

81 - PERFIL DOS JOGADORES DE AXIE INFINITY NO CONTEXTO BRASILEIRO E SUAS RELAÇÕES COM O USO DO TEMPO NA PERSPECTIVA DO E-SPORT

ANDRÉ FONTES GUIMARÃES¹

LEONARDO JOSÉ MATARUNA-DOS-SANTOS²

Universidade Salgado de Oliveira - Rio de Janeiro- Brasil. 1
Canadian University in Dubai – Dubai - Emirados Árabes Unidos.2

Doi: 10.16887/93.a1.81

Resumo

A popularização dos jogos online no contexto do tempo presente trouxe diferentes formas de se jogar e se conectar, evidenciando-se o *Play-to-earn*. Nesta modalidade destaca-se o *game 'Axie Infinity'* como uma forma de performance esportiva virtual que gera a possibilidade de captação de recursos financeiros (dinheiro virtual) e, conseqüentemente permite trocá-lo por qualquer moeda corrente em diferentes países. Nessa forma híbrida de jogo/trabalho, milhões de jogadores adentraram esse mundo e buscam ganhos financeiros através dessa prática. O estudo busca identificar o perfil dos usuários de Axie Infinity no contexto brasileiro. O estudo avaliou um dos times com maior prestígio no Brasil, e identificou qual a relação entre tempo livre, tempo de jogo e o uso do tempo com as atividades da vida diária tais como: sono, afazeres domésticos, tempo para a família e amigos, estudos ou trabalho. Foi realizada uma pesquisa de caráter exploratório e descritivo com uma amostra aleatória simples (n=33). Observou-se que o perfil de jogadores do *Axie Infinity* no Brasil é correspondente a jogadores abaixo dos 18 anos, sendo crianças em fase escolar. Essa relação do jogar para ganhar impõe metas e objetivos diários, dispendendo boa parte do tempo que poderia ser utilizado para outras necessidades em prol do retorno financeiro desejado. Questiona-se uma possível dependência do jogo no perfil de jogadores encontrados na pesquisa, que pode gerar impactos negativos na saúde, nas relações sociais, no desempenho escolar, além de mudanças de comportamento. Embora a pesquisa não tenha o objetivo de investigar os impactos negativos do jogo Axie Infinity em seus usuários, recomenda-se futuras pesquisas para compreender os efeitos e conseqüências deste jogo.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos, *Play to earn*, Perfil dos jogadores, e-Sports .

Profile of Axie Infinity players in the Brazilian context and their relationships with the use of time in the e-Sport perspective

Abstract

The popularization of online games has brought different ways of playing, one of which is Play-to-earn. In this modality, the game Axie Infinity stands out as a way to earn virtual money playing and then exchange it for any currency in the world. In this hybrid form of play/work, millions of players have entered this world and seek financial gains through this practice. The study seeks to identify the profiles of Axie Infinity users in the Brazilian context, by evaluating one of the great Brazilian teams in the game, and identifying its relationship with the use of time in front of other daily needs such as: sleep, household chores, time for family and friends, studies or work. An exploratory and descriptive research was carried out with an aleatory simple sample of thirty-three individuals. It was observed that the profile of Axie Infinity players in Brazil corresponds to players under 18 years old, being children in school. This relationship of playing to win imposes daily goals and objectives, spending a good part of the time that could be used for other needs in favor of

the desired financial return. A possible dependence of the game on the profile of players found in the research is questioned, which can generate negative impacts on health, social relationships, school performance, in addition to changes in behavior. Although the research does not have the objective of investigating the negative impacts of the Axie Infinity game on its users, further research is recommended to understand the effects and consequences of this game.

Keywords: Electronic Games, Play to earn, Player profile, eSports.

Profil des joueurs d'Axie Infinity dans le contexte brésilien et leurs relations avec l'usage du temps dans la perspective e-Sport

Resumé

La vulgarisation des jeux en ligne a apporté différentes façons de jouer, dont l'une est Play-to-earn. Dans cette modalité, le jeu Axie Infinity se distingue comme un moyen de gagner de l'argent virtuel en jouant, puis de l'échanger contre n'importe quelle devise du monde. Dans cette forme hybride de jeu/travail, des millions de joueurs sont entrés dans ce monde et recherchent des gains financiers à travers cette pratique. L'étude vise à identifier les profils des utilisateurs d'Axie Infinity dans le contexte brésilien, en évaluant l'une des grandes équipes brésiliennes du jeu, et en identifiant sa relation avec l'utilisation du temps face à d'autres besoins quotidiens tels que: le sommeil, les tâches ménagères, du temps pour la famille et les amis, les études ou le travail. Une recherche exploratoire et descriptive a été réalisée auprès d'un échantillon d'analyse de trente-trois individus. Il a été observé que le profil des joueurs d'Axie Infinity au Brésil correspond à des joueurs de moins de 18 ans, étant des enfants scolarisés. Cette relation de jouer pour gagner impose des buts et des objectifs quotidiens, consacrant une bonne partie du temps qui pourrait être utilisé pour d'autres besoins au profit du rendement financier recherché. Une éventuelle dépendance du jeu au profil des joueurs trouvés dans la recherche est remise en question, ce qui peut générer des impacts négatifs sur la santé, les relations sociales, les performances scolaires, en plus des changements de comportement. Bien que la recherche n'ait pas pour objectif d'enquêter sur les impacts négatifs du jeu Axie Infinity sur ses utilisateurs, des recherches supplémentaires sont recommandées pour comprendre les effets et les conséquences de ce jeu.

Mots-clés: Jeux électroniques, *Play to earn*, Profil du joueur, eSport.

Perfil de los jugadores de Axie Infinity en el contexto brasileño y sus relaciones con el uso del tiempo en la perspectiva del e-Sport

Resumen

La popularización de los juegos en línea ha traído diferentes formas de jugar, una de las cuales es Play-to-earn. En esta modalidad destaca el juego Axie Infinity como una forma de ganar dinero virtual jugando y luego cambiarlo por cualquier moneda del mundo. En esta forma híbrida de juego/trabajo, millones de jugadores se han adentrado en este mundo y buscan ganancias económicas a través de esta práctica. El estudio busca identificar los perfiles de los usuarios de Axie Infinity en el contexto brasileño, evaluando uno de los grandes equipos brasileños en el juego e identificando su relación con el uso del tiempo frente a otras necesidades diarias como: sueño, tareas del hogar, tiempo para la familia y amigos, estudios o trabajo. Se realizó una investigación exploratoria y descriptiva con una muestra de análisis aleatoria simple (n=33) individuos. Se observó que el perfil de los jugadores de Axie Infinity en Brasil corresponde a jugadores menores de 18 años, siendo niños en edad escolar. Esta relación de jugar para ganar impone metas

y objetivos diarios, dedicando buena parte del tiempo que podría destinarse a otras necesidades en pro del retorno económico deseado. Se cuestiona una posible dependencia del juego con el perfil de jugadores encontrado en la investigación, lo que puede generar impactos negativos en la salud, las relaciones sociales, el rendimiento escolar, además de cambios en el comportamiento. Aunque la investigación no tiene el objetivo de investigar los impactos negativos del juego Axie Infinity en sus usuarios, se recomienda más investigación para comprender los efectos y consecuencias de este juego.

Palabras-clave: Juegos electrónicos, *Play to earn*, Perfil del jugador, e-Sport.

INTRODUÇÃO:

A popularização dos jogos online nas últimas três décadas trouxe duas formas de jogar: o Free-to-play e o Pay-to-play (Alha et al. 2014). O primeiro formato trata de uma modalidade gratuita, que dispensa a compra do acesso ao jogo, o que permite que qualquer pessoa possa facilmente jogar e participar da comunidade. Já na chamada Pay-to-play ou “pague para jogar”, o acesso ao jogo é cedido ao interessado mediante um pagamento que pode ser um único inicial ou mensal.

Com o avanço das tecnologias, dos investimentos e do universo digital, uma nova forma de jogo online foi implementada, o chamado Play-to-earn. Agora os jogadores são pagos digitalmente para realizar tarefas dentro dos jogos e, posteriormente, podem trocar por dinheiro do país que desejar. Esse novo tipo de jogo mostra uma linha completamente diferente dos outros dois, abrindo caminhos para que o ato de jogar online seja uma forma de sustento ou mesmo de enriquecimento do usuário.

Para entrar os usuários precisam adquirir personagens que farão as ações dentro do jogo. Esses personagens são únicos com um código produzido diferente dos demais, garantindo que é uma peça genuína, os chamados NFTs (Non-fungible tokens). O comércio desses tokens não fungíveis são feitos através de um mercado de criptomoedas do jogo ou de alguma outra moeda online existente e o jogador precisa comprar uma quantidade mínima de personagens para montar sua equipe.

Nessa onda de inovações, milhares de adultos retornaram aos jogos online como uma forma de pagar as contas e manter a casa (DE JESUS, et al, 2022). Além deles, jovens que estão sempre na vanguarda mostrando o caminho entraram rapidamente neste meio e é cada vez mais fácil observá-los participando dessa prática. Diariamente mais pessoas ingressam neste mundo buscando formas de adquirir status e ganhar dinheiro, real ou virtual, essas moedas se confundem nessa forma híbrida de se ganhar para jogar.

Durante horas jogadas, o foco é fazer cada vez mais moedas por hora de jogo, ou seja, aumentar sua eficiência em cunhar tais moedas. Esse frenesi faz com que o Player fique conectado acompanhando o jogo mesmo depois de terminar seus objetivos, devido as mudanças de valores que essa moeda ou itens sofrem no mercado que é comercializada. Quanto mais a moeda subir para quem compra ela com o intuito de ingressar no jogo, melhor para o jogador que já está a cunhar e a fazer ganhos astronômicos com essas vendas.

Especificamente falando do jogo Axie Infinity que é um dos mais jogados nessa modalidade (Player Counter, 2022), as recompensas passaram a ser distribuídas somente entre batalhas PvP – player versus player, obrigando o jogador a ficar bem ranqueado para que possa receber uma recompensa melhor de acordo com a classificação que se encontra. Para se ter um retorno financeiro, o usuário precisa ganhar as batalhas PvP e com isso receber SLP's (Smooth Love Potions). Agora é necessário estudar táticas, técnicas e combinações entre seus avatares para ganhar recompensas maiores.

Além da necessidade de estudo da técnica esses jogadores precisam diariamente bater as metas e usar as energias das batalhas PvP para receber as recompensas, sacrificando parte do seu dia para atingir os objetivos. Dentre os jogadores existem os que compram seus avatares e se comprometem em jogar para ganhar após investir um capital inicial para adentrar no jogo. Porém, existe a chamada “escolinha do Axie”, termo usado para pessoas que usam contas de terceiros para jogar e repartem parte dos ganhos com o dono da conta utilizada. A proporção da divisão varia sendo combinada entre as partes.

A investigação objetivou:

- Descrever os perfis dos jogadores como idade, sexo, país que reside e quantidade de horas dedicadas ao jogo.

- Qual a relação do tempo disponível diário entre os afazeres domésticos, o sono, o jogo/trabalho além das pausas necessárias, o lazer, tempo com a família e de outras necessidades? O tempo livre fica prejudicado por essa prática?

O estudo justifica-se devido ao crescente aumento de usuários dos jogos Play-to-earn, especialmente no jogo Axie Infinity. Observa-se jogadores muito novos, alguns ainda em fase escolar. Essa relação do jogar para ganhar impõe metas e objetivos diários e sacrifica parte do tempo que poderia ser utilizado para outras necessidades em prol do retorno financeiro desejado.

Essa nova modalidade de jogo, o Play-to-earn, ainda é pouco conhecida, especialmente no meio acadêmico. A necessidade de trazer à tona este tema e debater-lo é fundamental para a compreensão desse fenômeno e suas interrelações com tempo livre, trabalho, estudo e os impactos diretos e indiretos na vida dos jogadores que jogam/trabalham para ganhar dinheiro.

METODOLOGIA

A Investigação tem caráter exploratório e descritivo. Embora, tenha-se buscado aspectos quantitativos, descritos nos gráficos, sua ênfase é qualitativa.

Optou-se pelo uso do questionário como instrumento de coleta de dados. Em suas sete perguntas visou-se identificar aspectos essenciais dos perfis dos jogadores. As questões buscaram identificar: idade, sexo, país e estado que reside, tempo que joga Axie, número de horas por dia que se pratica o jogo, além de verificar se o praticante possui uma conta própria, ou faz uso de uma conta de terceiros para jogar. Ao todo, trinta e três questionários foram respondidos e todos aceitaram participar da pesquisa através do termo de consentimento, entregue junto com as perguntas da investigação.

Os questionários foram distribuídos via plataforma Discord, que permite troca de mensagens de texto, áudio ou vídeo, para o grupo do time de Axie escolhido. Alguns jogadores, por motivos pessoais, optaram por não responder, apesar do fato de que as informações solicitadas serem pouco invasivas e de fácil acesso nos próprios perfis dos usuários dentro do Discord. Pensou-se no uso de um questionário tipo forms via hiperlink, mas esse meio é evitado. Um dos líderes do time vedou a utilização para não ter qualquer tipo de problema ao clicar em links e ser hackeado, perdendo suas contas e/ou moedas do jogo e prejudicando o time.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

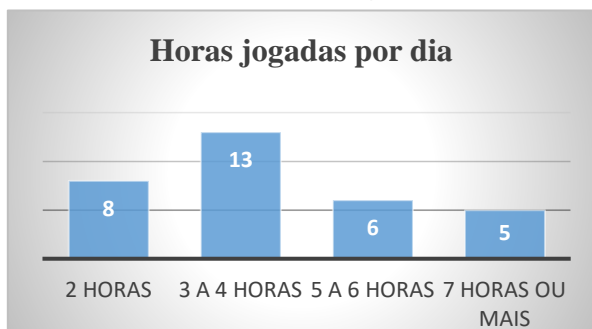
Após analisar e quantificar as respostas dos questionários, verificou-se que todos os jogadores eram brasileiros com exceção de apenas um que reside em Moçambique. Além disso, investigando as contas dos usuários no Discord dos que não preencheram o questionário, foi descoberto que existem jogadores desse time brasileiro, que são de outros países, porém nesse estudo não foi possível obter o retorno desse grupo e identificar quais outras nacionalidades fazem parte dessa comunidade.

Dentre o gênero dos indivíduos investigados, 91% declaram-se do sexo masculino e apenas 9% do sexo feminino. Este dado revela que os homens são maioria dentro do

time, porém esta proporção pode não ser aplicada ao longo do universo de times de Axie Infinity.

Quanto a idade, os dados mostram que vinte e sete indivíduos possuem idade igual ou inferior a 31 anos (Gráfico 1). Outro ponto importante é que sete usuários são menores de idade e ainda estão com idade escolar e com a necessidade de conciliar os estudos com o ato de jogar.

Gráfico 1. Idade dos Jogadores

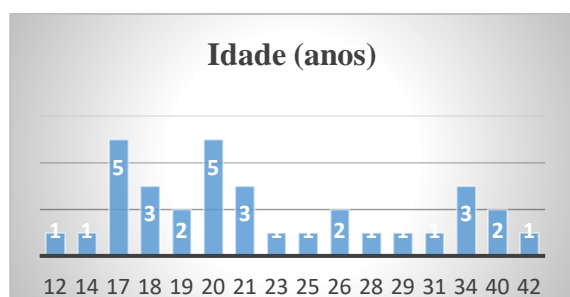


Fonte: desenvolvido pelos autores.

Del Ciampo et al (2017), Grandner et al (2009) e Williams, Zimmerman e Bell (2013) destacam relações necessárias sobre o sono em adolescentes e enfatizam a necessidade de uma noite de sono adequada em torno de nove horas. Além disso, ressaltam que o ciclo de sono sofre mudanças significativas com demandas sociais e atividades extracurriculares e de trabalho após o horário escolar, impactando a qualidade do sono, a necessidade de dormir mais em um dia para compensar outro que pouco dormiu e no desempenho das atividades diárias.

Sobre a questão do uso do tempo com o jogo, o mínimo de tempo dedicado foi de duas horas por dia. A maioria dos entrevistados responderam acessar o jogo por cerca de três a quatro horas (Gráfico 2). Cinco jogadores declararam usar sete horas ou mais do seu dia no Axie Infinity. Brandão (2022) ao investigar usuários brasileiros de jogos play to earn, entre eles crianças e adolescentes, relatou os impactos negativos pelo uso de longas horas, chamado de Transtorno de Jogo pela Internet. De acordo com o autor, o uso excessivo gera o desestímulo em outras áreas como a escolar, vida familiar e atividades sociais, além de causar abstinência quando retirados. Embora os usuários não foram questionados sobre os impactos e nem foram avaliados estes aspectos, ressalta-se estes malefícios pelo uso por longas horas desse jogo.

Gráfico 2. Tempo de Consumo Diário



Fonte: desenvolvido pelos autores.

Ao verificar há quanto tempo os entrevistados jogam o Axie Infinity, a maioria dos jogadores ingressaram nessa modalidade há menos de seis meses. Apenas quatro indivíduos jogam há mais de sete meses (Gráfico 3). Como existem questões de habilidade e até mesmo elementos de profissionalização envolvidos na prática do Esports, somente futuras investigações podem identificar um prazo médio de um jogador na plataforma, e outros aspectos que permitem a continuidade desses usuários.

Gráfico 3. Tempo de Jogo



Fonte: desenvolvido pelos autores.

Ressalta-se que todos os trinta e três jogadores que participaram do questionário são alunos da chamada “escolinha”, ou seja, são convidadas para jogar sem pagar para participar. Semelhante a um centro de detecção de talentos, os donos da conta de um time, observa o perfil e habilidade de um jogador para que o mesmo seja inserido no time. Em contrapartida, todos os ganhos gerados são repartidos com os donos das contas do time. Estima-se que em 2023 cerca de 3.07 bilhões de pessoas estarem envolvidas com jogadores ativos de vídeo games (Newzoo, 2020). No entanto, questiona-se que em relação aos jogos Play to Earn, 80-90% apenas joga por diversão, poucos destes jogadores se tornam profissionais e podem viver dos ganhos do jogo (Playtoearn diary.com, 2022).

CONCLUSÃO

O jogo influencia diretamente nas outras necessidades diárias e que demandam tempo como estudar, ajudar nos afazeres domésticos, ter um momento de lazer e conviver com os seus familiares. O tempo empreendido no jogo gera retornos financeiros e isso acaba convencendo que vale a pena se esforçar por horas para conseguir bater as metas diárias e desenvolver táticas e técnicas melhores. Embora, o Axie Infinity tenha contribuído para as famílias no aspecto econômico, inclusive no período da pandemia como destacado em outros países (Goeking, 2021). Não se tem compreensão do impacto dessa atividade laborativa nas doenças ocupacionais e psicológicas; também não se sabe quais razões ou interesses estejam por trás dos investidores e seus possíveis ganhos. Jogos eletrônicos possuem próprios modelos econômicos, no qual Mataruna-Dos-Santos e Wanick descrevem como: “*Ludic Economies*”, pelo fato de que o jogo envolve o universo monetário com destaque para as criptomoedas. As criptomoedas prometem maior segurança e confiança nas relações de econômicas que envolvem transações online, são moedas descentralizadas que utilizam a criptografia, seguindo protocolos matemáticos como por exemplo o blockchain (Narayanan et al, 2006). Embora este represente um mercado em ascensão e que permite também o surgimento de novas economias e possibilidade de empregos, recomenda-se futuras pesquisas para compreender os efeitos e consequências dos jogos *Play to earn* nos usuários. Sobretudo nas questões que envolve a saúde física e mental, uma vez que esta pesquisa constatou que crianças e

adolescentes brasileiros estão envolvidos neste mercado, e se sentem atraídos pela possibilidade de ganhos financeiros. Questiona-se também os possíveis impactos nas relações sociais, rendimento escolar, e mudanças de comportamento nestes usuários, sendo assim estas futuras recomendações de estudo envolvendo os jogos *Play to earn* no contexto brasileiro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALHA, K.; & KOSKINEN, E.; PAAVILAINEN, J.; HAMARI, J.; KINNUNEN, J. (2014). Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives, In Proceedings of Nordic Digra 2014.

BRANDÃO, Luiza Chagas. Fatores associados ao uso problemático de vídeo games entre adolescentes brasileiros. Tese Doutorado em Psicologia Clínica. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

DE JESUS, S.B. Play-to-Earn: A Qualitative Analysis of the Experiences and Challenges Faced By Axie Infinity Online Gamers Amidst the COVID-19 Pandemic. International Journal of Psychology and Counseling. Volume 12, Number 1, pp. 391-424, 2022.

MATARUNA-DOS-SANTOS, L. J., WANICK, V. Cryptocurrencies in the Ludic Economies: The Case of Contemporary Game Cultures. In A. Salman, & M. G. A. Razzaq (Eds.), Blockchain and Cryptocurrencies. IntechOpen, 2018
<https://doi.org/10.5772/intechopen.80950>

NARAYANAN A., BONNEAU J., FELTEN E., MILLER A., GOLDFEDER S. *Bitcoin and Cryptocurrency Technologies: A Comprehensive Introduction*. Princeton University Press; 2006.

DEL CIAMPO, L. A. Características de hábitos de sono entre adolescentes da cidade de Ribeirão Preto (SP). Revista Brasileira de Crescimento e Desenvolvimento Humano, v. 27, n. 3, 2017. DOI:
<https://www.revistas.usp.br/jhgd/article/download/107097/136692/278105>

GOEKING, W. Jogo de NFT ajuda cidade nas Filipinas a driblar crise da pandemia. Valor Investe: São Paulo, 2021. Disponível em:
<https://valorinveste.globo.com/mercados/cripto/noticia/2021/05/13/jogo-de-nft-ajuda-cidade-nas-filipinas-a-driblar-crise-da-pandemia-entenda.ghtml>
Acesso em: 10 Out, 2022.

GRANDNER M.A., PATEL N.P., GEHRMAN P.R., PERLIS M.L., PACK A.I. Problems associated with short sleep: bridging the gap between laboratory and epidemiological studies. Sleep Med Rev. 2010;14(4):239-47. DOI:
<http://dx.doi.org/10.1016/j.smr.2009.08.001>

PLAYER COUNTER, Axie Infinity Player count – How many people are playing now? - [Axie Infinity Live Player Count - How Many People Are Playing Now?](https://playercounter.com) (playercounter.com), Acesso em: 25 Fev, 2022.

WILLIAMS J.A., ZIMMERMAN F.J., BELL F. Norms and trends of sleep time among US children and adolescents. JAMA Pediatr 2013;167(1):55-60. DOI:
<http://dx.doi.org/10.1001/jamapediatrics.2013.423>