dominar completamente o jogo. Uma vez que esse domínio é alcançado, o jogador não apenas aplica o que aprendeu, mas também compartilha esse conhecimento com amigos ou nas redes sociais. De acordo com Pinto e Araújo (2019), as práticas informacionais envolvem as necessidades, a busca, o uso e a disseminação de informações, elementos que ocorrem em contextos históricos e sociais específicos, variando de acordo com o tempo e o espaço.

Com o aprofundamento no jogo e na busca por informações, os jogadores acabam gerando novas necessidades informacionais. Conforme apontado por Zaidan, Moreira, Jardim e Dias (2017), a experiência em jogos online está diretamente relacionada à forma como os jogadores interagem e compreendem as mecânicas, a jogabilidade e o conteúdo informacional. Esses elementos são determinantes para o surgimento de novas demandas por informação.

Essas necessidades podem se manifestar de forma intencional quando o jogador busca aprimorar suas habilidades com um personagem específico ou de maneira espontânea, como ao assistir a um vídeo popular nas redes sociais que desperta seu interesse, levando-o a buscar informações mais aprofundadas. Frequentemente, uma simples conversa entre amigos pode dar origem a esse tipo de necessidade. Para Berti e Araújo (2017), as práticas informacionais estão fortemente influenciadas pelas interações sociais, que, embora ocorram em espaços diferentes, estabelecem uma relação de interdependência. Seja em encontros presenciais ou online, essas interações estimulam os jogadores a buscar informações com o objetivo de melhorar no jogo, muitas vezes motivados por rivalidades amigáveis.

A prática informacional dos jogadores se manifesta em como eles identificam suas necessidades de conhecimento, buscam ativamente por soluções e utilizam as informações obtidas para aprimorar sua jogabilidade e mecânicas nos jogos, ao

mesmo tempo em que contribuem para o ecossistema informacional do jogo ao compartilhar o que aprenderam no seu ciclo social ou em comunidades para o público aberto.

4 METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa exploratória que tem como objetivo compreender quais práticas informacionais os jogadores de jogos online utilizam para buscar estratégias do jogo. Tem caráter quantitativo e qualitativo com foco na coleta e análise de dados numéricos, utilizando o questionário como instrumento de coleta. Permitiu analisar os comportamentos, atitudes ou características das práticas dos indivíduos pesquisados numa perspectiva generalista.

A busca por publicações científicas teve início nas bases de dados Brapci, Scielo e Google Acadêmico. As duas primeiras foram selecionadas devido ao seu amplo reconhecimento no campo da Ciência da Informação. O Google Acadêmico foi utilizado como suporte para localizar materiais mais relacionados ao universo dos jogos, assegurando também a confiabilidade das fontes.

A princípio, o objetivo era localizar estudos que abordam os conceitos de práticas informacionais e estudo do usuário. Para isso, empreguei operadores booleanos e palavras-chave como "práticas informacionais", "comportamentos informacionais", "necessidades informacionais" e "modelos de práticas informacionais". Para expandir a pesquisa, adicionei termos mais específicos, como "jogos", "jogos online", "jogos eletrônicos" e "Discord", com o objetivo de entender como essas teorias se relacionam com o contexto dos jogos. Apesar dessa pesquisa, não encontrei estudos que tratassem diretamente do tema com jogadores, apenas um estudo sobre comportamento informacional. Por esse motivo, optei por manter a pesquisa centrada nesses conceitos individualmente, para depois relacioná-los ao meu objeto de estudo.

Durante o andamento da pesquisa, encontrei no trabalho de Rocha, Gandra e Rocha (2017) a referência a um estudo de Harviainen e Savolainen (2014), que trata especificamente sobre a minha temática. Essa descoberta contribuiu para enriquecer o embasamento teórico e ampliar a perspectiva do estudo.

Além da parte acadêmica, fiz buscas em blogs e sites especializados, usando as palavras-chave “esports”, “jogos online”, “esportes eletrônicos”, “Discord”, “Riot Games”, “Valorant” e “League of Legends”. Essa busca em fontes não acadêmicas foi crucial para entender a aplicação prática dos conceitos, trazendo uma perspectiva mais realista e atual sobre o tema.

Para realizar a coleta dos dados, foi utilizado o Discord, que é o principal ambiente de acesso às comunidades de jogadores. Discord é um aplicativo gratuito amplamente utilizado por *gamers* em geral, mas especificamente por jogadores de *League of Legends* e *Valorant*, pois permite interações por texto, voz e vídeo de forma organizada em servidores personalizados. Cada servidor funciona como uma comunidade independente, administrada por moderadores e composta por membros que podem participar voluntariamente por meio de convites.

As comunidades relacionadas para a pesquisa são voltadas para jogos, especialmente *Valorant* e LOL. Os servidores Donquixote (244 membros), Mira Bamba (108) e Virtus UFPE (700) foram onde tive liberdade para divulgar o questionário. Nas comunidades oficiais dos jogos, League of Legends Brasil (17.000) e Valorant Brasil (165.000), não houve liberdade para divulgação.

Essas comunidades apresentam características em comum, os membros costumam interagir diariamente, participam de chamadas de voz durante as partidas e trocam informações sobre estratégias, atualizações e experiências. Além disso, muitos jogadores utilizam o Discord como principal meio de socialização. A escolha dessas comunidades justifica-se pelo fato de serem espaços ativos de troca informacional, onde o aprendizado ocorre de forma colaborativa.

O questionário aplicado foi estruturado em três seções: A primeira seção tem como objetivo coletar dados pessoais e informações relacionadas aos jogos. Já a segunda seção apresenta perguntas voltadas para práticas informacionais, com base em conceitos desenvolvidos por autores da área.

Quadro 1 - Perguntas baseadas nas práticas informacionais

Perguntas	Autores	Conceitos
Como você busca, usa e compartilha informações relacionadas ao jogo no seu dia a dia como jogador?	Pinto e Araújo, 2019	As práticas informacionais englobam as etapas de percepção da necessidade, busca, uso e compartilhamento de informações
Você considera que conversar com amigos	Berti e Araújo, 2017	As Práticas informacionais

influencia suas decisões ou aprendizado sobre o jogo?		representam a busca por informação é influenciada pelas interações sociais, mesmo que ocorram em espaços distintos
Você já mudou sua forma de jogar por causa de algo que aprendeu em vídeo, site ou conversa?	Araújo, 2017	As práticas informacionais envolvem o uso da informação em contextos sociais para agir sobre o mundo
Você já criou ou adaptou uma estratégia nova com base em informações que coletou em comunidades?	Araújo, 2020	As práticas informacionais são construídas social e dialogicamente dentro de comunidades
Você sente que as práticas informacionais no jogo evoluem com o tempo, conforme sua experiência e envolvimento com a comunidade aumentam?	Costa & Furtado, 2021	As práticas informacionais são moldadas por fatores históricos, sociais e culturais

Fonte: Autor (2025)

O modelo de práticas informacionais de Harlan (2012), denominado "comunidade de adolescentes criadores de conteúdo", foi selecionado devido à sua expansão e adaptação em comparação ao modelo de McKenzie para o contexto das comunidades digitais e de criação de conteúdo. Isso se relaciona diretamente com o ambiente analisado nesta pesquisa.

McKenzie destaca as dimensões de acesso e interação informacional em situações cotidianas, analisando como o indivíduo lida com situações informacionais em seus ambientes pessoais, enquanto Harlan sugere uma perspectiva focada no aspecto social e coletivo do conhecimento. Esses elementos estão mais alinhados com as práticas observadas entre os jogadores de *League of Legends* e *Valorant*,

que constroem conhecimentos e validam informações de maneira colaborativa, mediada por tecnologias e interações contínuas nas comunidades online.

O quadro foi elaborado a partir de uma adaptação do modelo de práticas informacionais proposto por Harlan (2012), que investigou comunidades de adolescentes criadores de conteúdo. O quadro utilizado foi inspirado na proposta de Silva, J. P. A. (2022), desenvolvida no projeto Pirráias da Periferia.

Quadro 2 - Modelo de práticas informacionais de Harlan (2012) - Comunidade de adolescentes criadores de conteúdo

Categoria	Pergunta
Comunidade de aprendizagem: é onde os indivíduos decidem participar e produzem conteúdo informacional	Você considera que faz parte de uma comunidade de aprendizado dentro do jogo (ex: grupo no Discord, clã, time)? Que tipo de trocas acontecem lá?
Representação do conhecimento: surge das práticas e negociações dentro da comunidade	Como o conhecimento que você constrói com outras pessoas dentro do jogo é compartilhado ou validado?
Negociação da estética: diz respeito à valorização e originalidade do conteúdo	Você costuma se preocupar com a forma ou qualidade estética das informações que compartilha (ex: memes bem feitos, vídeos editados, posts com visual caprichado)?
Negociação do controle: se refere à construção coletiva de entendimento sobre o conteúdo e sua legitimidade.	Você sente que participa da decisão sobre o que é considerado informação relevante dentro do grupo/comunidade?
Negociação da capacidade: envolve aplicar e compartilhar habilidades para criação de conteúdo ou conhecimento	Você aplica habilidades e conhecimentos adquiridos no jogo para criar novos conteúdos ou estratégias? Como compartilha isso com os outros?

Fonte: Autor (2025)

A amostra é representada pelo subgrupo da população que participou do estudo, através da técnica probabilística, com isso cada indivíduo tinha a mesma chance de ser incluído na amostra. Foi realizado um corte transversal (Malhotra, 2006).

Este trabalho não necessitou de avaliação pelo Comitê de Ética, pois está de acordo com a Resolução 510/2016, do Sistema dos Comitês de Ética em Pesquisa (CEP) / Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), criado pela Resolução do Conselho Nacional de Saúde (CNS) 196/96. Nesta Resolução, o Art. 1º, parágrafo único, inciso V, de sete de abril de 2016, afirma que, uma pesquisa com bancos de dados, cujas informações são agregadas, sem possibilidade de identificação individual não necessitam de avaliação pelo Comitê.

Foi desenvolvido um questionário, contendo 18 questões, baseado na literatura especializada (apêndice 1), abordando as variáveis apontadas no quadro 3:

Quadro 3: Variáveis sobre as práticas informacionais dos jogadores de Valorant e League of Legends

Variáveis
Busco informações para aprender e melhorar nos jogos.
Qual jogo você joga?
Quantas horas semanais em média você se dedica a jogar e aprender sobre os jogos?
Qual tipo de jogador você é?
Qual seu elo mais alto atingido no League of Legends?
Qual seu elo mais alto atingido no Valorant?
Com que frequência você procura, usa ou compartilha dicas ou informações (estratégias, builds, pixel, etc) sobre o jogo?
Você considera que conversar com amigos influencia suas decisões ou aprendizado sobre o jogo?

Você já mudou sua forma de jogar por causa de algo que aprendeu em vídeo, site ou conversa?
Você já criou ou adaptou uma estratégia com base em informações obtidas em comunidades (Discord, Facebook, etc)?
Você sente que sua forma de buscar e usar informações evolui conforme você passa mais tempo na comunidade?
Em quantas fontes você costuma buscar informações sobre os jogos?
Quantos motivos lhe fazem procurar essas informações?
No seu grupo no Discord, qual seu nível de interação?
De quantas maneiras o conhecimento é compartilhado nessa comunidade?
Você se preocupa com a forma/qualidade estética das informações que compartilha ou que são compartilhadas dentro da comunidade? (ex: vídeos bem editados, posts organizados)
Você sente que sua opinião conta quando estão discutindo estratégias ou coisas do jogo no grupo?
Você aplica suas habilidades para criar conteúdo ou ajudar outros na comunidade?

Fonte: Dados do autor, 2025.

Para melhor delineamento do questionário, foi realizado um pré-teste com 10 respondentes, referente a cada um dos questionários, durante o mês de abril de 2025. Em seguida, foram feitas as correções e aprimoramentos necessários para a realização da pesquisa final e a coleta ocorreu no mês de maio de 2025.

Na análise da fidedignidade foi calculado o alfa de Cronbach, pois este é o método mais utilizado nas ciências sociais (Maroco, Garcia-Marques, 2006). Este cálculo tem como proposta verificar a consistência interna do questionário aplicado. O valor obtido de Alfa foi 0,75. Para Hair et. al (2009) o valor de Alfa maior que 0,70 indica a confiabilidade do constructo.

Referente a dimensão da amostra foi utilizado o critério de Hair et al (2006) que defende um quantitativo de, pelo menos, cinco participantes por variável. Participaram da pesquisa 128 respondentes, gerando uma razão de 128/18, o que

atende ao requisito. Então, seguiu-se a análise dos dados de acordo com as seguintes etapas. Para tanto, utilizou-se o software SPSS 20.

a) Análise descritiva

Primeiramente, foi realizada uma análise descritiva das variáveis pesquisadas, cujo objetivo foi identificar o percentual de concordância dos respondentes nas questões apontadas no questionário, e assim identificar o perfil dos mesmos.

b) Regressão Linear Múltipla

Em seguida, foi obtida através de regressão linear múltipla, sendo esta uma técnica que permite verificar a relação linear entre a variável dependente e as suas variáveis independentes. Optou-se pela utilização desta técnica, pois a mesma indica a relação entre as variáveis independentes e dependentes, com o intuito de identificar as práticas informacionais mais significativas para aprendizagem e melhoria na performance dos jogadores. A regressão linear múltipla descreve o comportamento de uma variável em função de uma outra, analisando sua dependência estatística e as classificando (Cunha, Coelho, 2011).

c) Análise Fatorial Exploratória

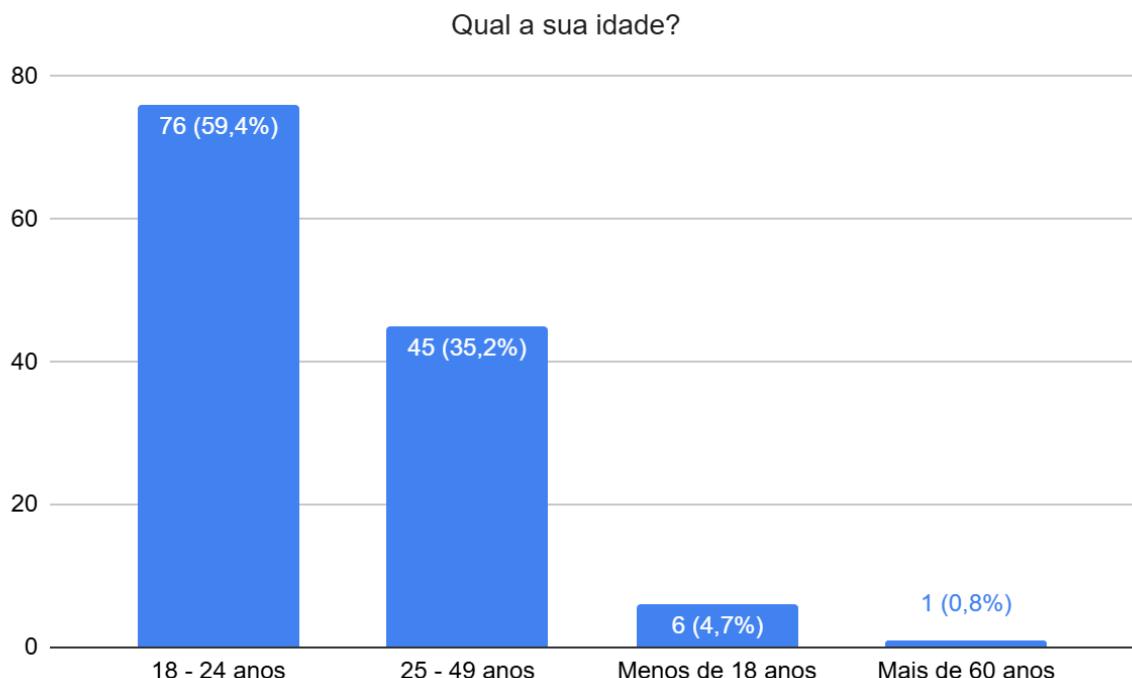
A última análise realizada foi a fatorial exploratória. Este é um método estatístico multivariado cujo objetivo é agrupar variáveis aleatórias em grupos formados por variáveis correlacionadas. Uma vez formados, estes grupos constituem fatores. Através desta técnica é possível analisar as correlações entre as variáveis, agrupá-las em um conjunto de fatores e determinar o grau em que cada variável está ligada ao fator. E com isso, pode-se observar a existência de padrões subjacentes, permitindo um melhor entendimento da estrutura de dados. Neste caso, foi possível identificar como as práticas informacionais estão relacionadas de acordo com os respondentes da pesquisa (Carvalho, 2013).

5 RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

Nessa seção, buscou-se caracterizar os respondentes e identificar as práticas mais realizadas de acordo com cada variável do estudo entre os jogadores analisados. A partir dos dados obtidos pelo questionário aplicado, foram elaborados gráficos para visualizar, interpretar e compreender as diferentes variáveis como: Qual a sua idade, qual jogo você joga, qual seu elo mais alto, quantas horas semanais você joga e qual tipo de jogador você é influenciam nas formas de busca, uso e compartilhamento de informações dentro da comunidade. Após a análise das variáveis, foi realizado um cruzamento dos dados com o intuito de identificar possíveis relações entre elas, com esses cruzamentos foi possível observar as práticas informacionais e reconhecer de que maneira o engajamento com o jogo está associado ao uso, compartilhamento de estratégias, dicas e conteúdos dentro das comunidades online.

5.1 Perfil dos respondentes

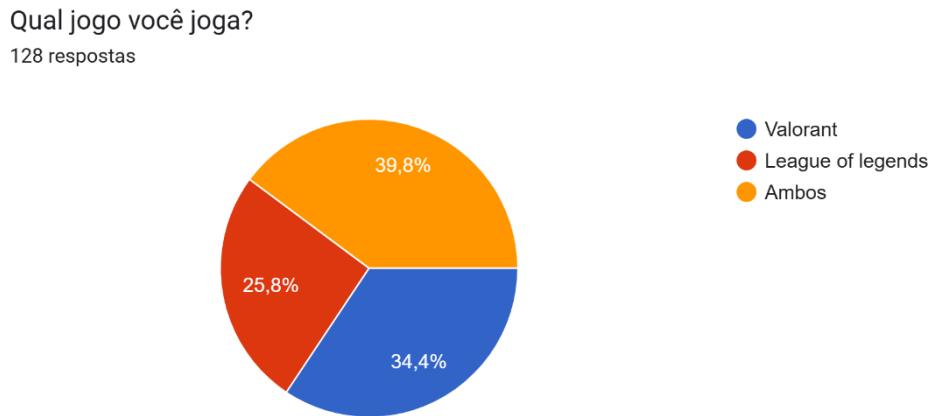
Gráfico 1 - Qual a sua idade?



Fonte: Dados coletados, 2025

A maior parte dos respondentes está na faixa de 18 a 24 anos, o que representa 59,4% da amostra. Em segundo lugar, vêm as pessoas com 25 a 49 anos, com 35,2%. Já os jogadores com menos de 18 anos são apenas 4,7%, e os com mais de 60 anos, 0,8%. Esse resultado mostra que a maioria está numa fase em que o interesse por jogos costuma ser bem ativo. A faixa etária de 18 a 24 anos é justamente a que mais costuma consumir esse tipo de conteúdo. O grupo entre 25 e 49 anos provavelmente é formado por pessoas que começaram a jogar mais jovens e continuaram jogando com o tempo, o que reforça o quanto os jogos online fazem parte da rotina de muita gente mesmo depois da adolescência.

Gráfico 2 - Qual jogo você joga?



Fonte: Dados coletados, 2025

Mesmo o *League of Legends* tendo mais jogadores ativos por mês no geral, cerca de 16 milhões, segundo o site ActivePlayer (dados de maio de 2025), contra 12 milhões do *Valorant*, entre os participantes da pesquisa, o *Valorant* teve mais destaque individualmente. Isso pode ter a ver com o público alcançado pelo formulário, que talvez jogue mais FPS ou se identifique mais com o estilo do *Valorant*.

Outro ponto interessante é que quase 40% dos participantes jogam os dois jogos, o que mostra uma boa junção entre as comunidades. Jogar os dois exige mais tempo e atenção, o que pode influenciar diretamente na busca por informações, já que o jogador precisa se manter atualizado nos dois jogos ao mesmo tempo para manter um bom desempenho.

Gráfico 3 - Qual seu elo mais alto atingido no League of Legends?



Fonte: Dados coletados, 2025

A opção com mais respostas foi “Não jogo League of Legends” com 27,3%. Entre os que jogam e responderam sobre o elo mais alto, o destaque foi para o Diamante, com 17,2%, seguido por Platina e Ouro, empatados com 10,9% cada. Já os elos Bronze, Ferro e Desafiante ficaram empurrados no fim da lista, com apenas 0,8%. Ao comparar os cinco elos menores com os cinco maiores, observamos que os menores representam 34,3%, enquanto os maiores correspondem a 35,3%. É importante destacar que a soma das porcentagens dos três maiores elos, conhecidos como *highelo* (Mestre, Grão-Mestre e Desafiante), é de 10,2%. Esses dados sugerem que boa parte dos jogadores que responderam já tem um certo domínio do jogo, o que pode influenciar diretamente no tipo de informação que consomem e provavelmente buscam conteúdos mais avançados, como análise de metas, estatísticas e estratégias específicas de ranqueadas.

Gráfico 4 - Qual seu elo mais alto atingido no Valorant?

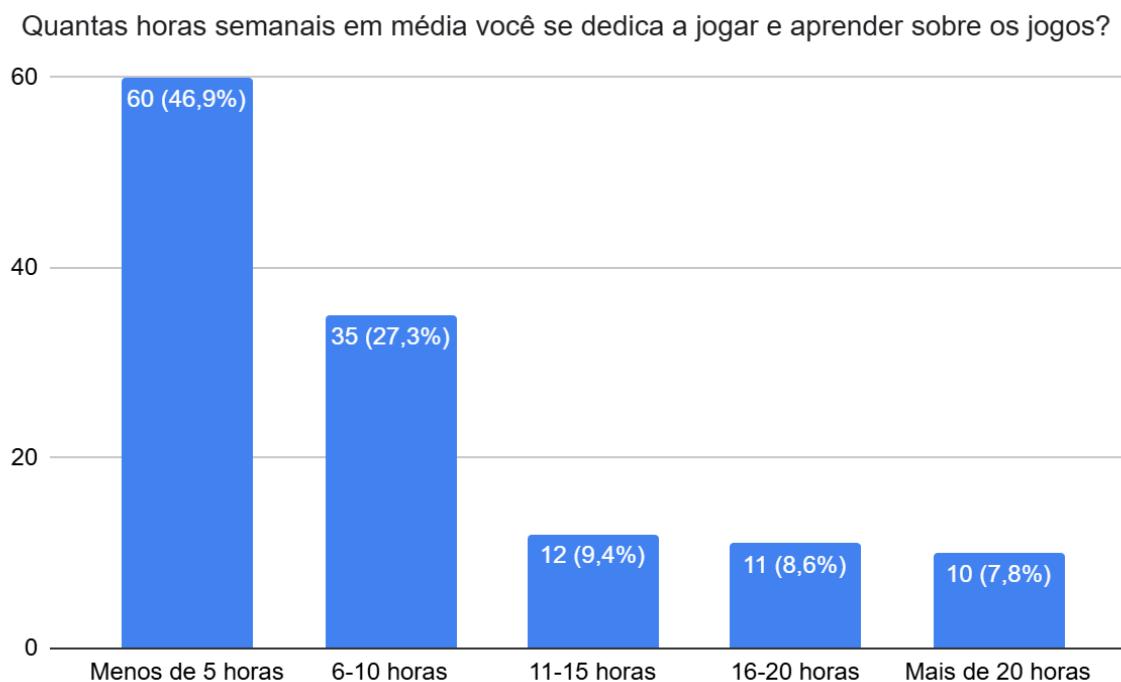


Fonte: Dados coletados, 2025

Assim como aconteceu com o *League of Legends*, a opção “Não jogo Valorant” foi a que teve mais respostas, com 17,2% dos participantes. Entre os que jogam, o elo mais comum foi o Imortal, com 14,8%, o que mostra um nível bem alto de habilidade. Em seguida vieram Radiante, Ouro e Platina, todos com 11,7%. Já o Bronze apareceu como o menos frequente, com apenas 3,1% das respostas. No *Valorant*, a comparação com os maiores e menores, sendo 32% nos cinco menores e 43% nos quatro maiores. A soma das porcentagens dos maiores elos, famosos highelo (Ascendente, Imortal, Radiante) equivalem a 33,5%.

Isso reforça ainda mais a ideia de que os jogadores que responderam ao formulário, no geral, têm um perfil mais competitivo e experiente. O fato de elos tão altos como Imortal e Radiante aparecerem entre os mais citados mostra que muitos participantes já estão em um nível de jogo mais avançado, o que também pode estar ligado à maior busca por informações para melhorar, como foi visto em outros gráficos.

Gráfico 5 - Quantas horas semanais em média você se dedica a jogar e aprender sobre os jogos?



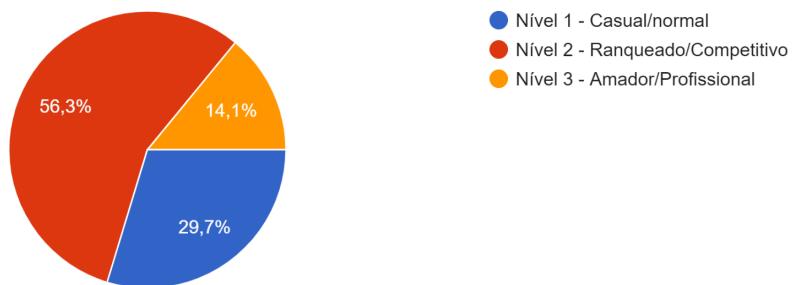
Fonte: Dados coletados, 2025

A maior parte dos respondentes (46,9%) afirmou dedicar menos de 5 horas semanais, enquanto 27,3% indicaram um tempo entre 6 e 10 horas, 9,4% dedicam de 11 a 15 horas semanais, 8,6% ficam de 11 a 15 horas se dedicando ao jogo, enquanto apenas 7,8% ultrapassaram 20 horas. Esses dados revelam que a maioria não investe muitas horas por semana jogando ou aprendendo sobre o jogo, o que sugere uma tendência a evitar um envolvimento mais intenso com o conteúdo e as estratégias relacionadas à prática.

Gráfico 6 - Qual tipo de jogador você é?

Qual tipo de jogador você é?

128 respostas



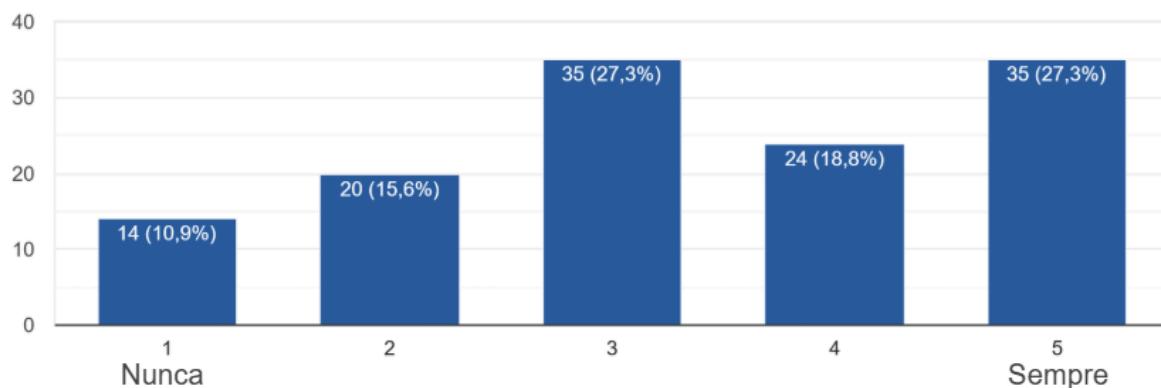
Fonte: Dados coletados, 2025

Sobre o tipo de jogador, quem está no nível 2 - Ranqueado/Competitivo lidera com 56,3%. Em segundo lugar, vêm os jogadores casuais ou normais, com 29,7%, e por último, os amadores e profissionais, que somam 14,1%. O dobro dos respondentes são do tipo ranqueado/competitivo, o que deixa claro que o foco principal deles é subir de ranking e melhorar suas habilidades.

Gráfico 7 - Com que frequência você procura, usa ou compartilha dicas ou informações (estratégias, builds, pixel, etc) sobre o jogo?

Com que frequência você procura, usa ou compartilha dicas ou informações (estratégias, builds, pixel, etc) sobre o jogo?

128 respostas



Fonte: Dados coletados, 2025

A maioria dos participantes afirmou que sempre (5) ou quase sempre (4) procura, usa ou compartilha informações relacionadas ao jogo, como estratégias, builds e pixels. Juntas, essas opções somam 46,1% das respostas.

Por outro lado, 26,5% disseram que não fazem isso (1) ou fazem raramente (2), o que mostra que ainda existe um grupo mais casual ou menos engajado nesse tipo de prática.

Ao cruzar os dados desta pergunta com os tipos de jogadores e seus respectivos elos, os seguintes resultados foram observados. Os jogadores Ranqueados/Competitivos foram os que mais frequentemente buscam, usam ou compartilham informações sobre os jogos, representando 26% das respostas positivas. Os Amadores/Profissionais, embora sejam apenas 14% do total de respondentes, mostraram um nível de engajamento bastante alto, equivalente a 10%, próximo ao dos Casuais, que correspondem a 30% do total, conforme demonstrado nos gráficos sobre os diferentes perfis de jogadores. Quando observada a proporção dentro de cada grupo, os Amadores/Profissionais lideram com 72% de concordância, seguidos pelos Ranqueados/Competitivos com 46% e pelos Casuais com 34%. Esse resultado evidencia que, mesmo em menor número, os Amadores/Profissionais demonstram maior envolvimento na busca, uso e compartilhamento de informações.

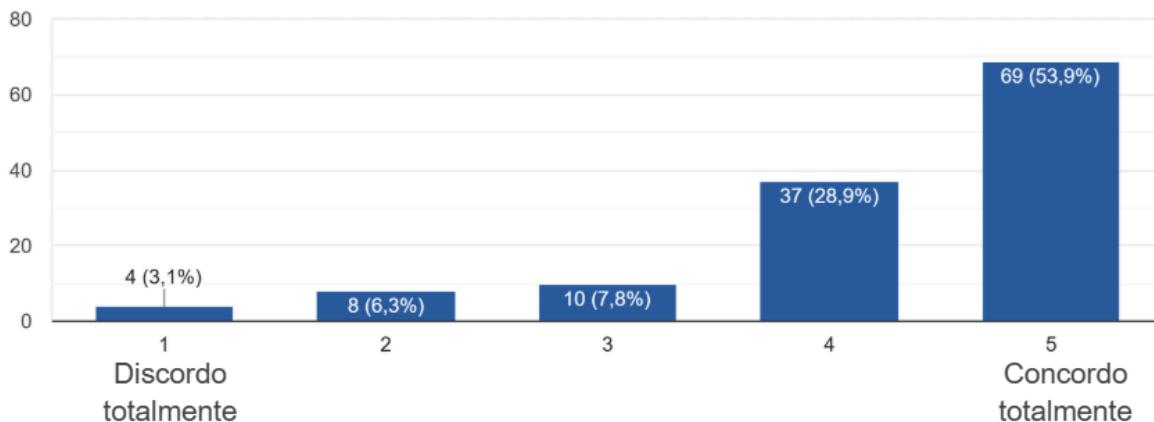
Nos elos, no *League of Legends* o Diamante concentra 15% das concordâncias, enquanto os elos abaixo de Diamante somam, em conjunto, 20%. No *Valorant*, os elos Ascendente, Imortal e Radiante totalizam 28%, enquanto os demais reúnem 17%. Em resumo, a frequência de busca/uso/compartilhamento de informações cresce nos patamares competitivos mais elevados, sugerindo que jogadores de elos altos dependem mais de conhecimento atualizado para manter a performance.

Esse resultado reforça o que já foi apontado em outras perguntas: muitos jogadores estão realmente interessados em melhorar e se aprofundar nos jogos. A busca por informações se mostra como parte do processo de evolução dentro do jogo, especialmente em contextos mais competitivos, onde qualquer detalhe pode fazer a diferença.

Gráfico 8 - Você considera que conversar com amigos influencia suas decisões ou aprendizado sobre o jogo?

Você considera que conversar com amigos influencia suas decisões ou aprendizado sobre o jogo?

128 respostas



Fonte: Dados coletados, 2025

A grande maioria dos participantes (82,8%) concorda que conversar com amigos influencia no aprendizado e nas decisões dentro do jogo. Isso reforça o peso da dimensão social nas práticas informacionais, mostrando que o aprendizado não acontece só individualmente, mas também através do diálogo, da troca de experiências e do convívio com outros jogadores.

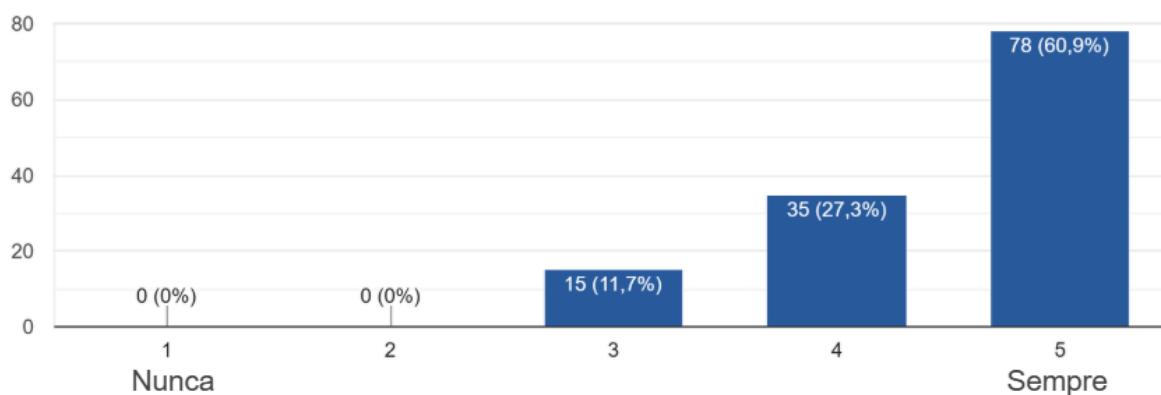
Como o formulário foi aplicado em comunidades do Discord, uma plataforma feita justamente para facilitar esse tipo de interação entre amigos e grupos de jogadores, o resultado faz bastante sentido. O Discord acaba sendo não só uma ferramenta de comunicação, mas também um espaço ativo de compartilhamento de conhecimento e construção coletiva de estratégias. Apenas 9,4% disseram que não veem influência nessa troca com amigos, o que é uma parcela pequena.

No que diz respeito aos dados da concordância do tipo de jogador, os Ranqueados/Competitivos estão em primeiro lugar com 48%, seguidos pelos Casuais/Normais com 24% e pelos Amadores/Profissionais com 11%. Essa mesma ordem é mantida na análise proporcional. Levando em conta a quantidade de participantes em cada nível, os resultados mostraram uma evolução consistente e os Amadores/Profissionais não apresentaram respostas de discordância, o que evidencia o aspecto colaborativo desse perfil.

Ao analisar por elo, no *League of Legends*, Diamante se destaca com 20%, seguido por Ouro com 14% e Platina com 12%. No *Valorant*, Imortal (18%), Radiante (14%) e Ouro (11%), o Bronze apresentou a menor concordância (4%).

Gráfico 9 - Você já mudou sua forma de jogar por causa de algo que aprendeu em vídeo, site ou conversa?

Você já mudou sua forma de jogar por causa de algo que aprendeu em vídeo, site ou conversa?
128 respostas



Fonte: Dados coletados, 2025

Essa foi a pergunta com o resultado mais próximo da unanimidade da pesquisa, onde nenhum participante discordou, e 88,2% disseram que mudaram sua forma de jogar após aprender algo com vídeos, sites ou conversas com outras pessoas.

Esse dado reforça a ideia de que o aprendizado nos jogos está fortemente ligado à interação com conteúdos externos, sejam eles buscados ativamente ou não. Mesmo quem não vai atrás de dicas com frequência acaba absorvendo informações de forma passiva, seja vendo um clipe, ouvindo alguém comentar ou participando de uma conversa no Discord.

Os resultados mostraram a mesma tendência vista em perguntas anteriores. A maioria das respostas (52%) veio dos Jogadores Ranqueados/Competitivos, seguidos pelos Casuais (23%) e pelos Amadores/Profissionais (13%). No entanto, na análise proporcional, os Amadores/Profissionais mostraram o maior nível de concordância, com 94%. Por outro lado, Ranqueados/Competitivos e Casuais obtiveram ambos 79%. Isso indica que, apesar de os Ranqueados/Competitivos

representarem a maioria em números absolutos, os Amadores/Profissionais, de forma proporcional, mostram-se mais abertos a alterar seu estilo de jogo com base em novas informações.

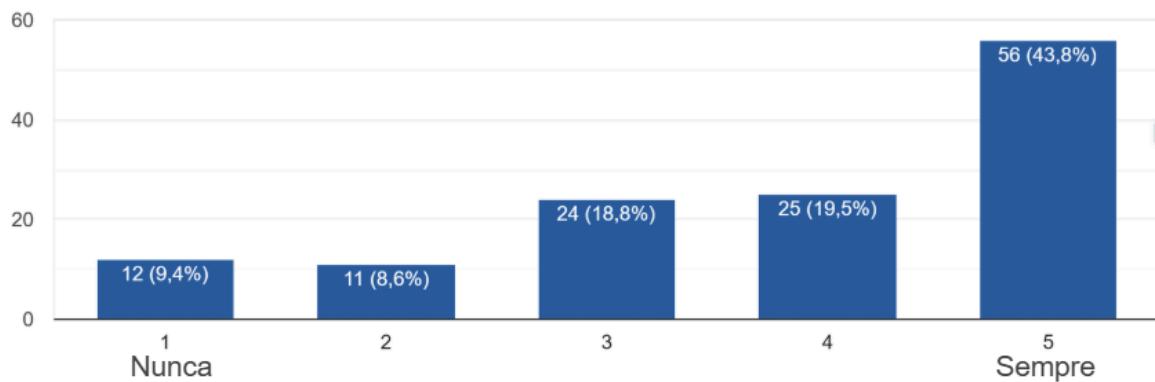
No *League of Legends*, o elo Diamante é o mais concordante, com 24%, seguido pelos elos Ouro e Platina, cada um com 13%. No *Valorant*, os elos mais altos apresentam os maiores níveis de concordância: Imortal (18%) e Radiante (14%). Em terceiro lugar, está o Platina (13%). Esse padrão reforça a tendência identificada em análises anteriores: jogadores de elos mais competitivos são os que mais adotam novos conhecimentos provenientes de conteúdos externos às suas práticas de jogo.

É um exemplo claro de como as práticas informacionais não se limitam à busca direta por conteúdo, mas também envolvem o consumo espontâneo e o compartilhamento natural dentro da comunidade de jogadores. O desenvolvimento individual, nesse contexto, está muito ligado à vivência coletiva.

Gráfico 10 - Você já criou ou adaptou uma estratégia com base em informações obtidas em comunidades (Discord, Facebook, etc)?

Você já criou ou adaptou uma estratégia com base em informações obtidas em comunidades (Discord, Facebook, etc)?

128 respostas



Fonte: Dados coletados, 2025

A maioria dos participantes (63,3%) afirmou que já criou ou adaptou alguma estratégia com base em informações compartilhadas em comunidades, como Discord, Facebook e outros espaços de troca.

Como o Discord é formado por servidores com vários chats e canais voltados para dicas, conversas e estratégias, é comum que os jogadores compartilhem entre si conteúdos prontos (como vídeos, prints e textos) e que esses conteúdos sejam adaptados conforme o estilo de cada um. Às vezes a estratégia é feita para um personagem ou função, mas o jogador percebe que pode usar de forma parecida em outra situação e também coisa opções diferentes.

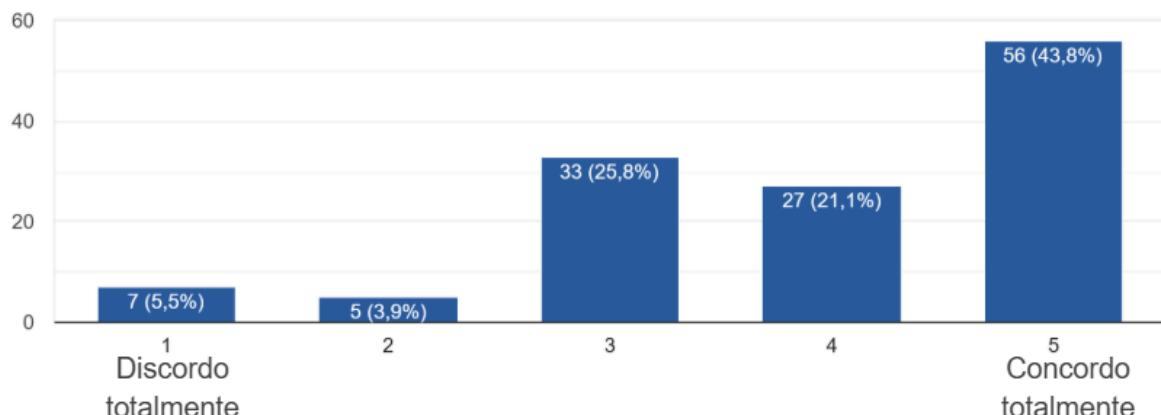
Dos 63% que relataram ter criado ou adaptado estratégias com base em informações de comunidades, 39% são jogadores Ranqueados/Competitivos, 16% são Casuais e 8% são Amadores/Profissionais. Esses números refletem a distribuição geral de cada grupo. O nível 3 (Amadores/Profissionais) apresentou a menor taxa de discordância, com apenas 4%. Levando em conta a proporção em cada categoria, Amadores/Profissionais e Casuais mostraram ambos 56% de concordância, em contrapartida os Ranqueados/Competitivos se sobressaíram com 69%.

Esse tipo de comportamento indica que a informação não só circula, mas também é transformada dentro da comunidade. O jogador não apenas consome, mas também interpreta, experimenta e adapta ao seu próprio estilo de jogo. Apenas 18% disseram que nunca fizeram esse tipo de adaptação, o que mostra que essa prática está bastante presente entre os respondentes.

Gráfico 11 - Você sente que sua forma de buscar e usar informações evolui conforme você passa mais tempo na comunidade?

Você sente que sua forma de buscar e usar informações evolui conforme você passa mais tempo na comunidade?

128 respostas



Fonte: Dados coletados, 2025

A maioria dos participantes (64,9%) concorda que, à medida que passam mais tempo engajados na comunidade, sua maneira de buscar e utilizar informações evolui. Isso indica que o tempo de interação com outros jogadores contribui para moldar a forma como cada um gerencia o conhecimento no jogo.

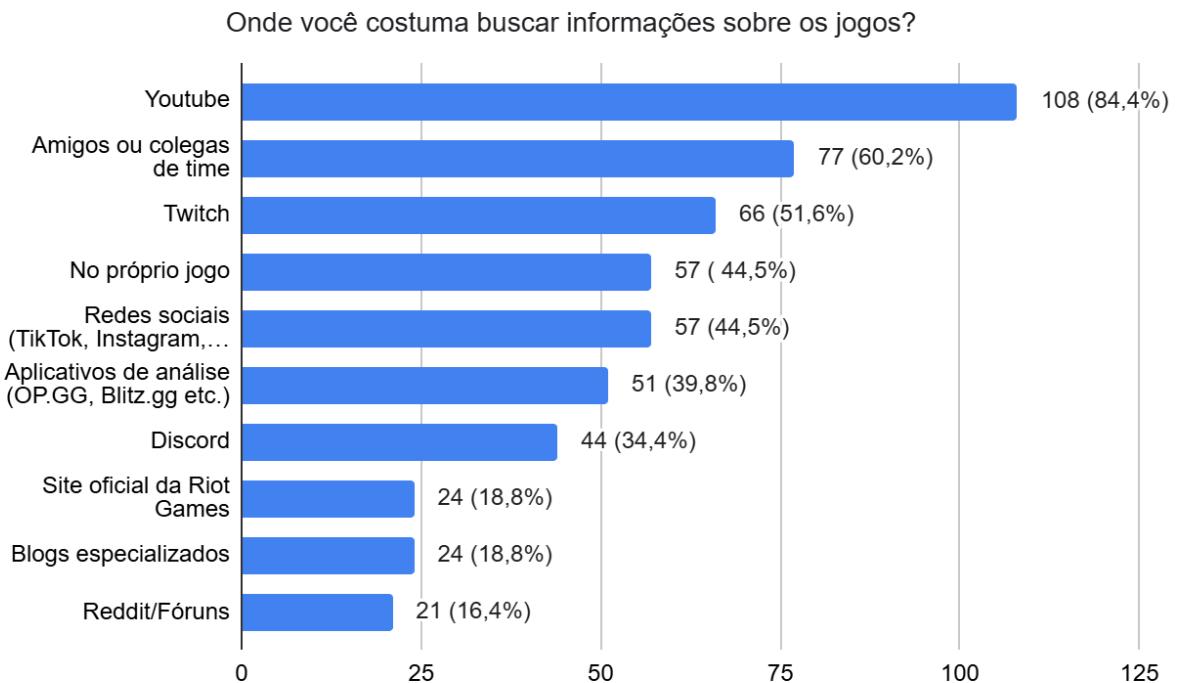
Com o passar do tempo, o jogador começa a aprender os termos, compreender as referências, identificar onde encontrar boas fontes e até mesmo reconhecer quem são os membros mais ativos ou experientes da comunidade. O gráfico anterior já mostra isso de forma prática, quando muitos disseram que já criaram ou adaptaram estratégias a partir de conteúdos vistos nas comunidades.

O padrão de respostas foi semelhante ao observado na pergunta anterior. Os Ranqueados/Competitivos representaram 39% das concordâncias, seguidos pelos Casuais (18%) e pelos Amadores/Profissionais (8%). Proporcionalmente, os Amadores/Profissionais voltaram a apresentar o menor índice de discordância (1,5%), confirmando a tendência de maior engajamento desse grupo em práticas informacionais.

Entre os jogadores de *League of Legends*, os elos com maior concordância foram Diamante (17%), Ouro (13%) e Esmeralda (11%). Já no *Valorant*, os destaques foram Imortal (18%), seguido por Diamante (10%) e Radiante (9%). Por outro lado, Ouro e Platina registraram os maiores índices de discordância, ambos com 3,13%. Esse contraste sugere que, nos níveis mais altos, o tempo de permanência nas comunidades é visto como um elemento de progresso informacional, enquanto que os elos intermediários geralmente apresentam um aproveitamento menor desse aprendizado coletivo.

O contato social dentro desses espaços vai adicionando camadas de conhecimento e a forma de lidar com a informação vai ficando mais refinada, mais estratégica. Apenas 9,4% dos participantes discordaram e não sentem que evoluíram, reforçando que essa evolução na prática informacional é uma realidade para a maioria.

Gráfico 12 - Onde você costuma buscar informações sobre os jogos?



Fonte: Dados coletados, 2025

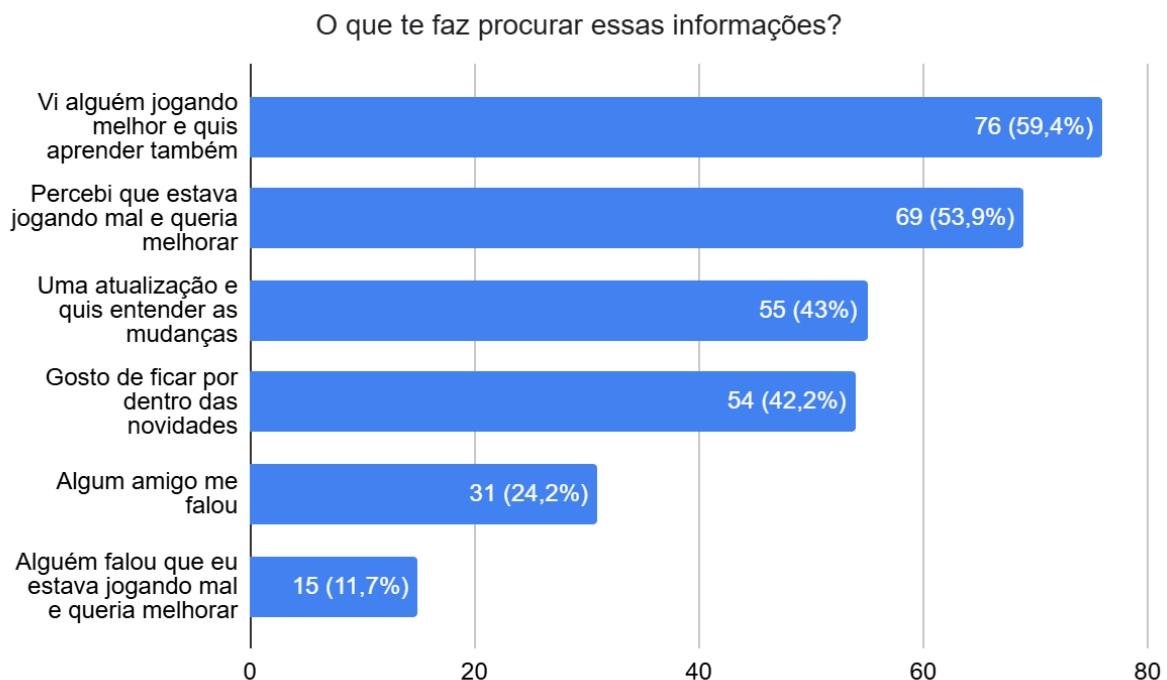
Os dados mostram que os jogadores utilizam diversas fontes para buscar informações sobre os jogos. O destaque vai para o YouTube, que aparece como a opção mais escolhida, com 84,4% dos respondentes. Isso mostra como os vídeos são um formato preferido: além de serem mais fáceis de entender, costumam ter uma linguagem mais acessível e visual, com alguém explicando passo a passo, o que facilita o aprendizado.

O segundo lugar ficou com “Amigos ou colegas de time” (60,2%), reforçando mais uma vez o quanto o aspecto social está presente nas práticas informacionais dos jogadores. O contato com amigos, em especial nas plataformas como Discord, aparece constantemente como uma forma importante de aprender e trocar experiências.

Já fontes mais textuais, como site oficial (18,8%), blogs especializados (18,8%) e Reddit/fóruns (16,4%), ficaram nas últimas posições. Isso pode indicar que, embora ainda tenham sua utilidade, esses formatos são menos atrativos para a maioria, talvez por exigirem mais tempo de leitura ou por não serem tão diretos quanto os vídeos.

Na opção “outros”, alguns participantes citaram o uso de cursos e aplicativos de análise, mostrando que há também quem busque ferramentas mais específicas e aprofundadas para melhorar no jogo.

Gráfico 13 - O que te faz procurar essas informações?



Fonte: Dados coletados, 2025

A principal motivação apontada pelos jogadores para buscar informações foi “Vi alguém jogando melhor e quis aprender também”, com 59,4% das respostas. Em seguida, “Percebi que estava jogando mal e queria melhorar”, com 53,9%. Esses dois dados mostram que o desejo de melhorar individualmente é o que mais incentiva a procura por conteúdo, seja por inspiração ao ver alguém jogando bem ou por perceber falhas no próprio desempenho.

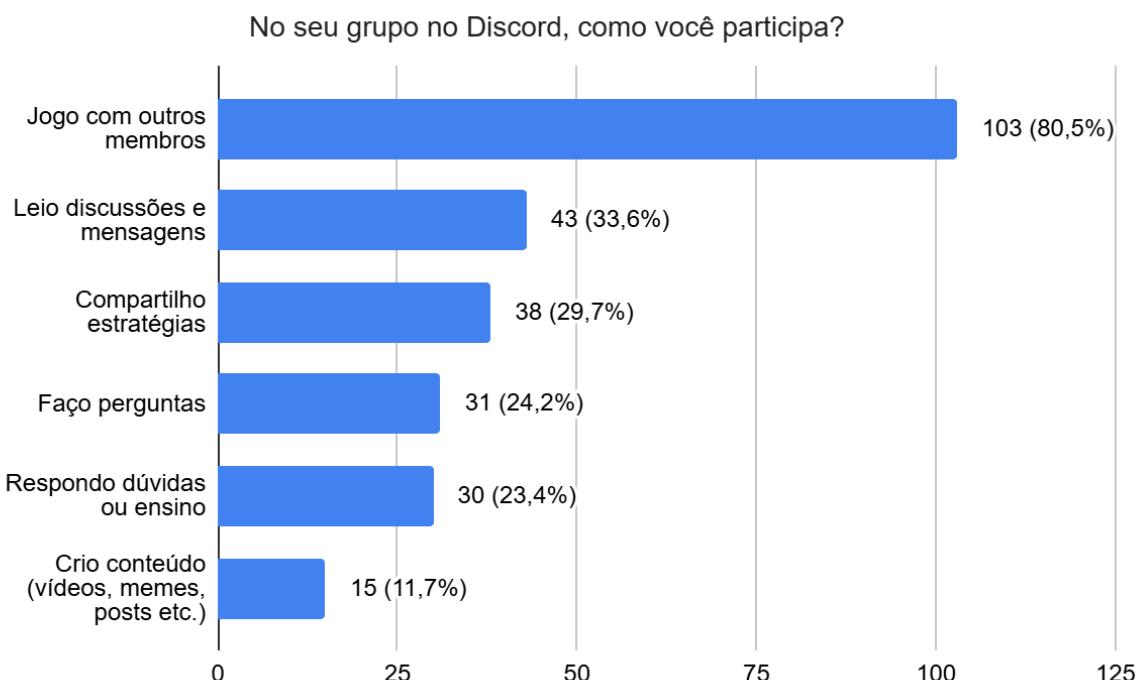
Outros dois motivos também apareceram com bastante votos: “Uma atualização e quis entender as mudanças” (43%) e “Gosto de ficar por dentro das novidades” (42,2%). Isso mostra que muitos jogadores também têm interesse em acompanhar o meta do jogo e se manter atualizados, algo comum especialmente em jogos online com constantes atualizações.

As opções com percentuais mais baixos foram: “Algum amigo me falou” (24,2%) e “Alguém falou que eu estava jogando mal” (11,7%). Isso indica que,

embora haja uma forte presença social nas práticas informacionais, conforme demonstrado no gráfico anterior, a motivação geralmente vem do indivíduo, e não de críticas externas. De fato, a menor resposta foi a que continha uma crítica direta, o que pode sugerir que, nessas comunidades, a troca de informações ocorre de maneira mais receptiva, sem constrangimento ou exposição.

As respostas em "Outros" também refletiram essa tendência, com várias pessoas afirmando que buscam adquirir mais conhecimento para desenvolver e aprimorar suas habilidades.

Gráfico 14 - No seu grupo no Discord, como você participa?



Fonte: Dados coletados, 2025

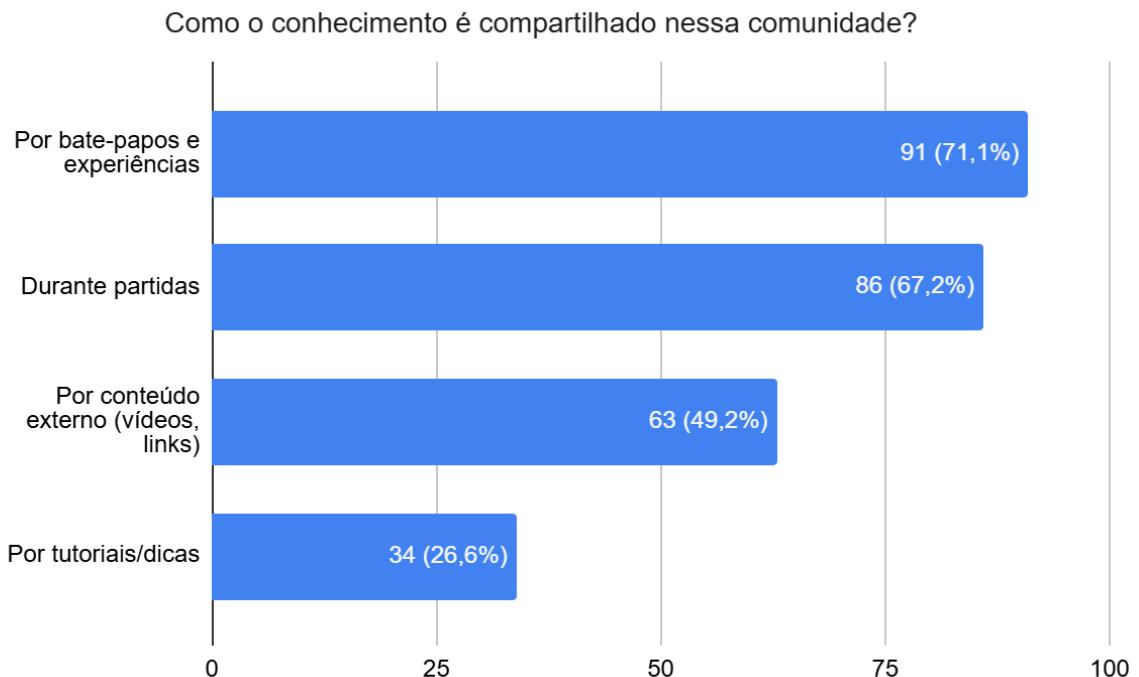
A opção mais escolhida foi "Jogo com outros membros", com 80,5% dos votos. As outras formas de participação tiveram percentuais mais equilibrados: 33,6% afirmaram que leem discussões e mensagens, 29,7% compartilham estratégias, 24,2% fazem perguntas, 23,4% dizem que respondem dúvidas ou ensinam algo, e apenas 11,7% criam conteúdo, como vídeos, memes ou posts.

Esses dados mostram que a maioria dos jogadores está mais envolvida na parte prática e social do grupo, jogando junto com os outros, enquanto uma parcela menor se envolve diretamente com a produção de conteúdo ou com a mediação do

conhecimento. Isso reforça a ideia de que nem todos participam da mesma forma nas comunidades, mas que existe sim uma circulação ativa de informação, mesmo que silenciosa em alguns casos.

Essa forma de participação se encaixa no modelo de comunidade de aprendizagem descrito por Harlan (2012), em que os jogadores aprendem uns com os outros por meio da convivência, da observação e das interações sociais. Mesmo que poucos criem conteúdo, o simples ato de jogar junto, ler mensagens ou perguntar algo já contribui para esse processo coletivo de construção de conhecimento.

Gráfico 15 - Como o conhecimento é compartilhado nessa comunidade?



Fonte: Dados coletados, 2025

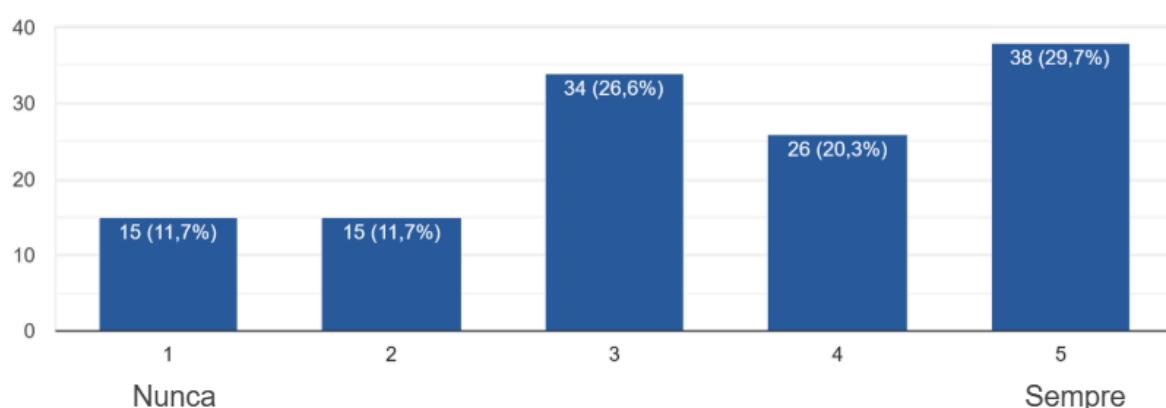
As alternativas mais votadas foram "Por bate-papo e experiências", com 71,1%, e "Durante partidas", com 67,2%. Isso indica que o conhecimento é transmitido principalmente de maneira espontânea e social, seja por meio de mensagens de texto, voz ou simplesmente jogando com outras pessoas. As conversas não precisam ser exclusivamente sobre o jogo o tempo todo. Frequentemente, as sugestões aparecem de forma espontânea durante uma conversa ou quando alguém nota que o outro necessita de assistência.

A opção "Por conteúdo externo (vídeos, links)" apareceu com 49,2%, mostrando que, apesar da força da troca direta, o uso de materiais de fora ainda tem papel importante, especialmente quando se trata de explicações mais longas ou mais visuais. Por fim, "Tutoriais e dicas escritas" ficou com 26,6%, funcionando mais como um complemento, quando a informação precisa ser mais detalhada ou quando não dá para explicar tudo em tempo real, como acontece durante as partidas.

Essas formas de compartilhamento estão diretamente ligadas à ideia de Representação do Conhecimento proposta por Harlan (2012), que diz respeito às formas como o conhecimento é compartilhado e manifestado dentro de uma comunidade. Nesse caso, o conhecimento não é apenas formalizado ou estruturado, mas repassado por meio de práticas cotidianas, conversas informais e ações durante o jogo. Isso reforça o caráter social e dinâmico dessas comunidades de jogadores.

Gráfico 16 - Você se preocupa com a forma/qualidade estética das informações que compartilha ou que são compartilhadas dentro da comunidade? (ex: vídeos bem editados, posts organizados)

Você se preocupa com a forma/qualidade estética das informações que compartilha ou que são compartilhadas dentro da comunidade? (ex: vídeos bem editados, posts organizados)
128 respostas



Fonte: Dados coletados, 2025

A grande maioria dos participantes demonstra preocupação com a negociação da estética, alinhando-se à valorização e originalidade do conteúdo conforme discutido por Harlan (2012). Observa-se que 50% dos respondentes

escolheram as opções 4 (concordo) e 5 (concordo totalmente), enquanto 23,4% selecionaram as opções 1 (discordo totalmente) e 2 (discordo).

Entre os tipos de jogadores, os jogadores Ranqueados/Competitivos tiveram 26,5% de concordância, os Casuais, 15% e os Amadores/Profissionais apresentaram a maior taxa proporcional de concordância (61%) e também foram os que menos discordaram (2%).

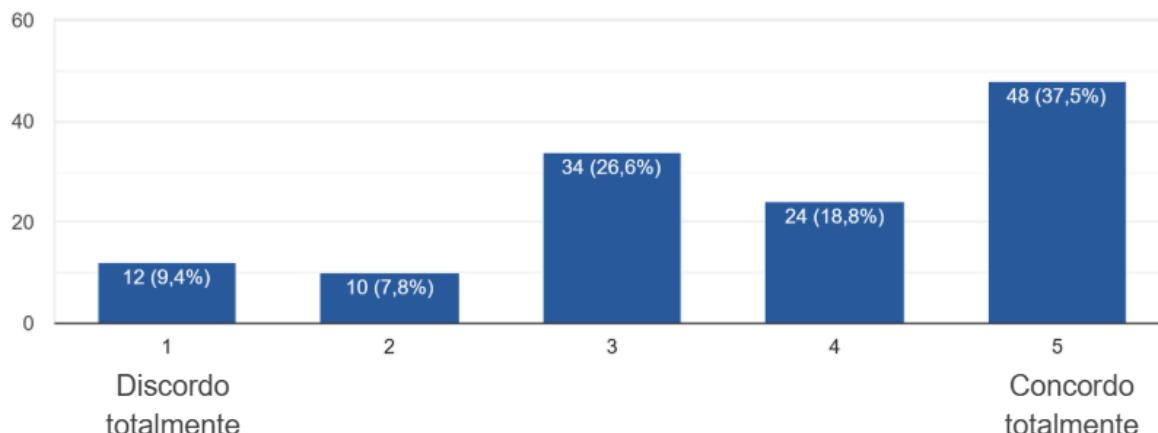
Em relação aos elos do *League of Legends*, Diamante concentrou 13% das concordâncias, seguido por, Ouro e Platina empatados com 9,5%. O Diamante também foi o que mais discordou. Já no *Valorant*, os destaques de concordância foram Imortal (10%), Diamante (9%) e Radiante (8%). Os maiores índices de discordância vieram de Ouro (5%), seguido por Prata e Platina (4% cada). Esses dados revelam que a estética e qualidade da informação são valorizadas em diferentes níveis, mas sua relevância varia de acordo com o perfil competitivo do jogador.

Diante desse resultado, fica evidente que a estética e a qualidade das informações exercem um impacto significativo no consumo e compartilhamento dentro da comunidade.

Gráfico 17 - Você sente que sua opinião conta quando estão discutindo estratégias ou coisas do jogo no grupo?

Você sente que sua opinião conta quando estão discutindo estratégias ou coisas do jogo no grupo?

128 respostas



Fonte: Dados coletados, 2025

De acordo com os dados, a maioria dos participantes sente que sua opinião é considerada durante as discussões sobre o jogo. Observa-se que 56,3% concordam com essa afirmação, somando as opções 4 (concordo) e 5 (concordo totalmente), enquanto 17,2% discordam, representados pelas opções 1 (discordo totalmente) e 2 (discresto).

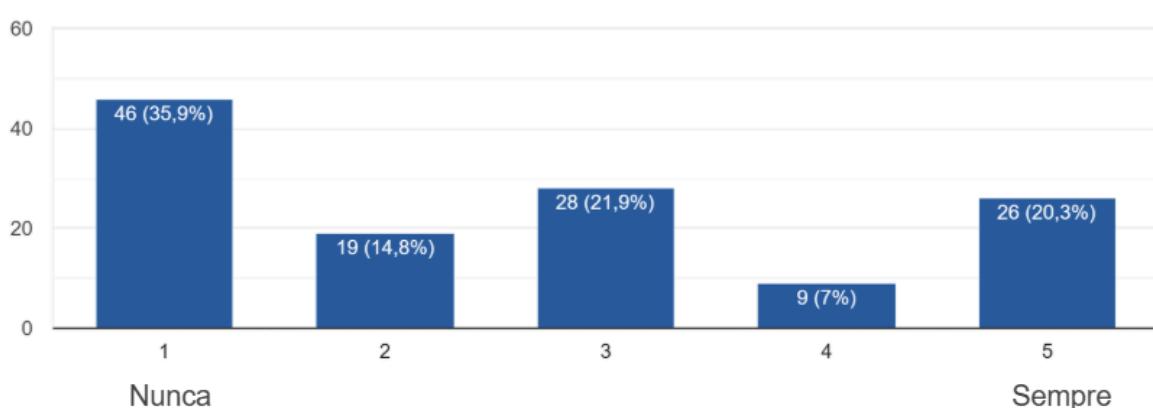
Na análise por tipo de jogador, os Ranqueados/Competitivos aparecem em primeiro lugar com (33,5%), seguidos pelos Amadores/Profissionais (12%) e pelos Casuais (11%). No entanto, proporcionalmente, os Amadores/Profissionais estão à frente, com 83% de concordância. Isso sugere que, apesar de serem minoria, eles têm a percepção de que estão mais envolvidos nas discussões.

Comparando os elos do *League of Legends*, o Diamante liderou em concordância (14%), seguido por Ouro, Platina, Esmeralda e Mestre, todos empatados com 9,5%. O Ouro apresentou o maior índice de discordância (5%). Já no *Valorant*, os elos Imortal e Radiante ficaram empurrados no topo, com 14,5% cada, seguidos pelo Ouro (6%). O Platina foi o único elo em que a discordância (7%) superou a concordância (4%), mostrando menor percepção de voz ativa nas discussões. De forma geral, os resultados sugerem que, embora a maioria dos jogadores sinta que sua opinião é considerada, essa percepção pode variar de acordo com o nível competitivo e com o contexto de cada elo.

Esses resultados indicam que quase todos são ouvidos nas conversas, tanto durante o jogo quanto fora dele. A grande maioria dos participantes têm voz ativa, independentemente de serem jogadores casuais ou de nível mais alto. Essa troca de informações fortalece a construção coletiva do conhecimento sobre o jogo, algo essencial em um cenário que muda constantemente. Como as atualizações trazem novidades e ajustes frequentes, os jogadores precisam se manter atualizados para garantir um bom desempenho em diferentes situações e até mesmo para tornar a experiência de jogo mais leve e estratégica.

Gráfico 18 - Você aplica suas habilidades para criar conteúdo ou ajudar outros na comunidade?

Você aplica suas habilidades para criar conteúdo ou ajudar outros na comunidade?
128 respostas



Fonte: Dados coletados, 2025

A grande maioria não concorda plenamente com essa afirmação. Observa-se que 50,7% dos respondentes escolheram as opções 4 (concordo) e 5 (concordo totalmente), enquanto 27,3% optaram pelas opções 1 (discordo totalmente) e 2 (discordo).

Na comparação entre os tipos de jogadores, os Amadores/Profissionais foram os únicos que apresentaram mais concordâncias (5%) do que discordâncias (4%). Já os Casuais mostraram o cenário mais discrepante, com apenas 4% concordando e 20% discordando. Entre os Ranqueados/Competitivos, 19% concordaram e 26,5% discordaram. Considerando a proporção dentro de cada grupo, Casuais atingiram 13% de concordância, enquanto Ranqueados/Competitivos e Amadores/Profissionais ficaram empatados, ambos com 33%.

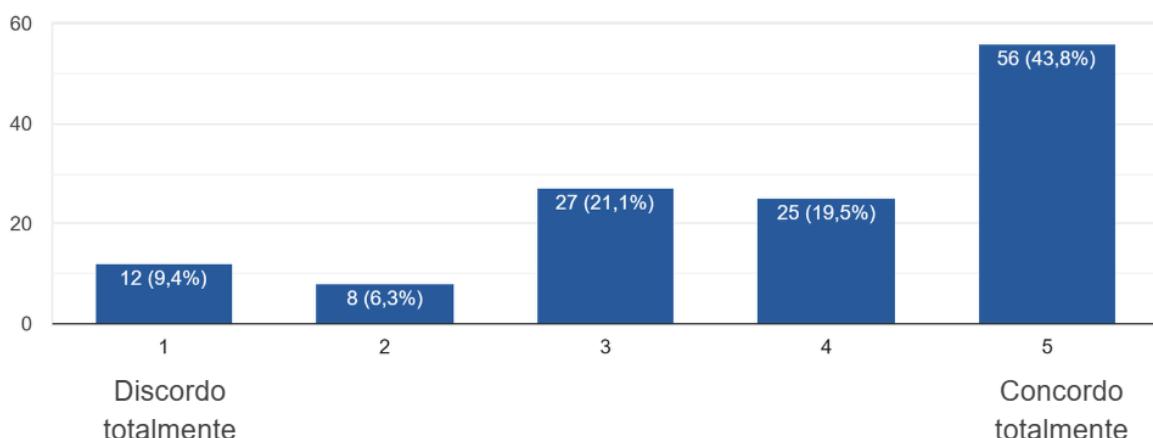
A negociação da capacidade, conforme Harlan (2012), envolve a aplicação e o compartilhamento de habilidades para a criação de conteúdo ou disseminação de conhecimento. No entanto, os dados indicam que a maioria dos jogadores não utiliza suas habilidades para produzir conteúdo ou ajudar diretamente outros membros da comunidade. Baseando-se em outras respostas, percebe-se que os jogadores preferem compartilhar dicas e informações durante conversas ou enquanto jogam, mas quando se trata de criar conteúdo específico para ajudar, poucos se

disponibilizam. Dessa forma, aqueles que efetivamente produzem conteúdo para apoiar a comunidade se destacam nesse ambiente de criação.

Gráfico 19 - Busco informações para aprender e melhorar.

Busco informações para aprender e melhorar nos jogos.

128 respostas



Fonte: Dados coletados, 2025

A maior parte dos participantes concorda com essa afirmação, o que se torna evidente em outras respostas, particularmente no que diz respeito ao perfil do jogador. Nota-se que 63,3% selecionaram as opções 4 (concordo) e 5 (concordo totalmente), ao passo que 15,7% escolheram as opções 1 (discordo totalmente) e 2 (discordo).

Ao comparar os tipos de jogadores, os Ranqueados/Competitivos representam 38% das concordâncias, enquanto os Casuais/Normais e os Amadores/Profissionais estão próximos, com 13% e 11%, respectivamente. Levando em conta a proporção interna de cada grupo, os Amadores/Profissionais estão no topo com 83% de concordância, seguidos pelos Ranqueados/Competitivos com 68%, e, por último, pelos Casuais/Normais com 45%. Esse resultado sugere que, apesar de serem menor número, os Amadores/Profissionais exibem uma maior disposição para aprender e assimilar informações com o objetivo de aprimorar o desempenho.

Dessa forma, realizou-se a regressão linear múltipla para identificar quais variáveis são consideradas por esses jogadores, como as mais significativas para o processo de busca de informações.

5.2 Regressão Linear Múltipla

Após identificada a ocorrência das práticas, realizou-se uma regressão linear múltipla, a fim de verificar quais dessas práticas são as mais significativas para a amostra pesquisada. Contudo, para que a análise estatística fosse concluída, foi preciso realizar a verificação dos seguintes fatores condicionantes, para uma maior consistência na medição das variáveis do modelo (Cunha; Coelho, 2011).

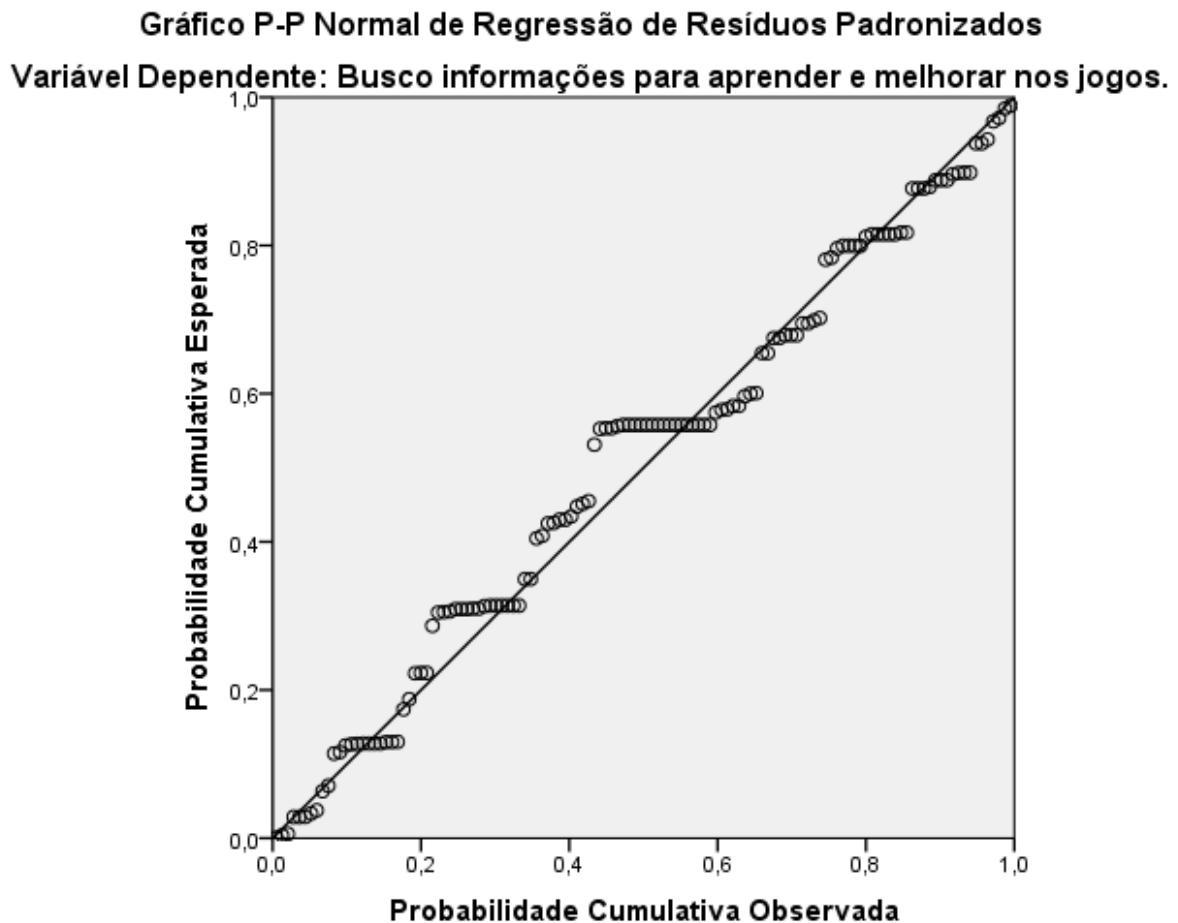
1. Fatores Condicionantes

Para que se tenha um bom resultado na regressão, é necessário ser cauteloso no que tange aos resíduos, ou seja, na diferença entre os pontos observados e a curva estimada. Pelo motivo que esses resíduos dizem respeito, principalmente, a impedir estimativas inseguras e inadequadas. Diante disso, para que a análise estatística fosse concluída, foi preciso realizar a verificação dos seguintes fatores condicionantes, para uma maior consistência na medição das variáveis do modelo (Cunha; Coelho, 2011).

a) *Linearidade*

A linearidade da regressão é representada pelo grau em que o ponto na variável dependente é co-participante com a variável independente de maneira linear. Se maior for a linearidade, menor será a diferença entre medidas estimadas e observadas. A linearidade é apresentada em forma de diagramas de dispersão, na qual analisa o comportamento da variável independente de acordo com a variável dependente. A partir da análise gráfica, os resíduos (ε) devem manter uma abrangência aproximadamente constante em relação ao eixo horizontal zero (Cunha; Coelho, 2011). De acordo com o gráfico 20:

Gráfico 20: Gráfico de Linearidade – Dispersão.

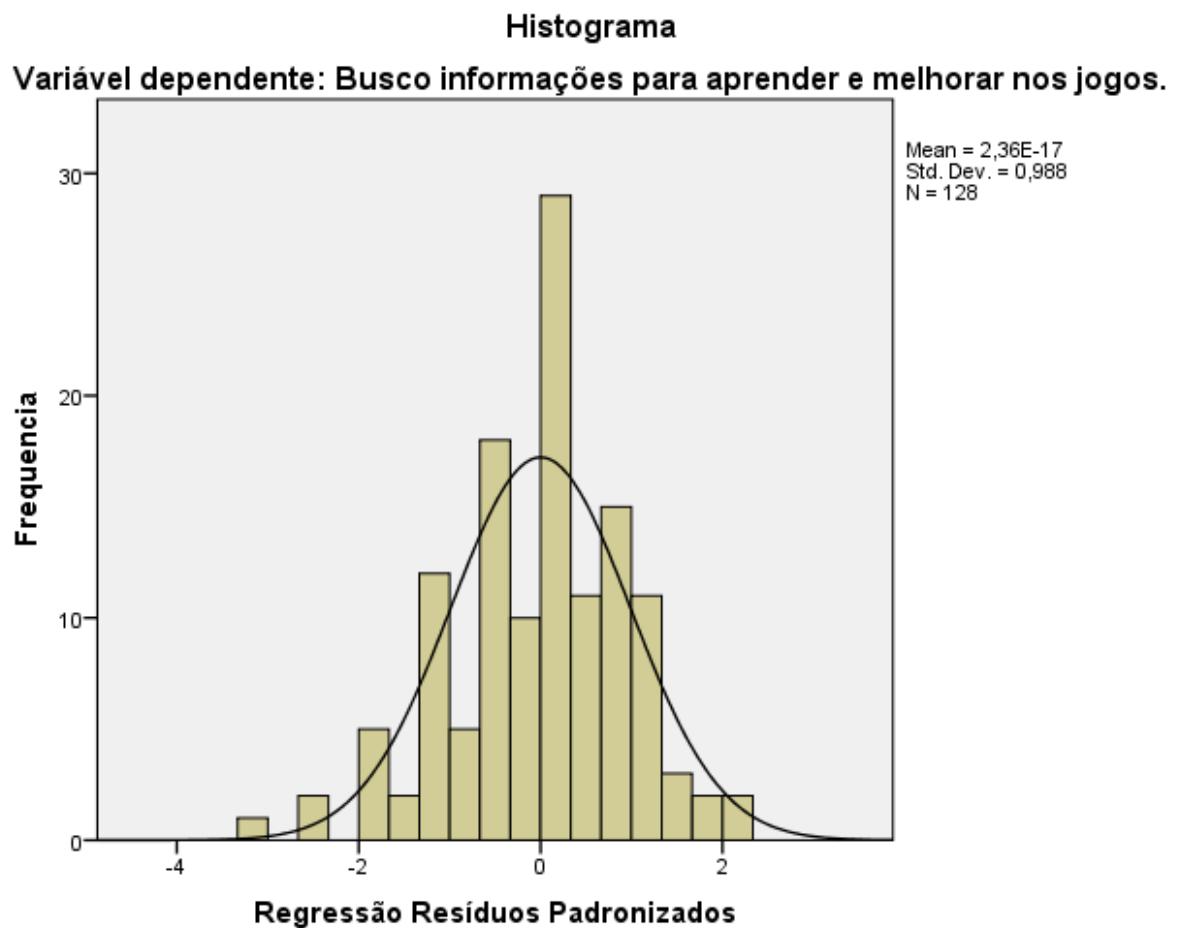


Fonte: Dados coletados, 2025.

b) Normalidade

Para os resíduos se enquadarem nesta condição, eles devem apresentar distribuição normal, de acordo com uma normalidade nos casos amostrados, em toda extensão populacional. Alguns dos motivos podem ser apontados para a ausência de normalidade, como o encobrimento de variáveis explicativas fundamentais, entre outras. O gráfico normal de probabilidade é essencial para averiguar a normalidade da distribuição em torno da reta (Cunha; Coelho, 2011). Conforme os gráficos 20 e 21, os pontos estão orientados perto da linha reta, concluindo-se que a amostra é proveniente de uma distribuição aproximadamente normal.

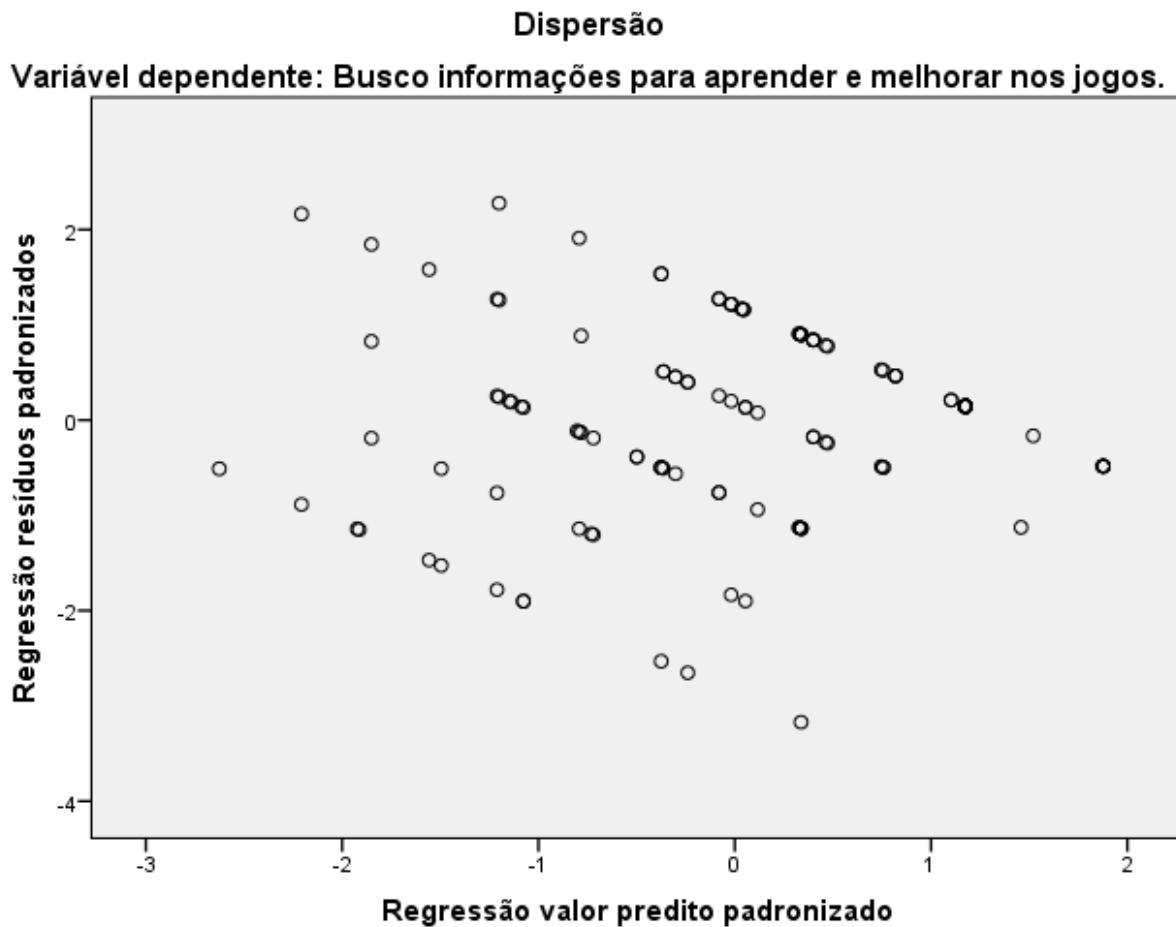
Gráfico 21: Distribuição da Normalidade - Histograma.



Fonte: Dados coletados, 2025.

Pode-se considerar que o histograma dos resíduos apresentou distribuição normal.

Gráfico 22: Gráfico de Resíduos.



Fonte: Dados coletados, 2025.

Os resíduos estão relativamente alinhados à reta, o que se pode considerar que atendeu a este requisito.

c) Ausência de autocorrelação serial

No exame da variável dependente há uma inexistência de autocorrelação a partir do valor da estatística do teste Durbin-Watson, em que quanto mais perto seu valor é de 2, menor é a probabilidade de existir autocorrelação no modelo. Isto porque, implica no efeito que dada a observação a variável é nula, de forma que não há causalidade entre a variável dependente e os resíduos (Cunha; Coelho, 2011). O valor do teste de *Durbin-Watson*, neste estudo, é de 1,969 sendo próximo de 2, apontando a inexistência de autocorrelação.

d) Colinearidade

As variáveis explicativas devem ser independentes, não multicolineares. Acontece que, quando duas ou mais variáveis independentes do modelo, explanam o mesmo fato, dando o acesso a informações semelhantes acerca das previsões e explicações, o que acarreta a perda de significância de uma destas, na apresentação do comportamento do fenômeno (Cooper; Schindler, 2011; Cunha; Coelho, 2011).

Foi realizado teste para verificar se havia multicolinearidade entre as variáveis independentes, o VIF - Valores de VIF superiores a 10 indicam problema de multicolinearidade (O'Brien, 2007). Neste estudo o valor foi de 1,28, 1,09 e 1,13. Além dos valores de tolerância serem maiores que 0,1: 0,81, 0,92 e 0,8. O estudo atende ao requisito.

e) Seleção das variáveis

Observados os fatores condicionantes, foi necessário selecionar as variáveis independentes que irão fazer parte do modelo. Primeiramente, será explicado como foi realizada a seleção das variáveis independentes. No caso da análise de regressão linear múltipla utilizou-se como variável dependente: **Busco informações para aprender e melhorar nos jogos**. Como possíveis variáveis independentes, foram elencadas:

Quadro 4: Questionário - Variáveis Independentes.

Variáveis independentes	
1	Qual jogo você joga?
2	Quantas horas semanais em média você se dedica a jogar e aprender sobre os jogos?
3	Qual tipo de jogador você é?
4	Qual seu elo mais alto atingido no League of Legends?
5	Qual seu elo mais alto atingido no Valorant?
6	Com que frequência você procura, usa ou compartilha dicas ou informações (estratégias, builds, pixel, etc) sobre o jogo?

7	Você considera que conversar com amigos influencia suas decisões ou aprendizado sobre o jogo?
8	Você já mudou sua forma de jogar por causa de algo que aprendeu em vídeo, site ou conversa?
9	Você já criou ou adaptou uma estratégia com base em informações obtidas em comunidades (Discord, Facebook, etc)?
10	Você sente que sua forma de buscar e usar informações evolui conforme você passa mais tempo na comunidade?
11	Em quantas fontes você costuma buscar informações sobre os jogos?
12	Quantos motivos lhe fazem procurar essas informações?
13	No seu grupo no Discord, qual seu nível de interação?
14	De quantas maneiras o conhecimento é compartilhado nessa comunidade?
15	Você se preocupa com a forma/qualidade estética das informações que compartilha ou que são compartilhadas dentro da comunidade? (ex: vídeos bem editados, posts organizados)
16	Você sente que sua opinião conta quando estão discutindo estratégias ou coisas do jogo no grupo?
17	Você aplica suas habilidades para criar conteúdo ou ajudar outros na comunidade?

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

A seleção das variáveis independentes se deu a partir do método *forward stepwise* que é muito utilizado em regressão linear. Este método determina quais as variáveis precisam ser retidas e visando a contribuição de cada variável independente ao modelo. Logo, são incluídas as variáveis independentes, sem anular as que já tinham sido introduzidas, até que a menor soma dos quadrados dos resíduos seja achada (Cunha; Coelho, 2011).

f) Qualidade do modelo

Para comprovar a qualidade do modelo, foi observado o R^2 ajustado (coeficiente ajustado de determinação), que decifra o percentual da variável dependente explicada por meio das variáveis independentes. O R^2 ajustado revela o poder explicativo do modelo e evita dificuldade na hora da interpretação. O

coeficiente ajustado de determinação “[...] é particularmente útil na comparação entre equações de regressão que envolvem diferentes números de variáveis independentes ou diferentes tamanhos de amostra [...]” (Hair *et al.*, 2009, p. 182). A Tabela 6 apresenta os dados da qualidade do modelo de regressão:

Tabela 1: Qualidade do modelo de regressão.

R	R ²	R ² ajustado	F (6,153)	Erros de estimativas estandardizados	p
0,67	0,45	0,44	3,94	0,98	0,00

Fonte: Dados coletados, 2025.

Onde R é o coeficiente de correlação, R² é o coeficiente de determinação, R² ajustado é o coeficiente ajustado de determinação, F (6,153) é o teste parcial e o p que representa a significância estatística do resultado da regressão linear. Para esse modelo de regressão o resultado do R² ajustado foi de 0,44, o que significa que ela explica 44% da variação possível na variável dependente.

1. Modelo gerado

A Tabela 2 demonstra, por meio de algumas das variáveis independentes, o modelo de regressão linear múltipla gerado:

Tabela 2: Modelo de regressão gerado.

Variável	b*	Erros de estimativas estandardizados de b*	b	t	p
Com que frequência você procura, usa ou compartilha dicas ou informações (estratégias, builds, pixel, etc) sobre o jogo?	0,37	0,07	0,37	5,07	0,00

Qual tipo de jogador você é?	0,30	0,14	0,62	4,40	0,00
Você sente que sua forma de buscar e usar informações evolui conforme você passa mais tempo na comunidade?	0,28	0,08	0,31	3,93	0,00

Fonte: Dados coletados, 2025.

Onde b^* é o coeficiente que representa se a variável independente tem uma conexão com a variável dependente, t é o teste parcial sendo seu valor aproximadamente a raiz quadrada do valor de F .

Para a análise, restaram três variáveis independentes que proporcionam reflexões sobre como cada uma delas contribui para a variação da variável dependente e, potencialmente, identificar quais possuem um impacto significativo. Essas variáveis são mencionadas no quadro acima, e serão detalhadas logo a seguir.

- a) Frequência que procura, usa ou compartilha dicas ou informações (estratégias, builds, pixel, etc) sobre o jogo

Jogadores de jogos online estão imersos em ambientes digitais extremamente dinâmicos, nos quais mudanças constantes influenciam a experiência de jogo. Cada atualização, seja uma simples mudança de nome de um item, a adição de um novo personagem ou modificações importantes nas mecânicas, exige a adaptação das estratégias implementadas. Essa demanda faz com que os jogadores busquem, utilizem e compartilhem informações de forma constante.

Esse ciclo pode ser tanto reativo, quando o jogador busca informações apenas após mudanças de meta, quanto proativo, quando ele antecipa tendências observando atualizações de patches em servidores de teste, acompanhando streams ou analisando estatísticas em plataformas externas. Essa postura proativa geralmente está ligada a jogadores mais competitivos, que precisam de informação antecipada para manter vantagem.

Essa dinâmica está em concordância com o conceito de práticas informacionais, conforme abordado por Pinto e Araújo (2019), compreendendo que as práticas englobam não apenas a busca por informação, mas um processo contínuo que inclui a identificação das necessidades informacionais, a procura por fontes confiáveis, a aplicação do conhecimento adquirido e, frequentemente, o compartilhamento desse conhecimento dentro de suas comunidades. Desse modo, as práticas informacionais não acontecem de maneira isolada, mas como parte de uma rotina organizada no dia a dia dos jogadores.

As atualizações afetam até mesmo os jogadores que não se aprofundam tecnicamente no jogo. Por exemplo, se um personagem querido passar por mudanças em suas habilidades ou se um item fundamental tiver sua mecânica alterada, o jogador precisará procurar essas informações para preservar sua efetividade. Assim, a circulação de informação se mostra essencial não apenas para jogadores profissionais, mas também para os casuais que desejam aproveitar melhor o jogo. Esse processo mostra como a prática informacional está incorporada à própria performance: quem se informa, adapta-se mais rápido ao meta, mantém-se competitivo e consegue evoluir de forma consistente.

b) Tipo de jogador

O perfil do jogador no jogo também influencia a maneira como ele interage com as informações. De modo geral, os jogos online disponibilizam dois tipos principais: casual e competitivo. No modo casual, o foco está na diversão e na experimentação. Nesse ambiente, a vitória ou derrota não afeta o progresso do jogador em rankings, o que permite um distanciamento em relação à obrigação de se manter constantemente informado. Já no modo competitivo, onde cada partida influencia diretamente o ranqueamento, o conhecimento técnico e estratégico se torna um diferencial fundamental. Jogadores competitivos precisam compreender profundamente as regras, os personagens, os mapas e o comportamento dos adversários. A informação torna-se uma arma para alcançar vantagem e consolidar posições elevadas, esse conhecimento sobre as informações define os diversos elos (níveis na ranqueada/competitivo) que tem no jogo e separa os jogadores em cada nível para que tenha um balanceamento durante as partidas. Nesse contexto,

as práticas informacionais são elevadas, envolvendo desde a leitura de atualizações em sites oficiais até a análise de vídeos, fóruns, e grupos no Discord.

Na elite desse cenário estão os jogadores amadores e profissionais, que costumam ocupar os mais altos ranques e participam de equipes organizadas. Para esses jogadores, o uso da informação é ainda mais estratégico. Eles recorrem a plataformas específicas, realizam jogos treinos, avaliam dados de desempenho e desenvolvem habilidades individuais (micro game) e táticas coletivas (macro game). De acordo com Araújo (2020), essas práticas informacionais são construídas social e dialogicamente dentro das comunidades, o que significa que esses jogadores, além de consumir informações, também as constroem e validam em interação com seus companheiros de equipe.

O ambiente de times, nesse caso, funciona como uma comunidade fechada, onde a informação circula com intencionalidade, foco e propósito. A socialização do conhecimento técnico reforça o aspecto colaborativo das práticas informacionais e destaca o papel da interação social como elemento estruturante da performance. Aqui, a interação social não é apenas suporte, mas pilar estruturante da performance competitiva.

- c) A forma de buscar e usar informações evolui conforme você passa mais tempo na comunidade

À medida que os jogadores permanecem mais tempo inseridos em uma comunidade de jogo, seja em grupos no Discord, times fixos, fóruns ou redes sociais suas práticas informacionais tendem a evoluir. Inicialmente, o jogador busca apenas o básico: compreender o funcionamento do jogo, aprender o papel do seu personagem e entender regras e comandos. Com o tempo, no entanto, esse processo se torna mais refinado e direcionado. Esse aumento está diretamente ligado ao conceito de práticas informacionais proposto por Pinto e Araújo (2019), que abrange as fases de percepção da necessidade, busca, uso e compartilhamento de informações. Um jogador iniciante pode apenas consumir conteúdo, mas, com o tempo, começa a criar e compartilhar estratégias, ajustar builds, explicar posições e decisões.

Além disso, Costa e Furtado (2021) afirmam que essas práticas não evoluem de maneira neutra ou isolada, mas são influenciadas por elementos históricos,

sociais e culturais. Isso implica que quanto mais engajado o jogador está em sua comunidade, mais ele aprende e contribui para o seu desenvolvimento. Ele começa a valorizar não só o conteúdo da informação, mas também o modo como ela é disseminada, apresentada, validada e utilizada. Essa evolução é percebida, além de sua melhor pontuação no jogo, mas na mudança de comportamento diante de atualizações dos jogos, no uso mais estratégico de plataformas para se manter informado e também na habilidade de pegar a informação e aplicar dentro do jogo de forma mais eficaz.

Com o tempo, o jogador não apenas aprende mais sobre o jogo, mas também desenvolve uma competência informacional mais apurada, transformando a informação em uma verdadeira ferramenta de performance e integração comunitária. Esses jogadores passam a construir uma reputação dentro da comunidade como fontes confiáveis de informação. Para isso, não é necessário ter a melhor pontuação ou ocupar os elos mais altos, basta ser reconhecido por sempre estar atualizado sobre as mudanças e recursos do jogo. Esse processo amplia seu capital informacional, fortalece sua posição no grupo e, ao mesmo tempo, impulsiona sua própria performance por meio da troca constante de conhecimento, mesmo que não sejam os mais habilidosos em termos de mecânica de jogo.

Em seguida, foi realizada análise fatorial exploratória para identificar as correlações entre as práticas informacionais e a ligação destas com os fatores surgidos, a fim de observar a existência de padrões subjacentes, permitindo um melhor entendimento da estrutura de dados.

5.3 Análise fatorial exploratória

5.3.1 Atendimento dos requisitos

Antes de realizar a análise fatorial exploratória do questionário dos líderes foi necessário observar se os dados coletados atendiam a alguns critérios. Seguindo a recomendação de Hair et al (2006), as correlações com valores abaixo de 0,40 foram excluídas da análise. O valor do KMO da amostra é de 0,774, superior ao patamar crítico de 0,60. Da mesma forma, o teste BTS é estatisticamente significante ($p<0,000$). Em ambos os casos, os testes sugerem que os dados são adequados à análise fatorial.

Tabela 3: KMO e Teste de Bartlett.

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO).	0,774
Bartlett's Test of Sphericity (BTS)	Approx. Chi-Square
	df
	Sig.

Fonte: Dados coletados, 2025.

O critério de Kaiser sugere que deve-se extrair três fatores: o primeiro apresenta um autovalor de 3,729 carregando cerca de 26,18% da variância. O segundo fator apresenta autovalor de 1,582, carregando cerca de 24% da variância. O terceiro e último fator 1,265%, carregando cerca de 15,60%. Hair et al (2006) sugerem que a extração deve captar, pelo menos, 60% da variância, tendo este estudo captado 65,77%.

Tabela 4: Total variância acumulada.

Componente	Autovalores iniciais			Soma de rotação de carregamentos ao quadrado		
	Total	% de variância	Cumulativo%	Total	% de variância	Cumulativo%
1	3,729	37,29	37,29	2,62	26,18	26,18
2	1,582	15,82	53,12	2,40	24,00	50,18
3	1,265	12,65	65,77	1,56	15,60	65,77
...						
10	0,28	2,77	100,00			

Fonte: Dados coletados, 2025.

De acordo com Schwab (2007), as communalidades representam a proporção da variância para cada variável incluída na análise que é explicada pelos componentes extraídos. O valor mínimo aceitável é de 0,50.

Quadro 5: Comunalidades.

	Inicial	Extração
Quantas horas semanais em média você se dedica a jogar e aprender sobre os jogos?	1,000	0,74
Qual tipo de jogador você é?	1,000	0,76
Você considera que conversar com amigos influencia suas decisões ou aprendizado sobre o jogo?	1,000	0,51
Você já mudou sua forma de jogar por causa de algo que aprendeu em vídeo, site ou conversa?	1,000	0,60
Você já criou ou adaptou uma estratégia com base em informações obtidas em comunidades (Discord, Facebook, etc)?	1,000	0,66
Você sente que sua forma de buscar e usar informações evolui conforme você passa mais tempo na comunidade?	1,000	0,67
Em quantas fontes você costuma buscar informações sobre os jogos?	1,000	0,73
Quantos motivos lhe fazem procurar essas informações?	1,000	0,59
No seu grupo no Discord, qual seu nível de interação?	1,000	0,66
De quantas maneiras o conhecimento é compartilhado nessa comunidade?	1,000	0,66

Fonte: Dados coletados, 2025.

Em seguida, foram analisadas as cargas fatoriais de cada variável em relação aos componentes extraídos. O objetivo foi identificar as variáveis que apresentam elevadas cargas fatoriais em ambos os componentes, não devendo passar de 0,40, segundo Hair et al (2006). As variáveis que não respeitaram este requisito foram excluídas e a análise realizada novamente. Ao final chegou-se ao resultado final, apresentado no quadro 6.

5.3.2 Fatores a partir das práticas informacionais dos jogadores

Quadro 6: Matriz dos componentes de rotação.

	Componente		
	1	2	3
Quantas horas semanais em média você se dedica a jogar e aprender sobre os jogos?			,847
Qual tipo de jogador você é?			,865
Você considera que conversar com amigos influencia suas decisões ou aprendizado sobre o jogo?		,651	
Você já mudou sua forma de jogar por causa de algo que aprendeu em vídeo, site ou conversa?		,757	
Você já criou ou adaptou uma estratégia com base em informações obtidas em comunidades (Discord, Facebook, etc)?		,805	
Você sente que sua forma de buscar e usar informações evolui conforme você passa mais tempo na comunidade?		,780	
Em quantas fontes você costuma buscar informações sobre os jogos?	,825		
Quantos motivos lhe fazem procurar essas informações?	,751		
No seu grupo no Discord, qual seu nível de interação?	,775		
De quantas maneiras o conhecimento é compartilhado nessa comunidade?	,767		

Fonte: Dados coletados, 2025.

Primeira dimensão: Engajamento informacional na comunidade

Nesta dimensão os seguintes elementos são apontados: “Em quantas fontes você costuma buscar informações sobre os jogos?”, “Quantos motivos lhe fazem procurar essas informações?”, “No seu grupo no Discord, qual seu nível de interação?” e “De quantas maneiras o conhecimento é compartilhado nessa comunidade?”.

Esses fatores indicam diretamente o nível de engajamento do jogador na busca por informações e, sobretudo, em sua participação ativa nas comunidades

onde esse saber é compartilhado. Não é apenas uma questão de acessar conteúdos de maneira pontual, mas de estar inserido em um ambiente informacional dinâmico e coletivo, no qual as motivações são variadas, as fontes são diversas e as interações são constantes.

Como destacam Pinto e Araújo (2019), as práticas informacionais vão além de ações isoladas, englobando todo o processo, desde a identificação da necessidade até a busca, uso, criação e compartilhamento das informações. Isso se agrava no contexto dos jogos online, onde os jogadores procuram guias, vídeos, fóruns, aplicativos e outras plataformas por diversos motivos, como aprimorar seu desempenho, compreender atualizações ou manter-se competitivo.

O modo como esse conhecimento é compartilhado também está diretamente ligado ao nível de interação de cada jogador na comunidade. Aqueles que participam mais ativamente contribuem e absorvem mais, criando um ciclo contínuo de aprendizagem e colaboração. Esse cenário se relaciona fortemente com o modelo de práticas informacionais proposto por Harlan (2012), que considera a comunidade como um elemento central nesse processo. Porém, como o próprio modelo sugere, tudo depende do nível de envolvimento do participante com esse ecossistema informacional.

Assim, essa dimensão revela o engajamento informacional dos jogadores dentro das comunidades, refletindo tanto o comportamento individual de busca quanto a vivência coletiva. Quanto mais engajado o jogador está buscando em diversas fontes, participando das conversas, trocando experiências, maior tende a ser sua capacidade de adaptação, aprendizado e evolução no ambiente do jogo.

Segunda dimensão: Aspectos sociais

Os fatores que envolvem esta dimensão são: “Você considera que conversar com amigos influencia suas decisões ou aprendizado sobre o jogo?”, “Você já mudou sua forma de jogar por causa de algo que aprendeu em vídeo, site ou conversa?”, “Você já criou ou adaptou uma estratégia com base em informações obtidas em comunidades (Discord, Facebook, etc)?” e Você sente que sua forma de buscar e usar informações evolui conforme você passa mais tempo na comunidade?.

Esse conjunto de questões evidencia o papel central da interação social no processo de busca e uso de informações dentro do ambiente dos jogos online. Conversas, trocas de experiências e aprendizados compartilhados entre amigos ou membros de uma comunidade acabam sendo mais relevantes do que os próprios sistemas formais de informação oferecidos pelos jogos. A informação, nesse contexto, circula de forma dinâmica e colaborativa, reforçando os laços sociais entre os jogadores. Essa perspectiva vai ao encontro do que Silveira e Oddone (2007) defendem ao afirmar que a busca por informação não se restringe aos sistemas informacionais, mas se concretiza especialmente nas trocas interpessoais. Por meio do diálogo, os indivíduos encontram caminhos para suprir suas necessidades informacionais.

Da mesma forma, Araújo (2017) destaca que as práticas informacionais não dizem respeito apenas à necessidade de buscar dados, mas também à maneira como as pessoas se engajam socialmente para adquirir e compartilhar o que sabem. Isso se alinha ao modelo de práticas informacionais proposto por Harlan (2012), que enfatiza o papel ativo da comunidade nesse processo. Quanto mais tempo os jogadores passam inseridos nessas comunidades, maior tende a ser sua habilidade de buscar, interpretar e aplicar as informações muitas vezes a partir de simples conversas ou interações dentro desses espaços sociais.

Terceira dimensão: Perfil dos jogadores

O primeiro fator gerado engloba as seguintes variáveis: o quantitativo de horas semanais dedicadas a jogar e aprender sobre os jogos, e o tipo de jogador com o qual o respondente se identifica (casual, ranqueado/competitivo ou amador/profissional). Essa dimensão tem como objetivo traçar o perfil dos participantes da pesquisa, permitindo compreender com mais profundidade quem são esses jogadores, qual o nível de envolvimento deles com os jogos e como se posicionam na comunidade gamer.

Os dados revelaram que a maioria dos participantes dedica menos de 5 horas por semana ao jogo, enquanto uma proporção menor dedica entre 6 e 10 horas. Apenas um grupo de 7,8% excede esse tempo. Esse resultado sugere que a quantidade de horas investidas nem sempre é o fator crucial para a evolução; em vez disso, é a maneira como esse tempo é utilizado. Jogadores que equilibram sua

dedicação entre jogar e buscar informações, como assistir a vídeos, ler fóruns ou participar de discussões no Discord, geralmente têm um aproveitamento informacional mais eficaz do que aqueles que apenas acumulam horas de jogo sem um objetivo definido de aprendizado.

A variável “tipo de jogador” revelou diferenças importantes na relação com a informação. Entre os casuais, o tempo de jogo está associado principalmente ao entretenimento e à socialização, com menor necessidade de atualização constante. Já os Ranqueados/Competitivos concentram a maior parte dos respondentes e demonstram uma postura mais ativa em relação à informação, pois cada partida influencia diretamente sua progressão nos rankings. Para esse grupo, acompanhar mudanças de meta, estratégias e builds é essencial para manter um desempenho consistente. Os amadores e profissionais, embora representem a menor parte da amostra, se destacam por práticas ainda mais fortes, utilizando informações de forma estratégica e intencional, analisando estatísticas, realizando treinos organizados e trocando experiências dentro de times estruturados.

Essas informações são fundamentais para contextualizar as demais análises, já que as práticas informacionais podem variar de acordo com o engajamento e o estilo de jogo de cada indivíduo.

5.3.3 Comparação com os modelos de práticas informacionais

Comparando as três dimensões identificadas com os modelos teóricos de práticas informacionais, nota-se uma maior concordância com o modelo apresentado por Harlan (2012), que trata das práticas informacionais de adolescentes produtores de conteúdo digital. A primeira dimensão, chamada de "Engajamento informacional na comunidade", está diretamente relacionada à comunidade de aprendizagem mencionada por Harlan. Nela, os membros optam por participarativamente, colaborando, compartilhando e validando informações de maneira contínua. Da mesma forma que nos grupos estudados pela autora, os jogadores de *LOL* e *Valorant* participamativamente de processos de busca, uso e criação de informações mediados pela coletividade, convertendo a troca de informações em uma prática social e um meio de reconhecimento dentro da comunidade.

Essa dimensão também expressa elementos da representação do conhecimento, em específico, a variável “De quantas maneiras o conhecimento é

compartilhado nessa comunidade”, evidenciando os diversos meios e formatos pelos quais o conhecimento é produzido e compartilhado entre os jogadores. O saber coletivo se manifesta e se materializa em artefatos informacionais reconhecidos pela comunidade, como vídeos, postagens, tutoriais e guias, não necessariamente sendo algo muito elaborado, mas sim de fácil acesso e rápida absorção. O que leva também à negociação da capacidade, que se relaciona com a aplicação e compartilhamento das habilidades para a criação de conteúdo. Nos jogos online, essa representação é fortalecida pela visibilidade e legitimidade que os membros atribuem a quem contribui com informações relevantes ou inovadoras. Indo de encontro ao que Yeoman (2010) acrescentou, quando fala que os participantes se tornaram fontes de informação umas para as outras, compartilhando experiências e construindo conhecimento de forma colaborativa.

Nessa primeira dimensão também tem variáveis que se aproximam do conceito de busca e necessidade informacional abordados por Pinto e Araújo (2019) e também discutido por Savolainen (1995) e Mckenzie (2003). Esses autores descrevem a busca como uma resposta à necessidade informacional, articulada a contextos sociais e situacionais. Nos jogadores, essa necessidade surge com motivações específicas: Como melhorar o desempenho, compreender atualizações e acompanhar estratégias.

A segunda dimensão, “Aspectos sociais”, evidencia a relevância das interações sociais entre os jogadores e o papel da comunidade na construção e validação do conhecimento coletivo. Nessa dimensão, demonstra o componente social das práticas informacionais, no qual a aprendizagem e a circulação de informação acontecem na comunidade, mediadas por relações interpessoais, vínculos de amizade e trocas simbólicas que complementam a experiência informacional dos jogadores, reforçando mais uma vez os resultados de Yeoman (2010).

Em diálogo com o modelo de Harlan (2012), essa dimensão expressa principalmente a negociação do controle. A negociação do controle refere-se ao processo pelo qual os membros da comunidade no Discord definem o que é considerado informação relevante e quais práticas são valorizadas. Por exemplo, nos jogos online, isso corre nas discussões sobre estratégias, atualizações e mecânicas dos personagens em que os jogadores e influenciadores legitimam certas informações e descartam outras, fazendo com que a forma de jogar vai sendo

moldada a partir dessas conversas, influenciando as decisões e aprendizado sobre o jogo. Essa dinâmica reflete o modo de como o poder informacional é compartilhado e regulado socialmente, estabelecendo normas coletivas de validade e confiabilidade.

A variável: “Você considera que conversar com amigos influencia suas decisões ou aprendizado sobre o jogo?” fortalece a negociação do controle porque evidencia como as trocas interpessoais impactam diretamente a tomada de decisão e o aprendizado do jogador. Essas interações funcionam como espaços para a validação social do saber, nos quais as informações são discutidas, reinterpretadas e aceitas coletivamente pela comunidade. Essa dinâmica confirma o que Harlan (2012) descreve como o processo pelo qual os membros de uma comunidade decidem coletivamente o que é considerado informação relevante. Concordando também com as observações feitas por Berti e Araújo (2017) sobre como as interações sociais influenciam a busca e o uso de informação. A dimensão social das práticas informacionais vai além do simples compartilhamento de dados e informações, ela envolve processos de negociação simbólica, validação coletiva e produção de significado. Nas comunidades de *League of Legends* e *Valorant*, a informação circula de maneira interativa, sendo constantemente reavaliada e transformada por meio das conversas, feedbacks e experiências de jogo.

A terceira dimensão, denominada “Perfil dos jogadores”, engloba características individuais que influenciam o modo como cada participante busca, interpreta e aplica informações em suas práticas de jogo. Essa dimensão contempla variáveis ligadas à horas jogadas e ao tipo de jogador.

As dimensões identificadas se alinham mais ao modelo de práticas informacionais apresentado por Harlan (2012), pois as práticas observadas entre os jogadores de *League of Legends* e *Valorant* demonstram uma dinâmica predominantemente coletiva, colaborativa e negociada. As comunidades de jogadores funcionam como espaços de aprendizado coletivo, conforme o modelo da autora, em que o conhecimento é criado socialmente e os processos de troca e validação de informações ocorrem de maneira contínua. Por outro lado, se distanciam dos modelos McKenzie (2003) e Savolainen (1995). O modelo de McKenzie foca nas práticas informacionais mais individualizadas, sem considerar a mediação tecnológica e as características colaborativas envolvendo uma comunidade online. No de Savolainen tem seu foco na busca da informação na vida

cotidiana, voltada a contextos pessoais e não para ambientes competitivos e digitalmente mediados.

Dessa forma, as práticas informacionais dos jogadores analisados configuram-se como um fenômeno híbrido e socialmente construído, que se comprehende melhor sob a perspectiva de Harlan, mas também com elementos de autonomia individual que extrapolam o escopo dos modelos tradicionais de comportamento informacional.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo compreender quais práticas informacionais os jogadores de jogos online utilizam para buscar estratégias de jogo. Para isso, foram estabelecidos objetivos específicos que orientaram a pesquisa.

Em relação ao primeiro objetivo específico, foi possível identificar o que motiva o jogador a procurar informações sobre os jogos. De acordo com as respostas do formulário, os participantes relataram que a necessidade de buscar informações ocorre principalmente, durante a prática do jogo, a partir de suas próprias experiências, além do interesse em se manterem atualizados sobre atualizações dos jogos.

No que se refere ao segundo objetivo, que investigou as fontes de informação utilizadas, observou-se uma predominância de canais que favorecem a troca social e a construção coletiva de conhecimento, reforçando a ideia central das práticas informacionais.

Em relação ao terceiro objetivo, que tratou das maneiras de buscar e utilizar a informação, constatou-se que os jogadores buscam, principalmente, as comunidades online. Esse fenômeno não se limita à interação com amigos em servidores do Discord, mas se estende a grupos criados em torno de influenciadores nas plataformas YouTube e Twitch. Essas comunidades atuam como locais para a troca de perguntas, estratégias e vivências, destacando a relevância da cooperação entre os membros.

Como resultado desse processo, os jogadores notam alterações em seu estilo de jogo e aprimoram suas habilidades de forma contínua. Além disso, os dados indicaram que a forma como os jogadores procuram e usam informações muda à medida que se integram mais na comunidade.

Ainda no escopo do terceiro objetivo, que se ramifica em várias perguntas do formulário, jogadores também concordam que a interação com amigos exerce forte influência nas decisões e no aprendizado. Conversas frequentes sobre estratégias, atualizações e experiências reforçam a dimensão social da busca informacional, evidenciando que práticas individuais estão diretamente ligadas à construção coletiva de conhecimento. Os jogadores não apenas consomem informações, mas também constroem conhecimento de forma colaborativa, fortalecendo a comunidade gamer como espaço dinâmico de aprendizado e evolução coletiva.

Além da análise descritiva, a regressão linear múltipla indicou que, entre as várias práticas avaliadas, três se mostraram estatisticamente mais relevantes para o desempenho e aprendizado dos jogadores. A frequência com que os jogadores buscam, usam e compartilham informações, demonstrando que o engajamento contínuo com conteúdos informacionais tem efeito direto na melhoria do desempenho. O tipo de jogador (casual, competitivo e amador/profissional), indicando que níveis mais altos de envolvimento estão associados a uma postura mais ativa na busca e uso da informação. A evolução da forma de buscar e usar informações ao longo do tempo na comunidade, evidenciando o papel do aprendizado social e da adaptação informacional como elementos centrais no desenvolvimento dos jogadores.

Esses resultados mostram que a informação, quando utilizada de maneira contínua e mediada pelo grupo, ajuda a melhorar o desempenho, desenvolver habilidades estratégicas e fortalecer a identidade informacional do jogador na comunidade.

A análise fatorial exploratória revelou três dimensões: Engajamento informacional na comunidade, Aspectos sociais e Perfil dos jogadores. A comparação dessas dimensões com os modelos teóricos se aproximou do modelo de práticas informacionais apresentado por Harlan (2012), que se manifesta nas trocas simbólicas e validações coletivas entre os jogadores. Por outro lado, nota-se um distanciamento em relação ao modelo de McKenzie (2003), que, embora adote uma perspectiva socioconstrucionista, foi desenvolvido para compreender práticas informacionais em contextos cotidianos menos mediados por tecnologias e com menor ênfase em dinâmicas colaborativa. Do mesmo modo, o modelo de Savolainen (1995) está fortemente ancorado na vida cotidiana e na organização prática do dia a dia, diferente de ambientes altamente competitivos, digitais e em constante atualização como os que caracterizam as comunidades de jogadores de *League of Legends* e *Valorant*. Essa diferença reforça que as práticas informacionais dos jogadores se configuram como um fenômeno híbrido, no qual o aprendizado coletivo e a autonomia individual coexistem, sustentados por mediações digitais e por laços comunitários próprios dos jogos online.

De forma geral, a pesquisa demonstra que as práticas informacionais dos jogadores de *League of Legends* e *Valorant* vão além da simples busca por informação, trata-se de um processo socialmente construído e estão familiarmente

relacionadas às comunidades em que estão inseridos. A informação é tanto um recurso para aprimorar o desempenho quanto um meio de pertencimento e status dentro da comunidade. Essa dinâmica não só impulsiona o crescimento individual, como também reforça a comunidade *gamer* como um todo. Nesse processo, o aplicativo Discord se destacou como uma plataforma central, principalmente por permitir a comunicação em tempo real por voz, texto ou vídeo. Isso facilita a troca imediata de informações durante as partidas, que, de acordo com os respondentes, é uma das principais maneiras de obter informações.

Os resultados da pesquisa também revelam que as práticas informacionais dos jogadores de *League of Legends* e *Valorant* são essencialmente sociais e coletivas, mas se manifestam de forma particular em um ambiente competitivo e digitalmente mediado. As informações produzidas e compartilhadas em tempo real, muitas vezes de forma natural e espontânea, sendo durante as partidas ou em chamadas no Discord, caracterizando o que Harlan (2012) define na comunidade de aprendizado, um espaço em que o conhecimento é construído de forma colaborativa e validada pela experiência coletiva. Esse processo mostra que a busca informacional não é planejada, mas contínua e reativa, moldada pelas interações e pela necessidade de adaptação. Se distanciando dos modelos de Savolainen (1995) e McKenzie (2003) que são voltados a práticas mais cotidianas e em processos menos influenciados por fatores competitivos e mediados por tecnologia. A prática informacional dos jogadores é dinâmica, social e estratégica, orientada pelo desempenho e pela necessidade de atualizações constantes. Entretanto, há uma aproximação com a ampliação proposta por Yeoman (2010), quando observou em sua pesquisa que as próprias participantes se tornaram fontes de informação umas para as outras. Situação semelhante à que ocorre nas comunidades de *League of Legends* e *Valorant*.

A dimensão “Aspectos Sociais” confirma esse aspecto ao mostrar que a confiabilidade da informação depende muito das relações entre os membros e do reconhecimento social dentro do grupo. Jogadores com elos mais altos e experiência avançada assumem papéis de autoridade cognitiva, exercendo o que Harlan denomina de negociação do controle. Esse é o processo em que o grupo determina a validade da informação e quem possui legitimidade para compartilhá-la na comunidade. Essa dinâmica também abrange a representação do conhecimento, na qual os participantes compartilham informações de várias maneiras, seja por

meio de conversas, tutoriais, vídeos ou simplesmente comentando no Discord. No entanto, vale ressaltar que existem algumas diferenças em relação ao modelo de Harlan, especialmente nas práticas de representação do conhecimento e negociação da estética. Na comunidade, o conhecimento é predominantemente compartilhado de forma imediata e espontânea em bate-papos ou durante as partidas e não pela criação de conteúdo estruturado como guias ou vídeos elaborados. Apesar de muitos jogadores valorizarem esses materiais, essa prática não é recorrente nas comunidades estudadas.

Dessa forma, as práticas informacionais observadas configuram em um modelo híbrido, social e competitivo em que a informação é tanto um instrumento de cooperação quanto de diferenciação. O ambiente dos jogos online exige atualização constante, tornando o conhecimento anterior não tão relevante por conta das novas versões, táticas e personagens. Isso leva o jogador a estar constantemente em busca, experimentando e validando informações, estendendo a proposta de Harlan ao ambiente digital, que é marcado pela rapidez e pela exigência de aplicar o conhecimento de maneira instantânea. Dessa forma, a pesquisa destaca que, nas comunidades de jogos online, a informação é um recurso dinâmico, criado de forma colaborativa, porém orientado pela lógica da competitividade e desempenho.

Ao limitar o ambiente da pesquisa a comunidades específicas no Discord, resultou em baixo número de respondentes, visto o grande número de comunidades existentes na plataforma. Apesar do grande potencial de alcance, as restrições para compartilhar links e a dificuldade de contato com administradores impediram a divulgação do questionário, tornando assim muito difícil o contato com uma grande quantidade de pessoas. Dessa forma, foi necessário recorrer a comunidades de amigos, que são menores, porém mais acessíveis, o que restringiu o tamanho da amostra e pode ter levado à perda de entendimentos mais específicos sobre as práticas informacionais dos jogadores.

Sugere-se que trabalhos futuros ampliem a análise para outros gêneros de jogos, como *Battle Royale* ou MMORPG, como o próprio estudo de Savolainen, porém, nos dias de hoje, o cenário gamer está mais evoluído, complexo e profissional. Além disso, recomenda-se a realização de estudos com amostras maiores e cruzamentos de dados com mais variáveis, possibilitando comparações mais robustas entre diferentes contextos, ampliando a comparação entre práticas informacionais.

Dessa forma, este estudo contribui para a compreensão de como os jogadores de jogos online interagem com a informação nesses ambientes digitais. Ao destacar a importância das práticas informacionais no universo *gamer*, o trabalho oferece uma contribuição para futuras pesquisas na área da Ciência da Informação, ao mesmo tempo em que reconhece a relevância social e cultural da comunidade *gamer* como fenômeno contemporâneo.

REFERÊNCIAS

ALVES, E. C.; SANTOS, A. C. de A.. As práticas informacionais visuais: o caso do Álbum Schistosomiasis Mansoni no Brasil. In: ALVES, Edvaldo Carvalho et al. (org.). **Práticas informacionais: reflexões teóricas e experiências de pesquisa**. João Pessoa: Editora UFPB, 2020. cap. 6, p. 283-315.

ARAÚJO, C. A. Á.. O que são “práticas informacionais”? **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 2, n. especial, p. 217–236, 2017. Disponível em: <http://www.periodicos.ufc.br/informacaoempauta/article/view/20655>. Acesso em: 15 set. 2024.

ARAÚJO, C. A. Á.. Os estudos em práticas informacionais no âmbito da ciência da informação. In: ALVES, E. C. et al. (org.). **Práticas informacionais: reflexões teóricas e experiências de pesquisa**. João Pessoa: Editora UFPB, 2020. cap. 1, p. 18-76. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/41734>. Acesso em: 21 abr. 2025.

Arcane: Série da Netflix supera Stranger Things e se torna uma das mais populares do streaming. Rolling Stone, 2021. Disponível em: <https://rollingstone.com.br/entretenimento/arcane-serie-da-netflix-supera-stranger-things-e-se-torna-uma-das-mais-populares-do-streaming/>. Acesso 10 set. 2024.

BERTI, I. C. L. W. ARAÚJO, C. A. Á.. Estudos de usuários e práticas informacionais: do que estamos falando?. **Informação & Informação**, Londrina, v. 22, n. 2, p. 389–401, 2017. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/31462>. Acesso em: 16 set. 2024.

CARBONE, F. **Sport Recife anuncia entrada nos esports**. Game Arena, 2024. Disponível em: <https://gamearena.gg/esports/sport-recife-anuncia-entrada-nos-esports>. Acesso em: 10 set. 2024.

CARVALHO, F. R. D. **Análise Fatorial**. 2013. Dissertação (Mestrado em Matemática) - Curso de Matemática, Departamento de Matemática, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2013.

CONTRERAS-ESPINOSA, R. S.; EGUIA-GOMEZ, J. L. Discord como plataforma virtual de ensino online durante a pandemia COVID-19. **Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 31, n. 65, p. 106–120, 2022. DOI: 10.21879/faeeba2358-0194.2022.v31.n65.p106-120. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/faeeba/article/view/13086>. Acesso em: 24 ago. 2025.

COOPER, D. R.; SCHINDLER, P. S. **Métodos de pesquisa em administração**

COSTA, M. I. M. da; FURTADO, R. L.. As práticas informacionais de estudantes quilombolas: contribuições da Competência Crítica em Informação. **Biblioteconomia e Documentação**, v. 17, n. esp, p. 1–19. 2021. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/1629>. Acesso em: 21 abr. 2025.

CUNHA, Jacqueline Veneroso Alves da; COELHO, Antonio Carlos. Regressão linear múltipla. In: CORRAR, Luiz J.; PAULO, Edilson; DIAS FILHO, José Maria (coord.). **Análise multivariada**: para os cursos de administração, ciências contábeis e economia. São Paulo: Atlas, 2011.

FIGUEIREDO, N. M. de. **Estudos de uso e usuários da informação**. Brasília: IBICT, 1994.

154 p. Disponível em: <https://livroaberto.ibict.br/handle/123456789/452> Acesso em: 11 ago.2024

GOULART, A.; KAFURE, I. Práticas informacionais de adolescentes na internet. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, Brasília, v. 12, n. 3, p. 787–806, set./dez. 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/335872188_Praticas_Informacionais_de_Adolescentes_na_Internet. Acesso em: 3 out. 2025.

HAIR Jr., Joseph F. et al. **Análise multivariada de dados**. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

HARLAN, M. A. Information practices of teen content creators:the intersection of action and experiences. **A Grounded Theory study**. 2012.Tesis (Doctor of Philosophy) -School of Information Systems,Science and Engineering Faculty,Queensland University of Technology, Queensland, Austrália, 2012. Disponível em: http://eprints.qut.edu.au/57125/1/Mary_Harlan_Thesis.pdf. Acesso em: 16 maio. 2024.

HARVIAINEN, J. T.; SAVOLAINEN, R. Information as capability for action and capital in synthetic worlds. **Information Research**, v. 19, n. 4, 2014. Disponível em: <https://harisportal.hanken.fi/en/publications/information-as-capability-for-action-and-capital-in-synthetic-wor>. Acesso em: 5 ago. 2025.

League of Legends Live Player Count and Statistics. in Live Player Count, MOBA. Active Player. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://activeplayer.io/league-of-legends/>. Acesso em: 20 Ago. 2025.

MACEDO, V.; et al. Círculo do conhecimento: uma proposta metodologica para tratar problemas complexos. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, v. 12, n. esp, 2022. Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/v/322628>. Acesso em: 10 Jun. 2025.

MAROCO, J; GARCIA-MARQUES, T. Qual a fiabilidade do alfa de Cronbach? Questões antigas e soluções modernas? **Laboratório de Psicologia**, v. 4 n.1, p. 65-90, 2006.

MARTÍNEZ-SILVEIRA, M; ODDONE, N. Necessidades e comportamento informacional: conceituação e modelos. **Ciência da Informação**, v. 36, n. 1, p. 1-10, 2007. Disponível em: <https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/56874>. Acesso em: 15 jul. 2024.

MALHOTRA, Naresh K. **Pesquisa de marketing**: uma orientação aplicada. 4. ed. São Paulo: Bookman, 2006.

MCKENZIE, P. J. A model of information practices in accounts of everyday-life information seeking. **Journal of Documentation**, Bingley, v.59, n. 1, p.19-40, 2003

MELO, D. A. de. **Práticas informacionais e a construção da competência crítica em informação: Um estudo na Bamidelê – Organização de Mulheres Negras da Paraíba**. 2019. 118 p. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/16348/1/arquivototal.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2025.

O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares? CNN, 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/outros-esportes/e-sports/>. Acesso em: 26 ago. 2024.

O'BRIEN, R. A caution regarding rules of thumb for variance inflation factors. **Quality and Quantity**, Kountze, v. 41, n. 5, p. 673-690, Oct. 2007. Acesso em: 2 de fev 2025 Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/226005307_A_Caution_Regarding_Rules_of_Thumb_for_Variance_Inflation_Factors

PACETE, L. G. **Quanto ganham os atletas e quais as principais funções nos e-sports?** Forbes, 2023. Disponível em:

<https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/quanto-ganham-os-atletas-e-quais-as-principais-funcoes-nos-e-sports/>. Acesso em: 16 set. 2024.

PACETE, L. G. **Valendo US\$ 21 bi, Riot transforma Brasil em hub de entretenimento.**

Forbes, 2022. Disponível em:

<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/09/valendo-us-21-bi-riot-transforma-brasil-em-hub-de-entretenimento/>. Acesso em 05 set 2024.

PINTO, F. V. M; ARAÚJO, C. A. Á. Estudos de usuários: quais as diferenças entre os conceitos comportamento informacional e práticas informacionais?. **Ciência da Informação em Revista**, Maceió, v. 6, n. 3, p. 15–33, 2020. Disponível em:

<https://www.seer.ufal.br/index.php/cir/article/view/8037>. Acesso em: 16 set. 2024.

REIS, G. **LoL: como funciona o cenário competitivo.** Globo GE, 2021. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/lol/zantins/noticia/lol-como-funciona-o-cenario-competitivo.ghtm>. Acesso em: 16 set. 2024.

REIS, L. J. de A; CAVICHIOLLI, F. R. Jogando junto: aspectos da sociabilidade em jogos online.

Tríade: Comunicação, Cultura e Mídia, Sorocaba, SP, v. 9, n. 22, p. 204–228, 2022. Disponível em: <https://uniso.emnuvens.com.br/triade/article/view/4786>. Acesso em: 21 abr. 2025.

ROCHA, E. C. F. de; GANDRA, T. K.; ROCHA, J. A. P. Práticas informacionais: nova abordagem para os estudos de usuários da informação. **Biblio**, n. 68, p. 96–109, 2017.

Disponível em:

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1562-47302017000300007&script=sci_arttext&tlang=en. Acesso em 1 abr. 2025

ROCHA, J. A. P; DUARTE S., A. B; PAULA, C. P. A. de. **Modelos de práticas informacionais**.

Em Questão, Porto Alegre, v. 23, n. 1, p. 36–61, 2017. DOI:

10.19132/1808-5245231.36-61. Disponível em:

<https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/67014>. Acesso em: 13 jan. 2025.

SAVOLAINEN, R. Information behavior and information practice: reviewing the “umbrella concepts” of information-seekingstudies. **Library Quarterly**, v. 77, n. 2, p. 109-132, 2007.

SAVOLAINEN, R. Everyday Life Information Seeking: Approaching Information Seeking in the Context of “Way of Life”. **Library & Information Science Research**, Boston, v. 17, p. 259-294, 1995.

SILVA, C. Principais gêneros de jogos e suas características: Entenda quais são as principais categorias de jogos da atualidade. In: Gogamers. **Gamepedia**. São Paulo, 16 maio 2021. Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/principais-generos-de-jogos/>. Acesso em: 21 abr. 2025.

SILVA, C. P blico de jogos eletr nicos sobe para 74,5% no Brasil. In: Gogames. **Games Brasil**. S o Paulo, 19 de abr 2022. Dispon vel em: <https://gogamers.gg/o-gamer-no-brasil/publico-de-jogos-eletronicos-no-brasil/>. Acessado em: 18 abr 2025.

SILVA, J. P. A. da. **Pr ticas informacionais no projeto pirr ias da periferia**. 2022. 58 p. Trabalho de Conclus o de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) - Universidade Federal da Pernambuco, Recife, 2022.

SILVA NETO, J. R. da. **Os jogos digitais na perspectiva da ci ncia da informa o**: narrativas interativas por meio de ludemas. 2023. 144 p. Dissert o (Mestrado em Ci ncia da Informa o) - Escola de Ci ncia da Informa o, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2023. Dispon vel em: [https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/61436/1/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20V8.1.2.do\(cx.pdf](https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/61436/1/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20V8.1.2.do(cx.pdf). Acesso em: 21 abr 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO. **O que s o jogos**: uma introdu o ao objeto de estudo do LUDES. Rio de Janeiro: UFRJ, 2017. 44 p. Dispon vel em: <https://www.cos.ufrj.br/index.php/pt-BR/publicacoes-pesquisa/details/15/2766>. Acesso em: 26 ago. 2024.

TRINCA, D. et al. Jogos Online. **Inform tica Aplicada**. Santo Andr , v. 2, n. 1, p. 34-49, jan./jun. 2006. Dispon vel em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_informatica_aplicada/article/view/325/257. Acesso em: 21 abr. 2025.

WILSON, Thomas D. Human information behavior. **Informing Science**, v. 3, n. 2, p. 46-55, 2000. Special Issue on Information Science Research. Dispon vel em: https://www.researchgate.net/publication/270960171_Human_Information_Behavior. Acesso em: 20 maio 2024

YEOMAN, A. Applying McKenzie's model of information practices in everyday life information seeking in the context of the menopause transition. **Information Research**, Lund, v. 15, n. 4, 2010. Dispon vel em: <https://informationr.net/ir/15-4/paper444.html>. Acesso em: 20 maio. 2024.

ZAIDAN, P. D. S. et al. O Comportamento Informacional dos Jogadores de League of Legends. **M ltiplos Olhares em Ci ncia da Informa o**, Belo Horizonte, v. 6, n. 1, 2017. Dispon vel em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/17010>. Acesso em: 10 set. 2024.

APÊNDICE A - Questionário

Questionário sobre Práticas Informacionais de Jogadores de Valorant e League of Legends

Olá,

Sou Thiago Ferreira, graduando em Gestão da Informação pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, e atualmente estou desenvolvendo meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Minha pesquisa tem como foco as práticas informacionais de jogadores nos ambientes dos jogos online Valorant e League of Legends, sob a orientação do Professor Doutor Antônio de Souza Silva Júnior.

Gostaria de compartilhar um formulário que é parte fundamental da coleta de dados da pesquisa. Seria possível dedicar alguns minutos do seu tempo para respondê-lo? O questionário é voltado para pessoas que jogam Valorant e/ou League of Legends e que utilizam o aplicativo Discord como parte de sua experiência nesses jogos.

Desde já, agradeço imensamente pela sua colaboração e disponibilidade.

Responda baseado quando esteve no seu melhor nível no jogo.

Dados Pessoais e Informações nos Jogo

1. Qual a sua idade?
2. Qual jogo você joga?
3. Quantas horas semanais em média você se dedica a jogar e aprender sobre os jogos?
4. Busco informações para aprender e melhorar nos jogos.

5. Qual tipo de jogador você é?
6. Qual seu elo mais alto atingido no League of Legends?
7. Qual seu elo mais alto atingido no Valorant?

Práticas Informacionais

8. Com que frequência você procura, usa ou compartilha dicas ou informações (estratégias, builds, pixel, etc) sobre o jogo?
9. Você considera que conversar com amigos influencia suas decisões ou aprendizado sobre o jogo?
10. Você já mudou sua forma de jogar por causa de algo que aprendeu em vídeo, site ou conversa?
11. Você já criou ou adaptou uma estratégia com base em informações obtidas em comunidades (Discord, Facebook, etc)?
12. Você sente que sua forma de buscar e usar informações evolui conforme você passa mais tempo na comunidade?
13. Onde você costuma buscar informações sobre os jogos?
14. O que te faz procurar essas informações?

Práticas Informacionais - Modelo de Harlan (2012)

15. No seu grupo no Discord, como você participa?
16. Como o conhecimento é compartilhado nessa comunidade?

17. Você se preocupa com a forma/qualidade estética das informações que compartilha ou que são compartilhadas dentro da comunidade? (ex: vídeos bem editados, posts organizados)

18. Você sente que sua opinião conta quando estão discutindo estratégias ou coisas do jogo no grupo?

19. Você aplica suas habilidades para criar conteúdo ou ajudar outros na comunidade?