

Jogo League of Legends desafiando o trabalho em grupo

Luciane Corte Real*

Luiz Carlos Corte Real Roveda de Oliveira

Franceline Michailoff

Juliana Duarte Flores

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Faculdade de Educação (FACED), Brasil

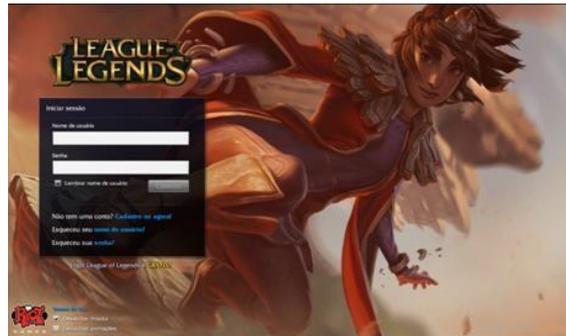


Figura 1: Layout inicial do LOL

RESUMO

O artigo parte do recorte de uma pesquisa que investiga “As aprendizagens através das Tecnologias da Informação e Comunicação” na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. No recorte é investigado um grupo de jogadores de League of Legends (LOL) com idade entre 14 e 21 anos objetivando verificar a potencialidade de tal jogo em proporcionar um trabalho em equipe. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, exploratória, com a forma de um estudo de caso. O procedimento para levantamento de dados constituiu-se em um questionário online enviado para jogadores com o objetivo de mapear os jogadores quanto à idade, à instrução, ao tempo de jogo, além de questões de múltipla escolha abrindo a possibilidade quanto a estratégias individuais e/ou em grupo, e amizades, entre outras. A teoria que orientou a coleta e análise dos dados foi a Epistemologia Genética de Piaget com ênfase no trabalho em grupo, cujo referencial teórico aponta para a importância deste para o desenvolvimento cognitivo e afetivo do sujeito. Como resultado preliminar constatou-se que por se tratar de um jogo em equipe, jogar LOL, aprimora o trabalho coletivo, pois há necessidade de se criar estratégias e interação em grupo, para que suas finalidades sejam alcançadas.

Palavras-chave: Jogo, League of Legends, trabalho em grupo, desenvolvimento cognitivo.

1 INTRODUÇÃO

O artigo discute o potencial do jogo League of Legends (LOL) no desafio do trabalho em grupo. O jogo se caracteriza como MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) que são jogos desenvolvidos especificamente para serem jogados em equipes, com um número definido de participantes e em um espaço virtual limitado. Alguns pesquisadores têm investigado o LOL em diversos aspectos.

* e-mail: lucreal@gmail.com

Mazurek e Polivanov [1] tentam compreender os hábitos e motivações de consumo dos jogadores do LOL e refletem sobre que modelos de linguagens publicitárias podem funcionar no ambiente do jogo e constatarem que existe uma disputa por status in-game e que a motivação para compra de certos bens pode estar relacionada também à dimensão do afeto e da sociabilidade.

Laranjeira *et al* [2] analisam os padrões de comunicação e organização observando as ações dos jogadores em jogos online nas comunidades virtuais e evidenciam estruturas organizacionais como: regras, contratos sociais, relações de troca e hierarquia estabelecidas informalmente nas partidas. As comunidades implicam relações de afeição entre grupos e indivíduos, coesão nas relações e uma cultura compartilhada. Os autores acima citam McAlexander, Schouten e Koenig que estudam a relação positiva entre as comunidades e o bem estar humano. Segundo estes autores através das comunidades as pessoas compartilham recursos essenciais que podem ser de natureza cognitiva, emocional ou material.

O trabalho em equipe, segundo Piaget [3] pode ser caracterizado por um conjunto de pessoas que realizam determinada tarefa. Para que as pessoas possam trabalhar em grupo é necessário reciprocidade, negociações e regras. O trabalho em grupo proporciona desenvolvimento cognitivo e afetivo. Neste sentido é que surgiu o interesse de investigar o potencial do LOL para o trabalho em grupo.

Na perseguição do objetivo foi realizada uma pesquisa qualitativa na forma de estudo de caso em caráter exploratória. Os dados apontaram para a possibilidade do jogo do LOL incentivar o trabalho em grupo principalmente pela necessidade de criar estratégias para vencer a equipe inimiga.

2 JOGANDO

Atualmente a possibilidade de jogos digitais vem se ampliando, desde os jogos individuais até os coletivos *offline* e *online*. O jogador pode fazer sua escolha. Os jogos estão disponíveis em várias plataformas de várias formas, com diversas temáticas. As concepções das pessoas sobre os jogos podem ser distintas, algumas categorizam como educativas e outras como entretenimento. O que se observa é que as pessoas, de maneira

geral, gostam de jogar e o jogo está presente ao longo da história em diferentes grupos e formas. Araujo e Aranha [4] referem que: [A história da contribuição dos jogos nas outras áreas do conhecimento é longa e continua com maior ênfase com os jogos digitais suportados pelas novas tecnologias, não só com o apoio lúdico, como também com o apoio computacional. Nesse sentido, jogos digitais podem ser mediadores de aprendizagem e podem contribuir para o despertar de competências, habilidades e melhor compreensão dos conteúdos em diversas].

Jogar é de fundamental importância para o desenvolvimento humano. O jogo pode colaborar em diversos aspectos, como na atenção, no raciocínio lógico, na construção de regras, dentre outras competências importantes para o indivíduo.

Huizinga (apud Araújo e Aranha [4]) afirma que [todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador] em uma espécie de imersão. O jogo é “fascinante e cativante” como afirma Zille [5], absorve, cativa e seduz.

Piaget [6] pesquisa as principais características dos jogos referindo a importância deles para a organização mental da criança e do adolescente. Em sua teoria do desenvolvimento refere desde o jogo de exercício (sem abstrações), simbólico (no qual são trabalhadas questões subjetivas de desenvolvimento como medo, prazer, alegrias, tristezas) como o de regras. O jogo de exercício é normalmente o jogo da criança pequena em que repete a mesma ação pelo prazer da repetição, por exemplo, chutar uma bola na parede diversas vezes. A repetição é pelo prazer de repetir. No jogo simbólico, segundo Piaget, a criança pode brincar com um objeto fazendo de conta que é outro, por exemplo, uma caixa de fósforo pode significar um avião. Neste tipo de jogo é possível, pelo lado psicológico, trabalhar medos, receios, momentos felizes, tristes, etc. Uma criança que foi reprimida pela professora pode chegar em casa e repetir a situação com suas bonecas. Já as regras aparecem juntamente com a socialização da criança. Vale citar que esta construção (jogo de exercício, simbólico e de regras) inicia na infância e continua na vida adulta, no teatro, nos esportes e no *videogame* e também nos jogos online que envolvem o jogo simbólico e de regras.

Desta maneira, o jogo LOL pode ser considerado um jogo de regras e simbólico, pois para participar o jogador necessita seguir algumas combinações. Simbólico porque o jogador pode projetar questões internas nos personagens que escolhe para jogar ou nos colegas de equipe. No recorte da pesquisa trabalhamos apenas com a questão das regras.

Zille [5] cita Baudrillard que salienta que [ao ir para o domínio das regras, que são inerentes ao jogo, o indivíduo abandona o domínio repressor das leis. A lei, seja natural ou social, baseia-se num encadramento linear de signos transcendentais, enquanto a regra surge da recorrência cíclica de signos arbitrários. A lei está na ordem da coerção e do proibido; a regra, por sua vez, deve ser construída e partilhada, e só existe se partilhada. O efeito sedutor do jogo, além do estético, está justamente na possibilidade que proporciona de ruptura com o domínio das leis].

Neste sentido, no processo de desenvolvimento do indivíduo este passa a entender as regras, internalizando-as, não havendo a necessidade de que elas sejam impostas. A lei é compreendida como algo imposto, já a regra é mais aceitável por ser entendida como algo existente para um bem comum. A lei está na ordem da coerção e do proibido, a regra, por sua vez, deve ser construída e partilhada e só existe se partilhada.

3 LEAGUE OF LEGENDS (LOL)

Para compreender melhor este artigo, é necessário entender o jogo em questão: seus limites, suas regras, sua popularidade entre os jovens. League of Legends é um jogo em que cada participante escolhe um personagem no início da partida. Ao entrar no jogo,

cada jogador necessita unir-se a outros quatro e, assim, formar uma equipe. Então, duas equipes serão confinadas em uma arena de batalha, onde uma será campeã. Assim caracteriza-se como um jogo do estilo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Ambas as equipes irão competir para alcançar um objetivo claro: destruir o Nexus inimigo (local onde as tropas de cada time nascem).

No jogo, ambas as equipes devem preparar ações coordenadas para responder às estratégias dos adversários com a maior efetividade possível. Pode-se fazer uma analogia com o jogo de Xadrez em que cada equipe inicia de um lado do campo, e, com o decorrer do tempo, deve avançar suas peças. Tanto no Xadrez quanto no LOL o objetivo de um jogador é abater algo que se encontra em posse do outro jogador (no caso do Xadrez é o rei). Em ambos os jogos, é possível perceber que cada tomada de decisão feita por parte de um jogador, pode influenciar toda partida. Uma das diferenças é que o LOL é jogado em equipe e o Xadrez individualmente.

Para proporcionar um jogo com experiências mais diversas possíveis, a Riot Games, desenvolvedora do LOL, anunciou que cada partida seja única. Assim, League of Legends proporciona aos jogadores experiências únicas, sendo praticamente impossível haver partidas iguais.

Segundo pesquisas da Raptr [7], League of Legends obteve o primeiro lugar, em setembro de 2015, dentre os jogos eletrônicos mais jogados quanto ao número de horas, chegando a um total de 23,47% de tais horas, sendo seguido apenas pelo Counter-Strike com 7,39%. Raptr é uma rede social voltada para o público *gamer*.

4 TRABALHO EM EQUIPE

O trabalho em equipe pode ser caracterizado por grupos ou conjuntos de pessoas que se dediquem a realizar uma determinada tarefa. Segundo Piaget [3] é, sobretudo, a partir de 1918 que em diversos países se expandiu, sob diversas formas, o método do trabalho em grupo.

A teoria piagetiana entende desenvolvimento e aprendizagem como uma construção a partir da interação do sujeito com o meio. A interação inicia com o nascimento e só vai acabar com a morte. O sujeito está sempre interagindo com o meio e adaptando-se a este. Os estágios de desenvolvimento (que iniciam na infância e vão até a adolescência e a vida adulta) partem da contração do sujeito (no caso a criança, que nasce centrada no seu próprio corpo) para a descentração (na qual a possibilidade maior seria na fase da adolescência e adulta, quando o sujeito é capaz de entender o ponto de vista do outro).

Montagero e Naville [8] referem que a noção de descentração dá conta da direção do desenvolvimento cognitivo. A princípio, a atividade cognitiva está submetida à ação própria e ao ponto de vista imediato. Posteriormente, ela se libera, de forma progressiva, de seus limites iniciais, graças à descentração. A contração é a fixação cognitiva nos objetivos imediatos da atividade pessoal isolada, a fixação na perspectiva própria. A descentração é o processo de liberação do egocentrismo inicial (egocentrismo não significa egoísmo e sim, por exemplo, a fixação em apenas um ponto de vista) e permite a passagem de uma subjetividade deformante a uma objetividade relativa. A descentração possibilita a inserção de um ponto de vista próprio em um conjunto de pontos de vista possíveis em um universo do qual o sujeito não é mais o centro. As interações que permitem as descentrações são ao mesmo tempo individuais e sociais. O conceito de *cooperação* está estreitamente ligado ao de descentração.

Descrutar remete também à capacidade de se desprender de um aspecto delimitado do real considerado até então, para se levar em consideração outros aspectos e, finalmente, coordená-los.

Para Piaget [9], [adaptar-se ao mundo social, como ao meio físico, é construir um conjunto de relações e situar-se a si próprio entre essas relações graças a uma atividade de coordenação implicando a descentração e a reciprocidade de pontos de vista].

Somente na medida em que o sujeito é capaz de descentrar de seu ponto de vista, colocando-se no lugar do *outro*, armando uma possibilidade de cooperação – operar com –, que seu agir pode ser autônomo. A construção do pensamento rumo à descentração e, por consequência, à operação, com a reversibilidade que lhe é intrínseca, é a construção da possibilidade de engendrar relações de cooperação e a autonomia que essa implica. Esse processo só tem a possibilidade de acontecer nas relações coletivas.

Segundo Piaget [10] [Cada relação social constitui, por conseguinte, uma totalidade mesma, produtora de características novas e transformando o individual em sua estrutura mental]. A potencialidade produtiva das relações sociais tem sua máxima expressão nas relações de cooperação, ou seja, na capacidade adquirida pelas ações terem se tornado reversíveis, nas quais o sujeito tem a possibilidade de agir cooperativamente, pois o *outro* se faz presente como um igual, como passível de troca. Para Piaget [11], a cooperação/autonomia pressupõe ter em conta o lugar do *outro*, o que não está dado desde o início, mas é produto de uma construção.

No plano social, a cooperação pode conduzir à prática solidária e à ideia de justiça, portanto a construção de valores. Da mesma forma, no plano intelectual, a cooperação abre possibilidades, ao liberar o sujeito de uma atitude egocêntrica, permitindo o acesso à lógica. A cooperação é, por outro lado, no nível das relações interindividuais, o equivalente da reciprocidade lógica. A cooperação, em uma perspectiva desenvolvimentista, marca uma passagem a equilíbrios melhores, definidos pelas relações entre os elementos de uma totalidade e a perspectiva construtivista, na qual o indivíduo atinge a construção de normas por um ajustamento das interações.

Segundo Piaget [12], para que se consiga o trabalho em equipe é necessário que o sujeito tenha passado por estágios na construção da moralidade. Piaget [11], em suas pesquisas sobre *O Juízo Moral na Criança*, constatou que a criança desenvolve o conhecimento e a prática das regras em situação de jogo. A relação da criança com as regras inicia-se com a fase da anomia, passando pela heteronomia, em direção à autonomia. O sufixo nomia, comum aos três termos, vem do grego nomos, que significa regra. Assim, quando se fala de anomia, refere-se a um estado de ausência de regras, sendo esta a fase que a criança ainda não tem a noção do certo e do errado. Esta fase caracteriza-se também pelo egocentrismo e pela contração, ou seja, o pensamento infantil gira em torno da própria criança que é incapaz de entender o pensamento do outro. Em relação a jogos, ela não consegue obedecer às regras e nem a conceber estratégias.

A moral heteronômica, de outra parte, é iniciada quando a criança já atribui respeito às regras, entretanto, a heteronomia moral é condicionada à obediência e ao respeito unilateral. A criança ou sujeito cumpre as regras mediante a presença de outra pessoa. A moral heteronômica, por seu turno, é baseada em relações sociais coercitivas. As regras são impostas pelo outro ou por uma instância que gera punição (polícia, multa, etc). O sujeito não as reconhece como necessárias, não compreende pontos de vista diferentes aos seus. O egocentrismo favorece as relações de coação, reforçando a consolidação da moral heteronômica.

Na adolescência o sujeito tem a possibilidade de estar na moral autônoma. O adolescente que conseguiu interagir com o seu ambiente e desenvolver a moral autônoma pode chegar ao estágio operacional formal no qual o pensamento hipotético dedutivo é característico (capacidade de abstrair e de criar hipóteses). Na moral autônoma o sujeito tem a capacidade de governar-se a si

mesmo e adquire de fato a consciência moral. Regras e leis são cumpridas pelo entendimento de sua importância e não mais pela coerção (imposição e punição) como nas fases anteriores.

Importa ainda mencionar que Piaget estudou a construção das regras da criança ao adolescente. Isso, no entanto, não significa que o adolescente e/ou adulto necessariamente partilhe de uma moral autônoma, pois pode ter uma moral apenas baseada na anomia ou heteronomia.

A evolução da razão e da moral possibilita que o trabalho em grupo se desenvolva de forma natural, sendo a atividade intelectual e a cooperação instrumentos fundamentais para a formação desse pensamento racional. A cooperação, segundo Piaget [3], é a verdadeira condição para que o indivíduo renuncie a seus interesses pessoais e passe a pensar e agir segundo o bem comum em função da realidade, colocando-se no lugar do outro e operando com ele.

Dessa forma, observa-se que o trabalho em equipe é indispensável para o desenvolvimento de estruturas cognitivas que encaminharão o sujeito para a autonomia, sem coerções (imposições de regras) e que as levem a atitudes favoráveis para a vida em sociedade.

5 LOL COMO DESAFIO AO TRABALHO EM EQUIPE

No jogo LOL o trabalho em equipe é uma das principais condições de vitória, visto que cada jogador terá mais quatro jogadores em seu time enfrentando o adversário que também é uma equipe com cinco jogadores.

Os MOBAs possibilitam a criação de comunidades de jogadores já que a regra para jogar é a formação de um grupo.

Laranjeira *et al* [2] referem que a relação entre os jogadores, muitas vezes, não se baseia somente durante o jogo. As comunidades criadas se diferenciam das tradicionais, nas quais os membros são postos, muitas vezes, de maneira compulsória, devido à sua filiação, localização geográfica, grupo étnico, etc. Nelas os membros participam de maneira voluntária e aí permanecem devido ao compartilhamento dos objetivos do jogo e de socialização.

O autor acima menciona, também, que os contratos sociais, relações de troca e hierarquia estabelecidas informalmente são refletidas diretamente nas comunidades virtuais dos jogos. [De fato, essa troca de experiências amplia o sentimento de pertencer a um tipo de grupo, que difere dos demais, sob diversos aspectos. Ainda que o jogo em si algumas vezes não tenha se mostrado como a razão de ser da comunidade. Antes as comunidades adotam o jogo por ser um vetor para promover a socialização entre os membros.

Entretanto, nem todos os jogadores conseguem estabelecer boas relações com seus colegas de equipe. Estes são denominados Jogadores Tóxicos segundo Carvalho *et al* [13] jogadores que prejudicam o meio no qual participam, lesando, assim, a experiência de todos os membros de sua equipe.

A Riot Games, ao saber da existência desses jogadores, tomou algumas atitudes como o Sistema de Report, no qual todo os jogadores podem dar Feedbacks aos outros no final da partida. Caso o jogador receba muitos Feedbacks negativos, a programadora pode tomar algumas atitudes referentes ao uso da conta pelo usuário como, por exemplo, não permitir que o jogador utilize o chat por alguns dias ou impedi-lo de acessar sua conta durante um período estabelecido. Esse sistema conseguiu diminuir o número de jogadores tóxicos, embora ainda seja possível perceber um grande número de usuários que assumem tais atitudes segundo essa categoria.

A vitória de um jogo em equipe depende, então, da articulação da própria equipe, nas combinações e estratégias utilizadas para ganhar do inimigo.

6 METODOLOGIA

A presente investigação é um desenho de uma pesquisa na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) sobre *As aprendizagens através das Tecnologias da Informação e Comunicação*. O presente desenho aborda o jogo LOL possibilitando o trabalho em equipe.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, exploratória na forma de estudo de caso que visa proporcionar uma maior familiaridade com o problema de pesquisa. De acordo com Yin [14]: [O estudo de caso, como estratégia de pesquisa, compreende um método que abrange tudo – com a sua lógica de planejamento incorporando abordagens específicas para a coleta de dados e para a análise de dados. Neste sentido, o estudo de caso não é nem uma tática para a coleta de dados nem meramente uma característica do planejamento em si, mas uma estratégia de pesquisa abrangente].

Os sujeitos foram 175 jogadores que se disponibilizaram a responder um questionário enviado online. Entre eles 47,4% eram maiores de 19 anos, 36% tinham de 16 a 18 anos e 16,5%, 15 ou menos. A grande maioria dos sujeitos são do sexo masculino

(90,8%). Quanto ao nível de instrução 57,7% frequentam o Ensino Superior, 32% cursam o Ensino Médio e 8%, o Ensino Fundamental. A maioria dos jogadores (64,5%) começaram jogar antes da “season 3”, isso é, 2013 ou antes; 17,7% iniciaram a jogar em 2014, 14,8% em 2015 e 2,8% em 2016. Mais da metade dos jogadores que responderam aos questionários (53,7%) jogaram 5 vezes ou mais por semana. 14,3% responderam que jogavam 4 vezes, 12% que o faziam por 3 vezes, 9,7% 2 vezes por semana e 10,3% apenas 1 vez. Quanto ao tempo de jogo por dia, 44,5% responderam que jogam de 1 a 3 horas, 40,5% que jogavam 3 a 6 horas, 8,5% 6 a 9 horas e 6,3% mais de 9 horas.

O questionário foi desenvolvido com o objetivo de verificar se o jogo possibilitava o trabalho em equipe e a socialização entre os jogadores.

Foi utilizado QuickSurveys como plataforma para criar o questionário. Esse site proporciona, para os sujeitos que irão responder, fazer isso de maneira virtual. Foram escolhidas 15 questões chave para colocar na pesquisa. Com as respostas foi possível identificar os sujeitos e suas visões a respeito do foco do questionário. Havia questões simples, de múltipla escolha. Às perguntas nas quais havia a possibilidade de ocorrer mais respostas do que nas alternativas dadas pelos pesquisadores, foi deixado um espaço no qual os sujeitos poderiam respondê-las livremente. Nesses espaços tornou-se possível observar-se depoimentos agregadores à pesquisa.

Para a coleta de dados, foram contatados jogadores de LOL através de divulgação em grupos no Facebook relacionados ao jogo e por conhecidos dos pesquisadores. Assim, foi produzido um link para essas pessoas, que levava os jogadores diretamente às perguntas.

A montagem do questionário, assim como a análise dos dados, foi orientada a partir do referencial teórico piagetiano.

7 APRESENTAÇÃO DOS DADOS E RESULTADOS

A pesquisa aqui apresentada é considerada exploratória com a finalidade de pensar o LOL como um jogo que proporciona o trabalho em grupo por ser um jogo que necessariamente o participante tem que jogar em equipe. Na continuidade da pesquisa será realizada entrevistas com jogadores para aprofundar o estudo de caso em questão.

O questionário foi dividido em dois momentos, um breve mapeamento dos sujeitos que responderam e que foi apresentado no item 6 deste artigo (questões 1 a 6). Na segunda parte as perguntas foram elaboradas pensando nas possibilidades do trabalho em grupo. O questionário foi aplicado em três jogadores e

foi realinhado para os objetivos da pesquisa para ser enviado a outros jogadores.

Na questão 7 os jogadores podiam escolher mais de uma resposta e a pergunta refere-se ao que eles mais gostam no jogo. Plays (boas jogadas), jogar em grupo e estratégia foram respostas que ficaram em torno de 60 a 70 % em cada uma das categorias. Ter um “elo” de destaque ficou em 30%.

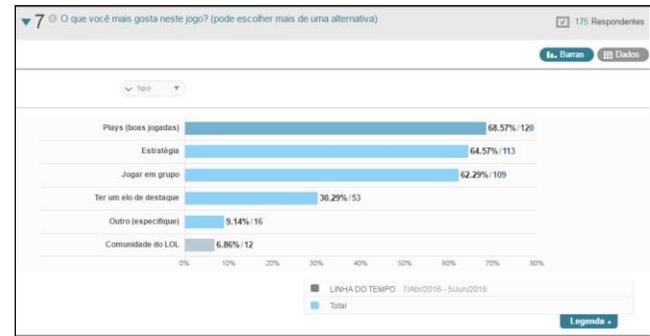


Figura 2: Questão 7 do questionário online

Quando perguntados (questão 8) se já haviam feito amizades a partir do jogo 86% responderam que fizeram amizades jogando. Ao encontro desta questão, a pergunta 9 nos mostra que 96% das pessoas que responderam ao questionário, afirmam que jogam com amigos. Com isso, atenta-se que este jogo possibilita 5 integrantes no grupo, então, pode-se jogar com amigos e concomitantemente com pessoas desconhecidas, ou considerar as pessoas que se conhecem no jogo e continuam jogando no mesmo grupo amigos.

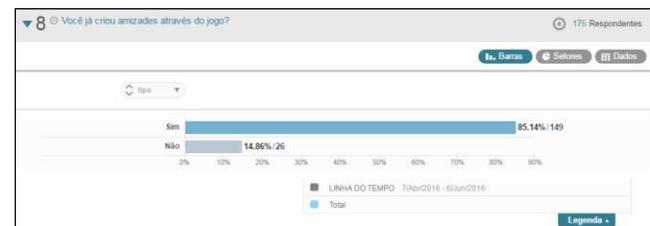


Figura 3: Questão 8 do questionário online

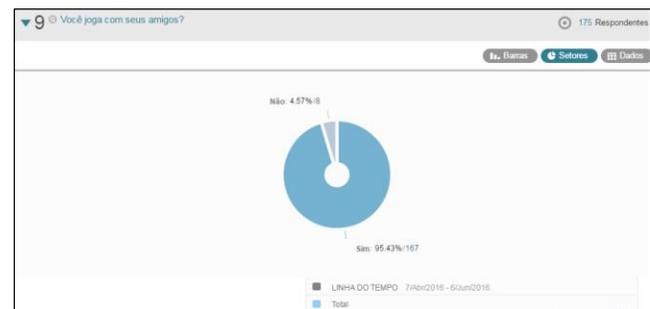


Figura 4: Questão 9 do questionário online

A questão 10 aborda a relação interpessoal dentro e fora do jogo, ou seja, se o jogador joga com colegas que não fala pessoalmente. Através das respostas pode-se constatar que o jogo é um meio de interação e socialização com pessoas por meio virtual, tendo em vista que 77% dos sujeitos afirmaram jogar com colegas que não fala pessoalmente, havendo essa interação unicamente online.

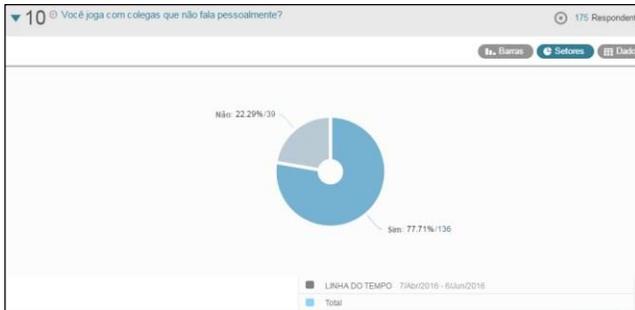


Figura 5: Questão 10 do questionário online

Quando perguntados se o participante ajuda sua equipe e como (questão 11 com múltipla escolha e multi resposta), 94% respondem que ajudam a equipe de diversas formas, deixa kill, dá call, recebe call, põe ward na lane aliada, avisa perigo na lane aliada, vai na lane do aliado para ajudá-lo. Os termos acima utilizados foram realinhados com os jogadores na confecção do questionário (A saber, kill = Ação de matar, cada vez que um jogador mata outro da equipe inimiga ele é recompensado. Call = Chamar, giria utilizada no LOL como sinônimo de mandar, ordenar. Ward = Guarda, objeto que tem a finalidade de possibilitar a visão em um local específico. Lane = caminho).

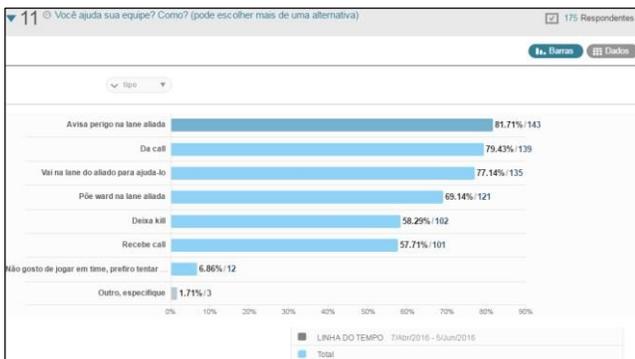


Figura 6: Questão 11 do questionário online

Nesta questão, foi possível perceber que há cooperação entre os jogadores. Tal ação pode ser interpretada como uma formulação de estratégia, pois, ajudar o outro não é uma obrigatoriedade, embora seja uma boa condição para a vitória. Além disso, é possível concluir que grande parte dos jogadores que responderam a esse questionário já passou da fase da anomia de Piaget, estando, assim, ou na fase da heteronomia ou na autonomia. Dessa forma, é possível perceber que o jogo possibilita uma plataforma de desenvolvimento da moral para seus jogadores.

Houve relatos de alguns jogadores, que ao saber do motivo da pesquisa, manifestaram-se dizendo que o jogo não possibilitava o desenvolvimento do trabalho em grupo. A partir dessa fala, foi possível pensar a partir da “tomada de consciência” de Piaget (um estudo de Piaget que aborda que os comportamentos inicialmente são inconscientes e se tornam conscientes quando passam para representação). Os sujeitos aqui estudados estão desenvolvendo suas habilidades em trabalhar em equipe e sua moral, mas não têm consciência desse desenvolvimento.

Na resposta aberta disponibilizada no questionário para os sujeitos se manifestarem de forma livre, foi possível verificar uma resposta interessante quanto ao trabalho em equipe. Nela o sujeito escreveu: “não dou rage”. Rage, palavra em inglês, significa raiva,

fúria, e é utilizada pelos jogadores no sentido de xingar ou não os demais jogadores. Assim, para ele, é possível perceber que não se manifestar de maneira agressiva frente a outro é uma maneira de ajudar toda sua equipe.

Na questão 14 foi questionado a frequência com que os jogadores encontram jogadores Tóxicos. Como resultado, obteve-se que mais de 60% das pessoas encontram esse tipo de jogador sempre ou frequentemente. Assim, é possível pensar que muitos jogadores agem de maneira nociva ao meio. Pode-se fazer analogia com uma resposta aberta na questão 13 (que questionava se já havia brigado com alguém no LOL e o porquê) - “Como sou mulher e já sofri muito machismo dentro do jogo, já briguei a ponto de dar rage em outro player.” - resposta da jogadora. Com essa observação é possível perceber o quão tóxico um jogador pode ser, interferindo, assim, na boa comunicação com sua equipe.

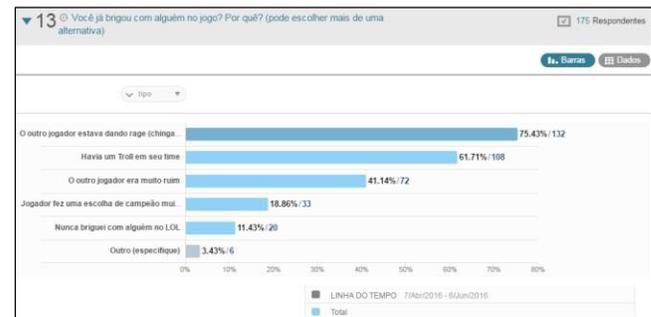


Figura 7: Questão 13 do questionário online

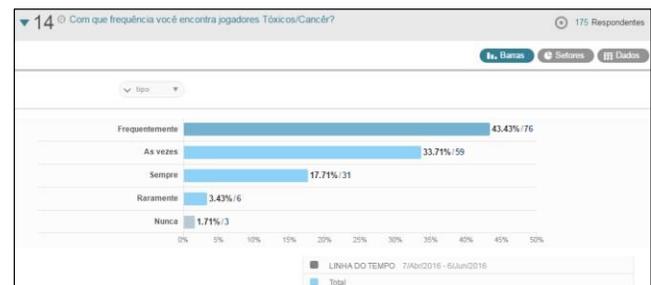


Figura 8: Questão 14 do questionário online

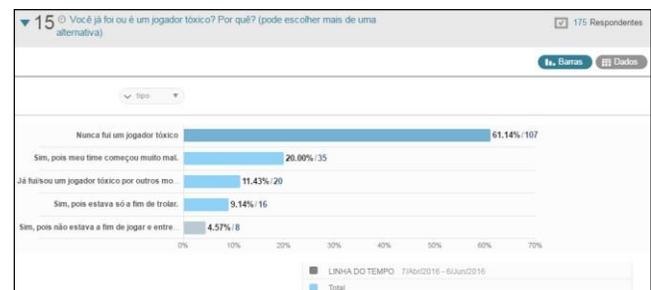


Figura 9: Questão 15 do questionário online

Na questão 12 foi perguntado diretamente se o jogo proporciona o trabalho em equipe, 98% dos participantes afirmaram positivamente, mostrando que o trabalho em equipe é um fator presente e notável no LOL.



Figura 10: Questão 12 do questionário online

A partir dos questionários percebe-se que o jogo proporciona socialização e engajamento ao realizar jogadas em favor da equipe que foi constituída, com o intuito de ganhar, trabalham em conjunto. O uso da estratégia na execução do jogo faz parte do trabalho em grupo, pois é constituída em uma troca com os jogadores.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do questionário respondido pelos sujeitos da pesquisa pode-se concluir que para este grupo (que foi heterogêneo em idade e grau de instrução) o jogo LOL ajuda na socialização. Quando aborda-se a socialização entende-se, a partir da teoria piagetiana, como uma construção em que o sujeito inicia centrado em si e aos poucos vai se descentrando para poder relacionar-se com as pessoas em sua volta. Os sujeitos responderam que fazem amigos no jogo e se relacionam com colegas que não conversam pessoalmente. Este comportamento é considerado socialização, mesmo não sendo presencial, pois cria estruturas cognitivas e afetivas para se relacionar no mundo.

O trabalho em grupo está presente por ser um jogo de equipe e necessita que os jogadores elaborem estratégias para que a equipe se articule para ganhar o jogo. Cada partida é única porque envolve dez jogadores divididos em duas equipes, logo, a estratégia de cada equipe tem que mudar continuamente. Um grupo é um conjunto de pessoas com pensamentos e ações diferentes em cada situação, logo, o participante ao criar estratégias, adequá-las a partida e participar (ou partilhá-las com o grupo) do jogo está se desenvolvendo.

Desta maneira, salienta-se a importância do trabalho em grupo para o desenvolvimento cognitivo e emocional do sujeito. O jogador para participar do grupo tem que seguir a regra do jogo e do grupo ao qual ele está vinculado, as regras também são construídas junto com o grupo em cada uma das partidas por meio de estratégias tendo como objetivo ganhar o jogo. A estratégia possibilita o crescimento do grupo; consequentemente converge para o trabalho em equipe.

O estudo apresenta algumas limitações no sentido de ter sido realizado apenas um questionário com número restrito de jogadores. Para uma melhor análise sobre o trabalho em grupo no jogo LOL é necessário que sejam realizadas entrevistas com a finalidade de investigar mais profundamente a questão além de observação de jogadores jogando.

Apesar de sua integração aos processos de aprendizagem formal ainda ser polêmica nas instituições de ensino, jogos são apontados como ferramentas interessantes e inovadoras para a educação [15]. Além dos benefícios da motivação trazida pela ludicidade [15], jogos desafiam o aluno a tomar decisões com base em raciocínio

lógico, definição de estratégias, e sistematização e avaliação de informações, desenvolvendo assim competências cognitivas ligadas à resolução de problemas [16]. Esse processo é facilitado pela interatividade e rápido feedback dos jogos, promovendo ciclos de reflexão, o que por si só já é um estímulo ao desenvolvimento de pensamento computacional baseado em interação exploratória. Real *et al* [17] estudam jogos online no processo de aprendizagem de crianças e adolescentes e evidenciam uma implementação neste processo nas áreas da leitura e escrita, além do componente lúdico ser um dos motivadores do jogo e Dantas *et al* [18] utilizam jogos digitais e competitividade visando estimular os alunos a desenvolverem a habilidade de resolver problemas.

REFERÊNCIAS

- [1] M. Mazurek; B. Polivanov. 2013. Bens virtuais em jogos online: consumo e publicidade em League of Legends. In: Seminário de Iniciação Científica ESPM, 2, São Paulo, 2013.
- [2] P. Laranjeira; E. Porto; P. Pinheiro. R. L. "Além da arena: Análise das estruturas de organização e comunicação surgidas em comunidades de jogadores de jogos tipo MOBA." Proceedings do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames. 2013. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/industria/10full-paper-indtrack.pdf>> Acesso em: 04 abr. 2016.
- [3] J. Piaget. Sobre a pedagogia. Textos inéditos. Psicologia e Educação - Casa do psicólogo. Org. Silvia Parrat e Anastasia Tryphon. Trad. Claudia Berliner - São Paulo. 1998.
- [4] G. Araújo. G.; E. Aranha. H. da S. Avaliação formativa da aprendizagem com instrumentação em Jogos digitais: Proposta de um framework conceitual. II Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2013) Natal, RN – Brasil. 2013. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/2688/2342>> Acesso em: 06 mar. 2016.
- [5] J. Zille A. B. Games, indicadores e geradores de possibilidades educacionais. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação. V. 6, n. 3. 2011. Disponível em: <<http://piwik.seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/5008>> Acesso em: 06 mar. 2016.
- [6] J. Piaget. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- [7] Raptr. O feedback instantâneo melhora. Disponível em: <<http://br.leagueoflegends.com/pt/news/gameupdates/player-behavior/o-feedback-instantaneo-melhora>> Acesso em 11 de março de 2016.
- [8] J. Montanero; D. Maurice-Naville. Piaget ou a inteligência em evolução. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- [9] J. Piaget. Concepção do jogo segundo Piaget. 15 de agosto de 2012. Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/15660/concepcao-do-jogo-segundo-piaget#12>> Acesso em: 06 mar. 2016.
- [10] J. Piaget. Para onde vai a educação? Rio de Janeiro: J. Olympio, 1973.
- [11] J. Piaget. O juízo moral na criança. 3.ed. São Paulo: Summus, 1994.
- [12] J. Piaget. e I. B. Da Lógica da Criança a Lógica do Adolescente. São Paulo: Ed. Pioneira, 1976. 260p. (Capítulo XVIII.)
- [13] V. Carvalho; C. Teixeira; B. Carvalho. "Jogadores Tóxicos: Uma análise Comportamental dos jogadores brasileiros de LOL". SBC – Proceedings of SBGames 2015. <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/culturashort/147938.pdf>> Acesso em 07 abr. 2016.
- [14] R. Yin, K. Estudo de caso: planejamento e métodos (2a ed.). (D. Grassi, Trad.). Porto Alegre: Bookman. 2001.
- [15] M. Medeiros, O.; J. Schimiguel. Uma abordagem para avaliação de jogos educativos: ênfase no ensino fundamental. Revista Renote: Novas tecnologias na educação. V. 10. n.3. 2012. Disponível em:

- <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/36378>> Acesso em: 28 ago. 2016.
- [16] F. Patrick. Digital Games in schools: a handbook for teachers. European Schoolnet. 2012.
- [17] L.; M. C. Real; S. Corbellini; F. Michailoff. Jogos online: ferramentas nas intervenções Psicopedagógicas. In: 4.º Congresso Brasileiro de Informática na Educação - CBIE 2015, 2015, Maceió, AL. Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2015. Disponível em: <<http://www.brie.org/pub/index.php/wie/article/view/5010>> Acesso em 06 mar. 2016.
- [18] V. Dantas; A. Nogueira; N. Alisson; D. Raniery; J. Raul; R. Soares; R. Sampaio; W. Kelson; T. Costa. Uma metodologia para estimular o raciocínio lógico baseada na reflexão crítica e no uso de jogos digitais. In. ANAIS DO XIX WORKSHOP DE INFORMATICA NA ESCOLA. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.brie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/2685>> Acesso em: 29 ago. 2014.