

Uso educativo dos MMOG: uma análise sob o ponto de vista dos seus jogadores

Tiago Gomes

Universidade do Minho, Instituto de Educação, Portugal

Resumo

Os jogos electrónicos e, em especial, os jogos online além de constituírem um espaço altamente motivador, surgem como um ambiente capaz de desenvolver nos seus utilizadores competências essenciais para a sociedade actual como o pensamento crítico, o trabalho em equipe, a resolução de problemas, a colaboração entre pares e a facilidade em usar a tecnologia.

Neste trabalho numa primeira fase analisaram-se quatro Massively Multiplayer Online Games (MMOG), nomeadamente os jogos Ikariam, OGame, Gladius e Metin2, tendo-se desenvolvido um Guião de Análise. Todos jogos analisados possuem potencialidades educativas relacionadas com a resolução de problemas, motivação e melhoria das capacidades de comunicação e interacção. O Ikariam destaca-se na forma como estabelece uma relação entre as tarefas a serem realizadas, bem como na possibilidade de se criar uma estrutura social complexa através das ferramentas de comunicação e interacção disponibilizadas dentro do ambiente do jogo.

Palavras-chave: Jogos Electrónicos, MMOG, Potencialidades Educativas

Contato:

tiagoslg@gmail.com

1 - Introdução

No século XXI as pessoas necessitam de uma nova gama de capacidades constituídas por pensamento crítico, trabalho em equipa, resolução de problemas, colaboração, facilidade de utilização com tecnologia e capacidade de trabalhar com informação (Galarneau & Zibit, 2007).

Muitas pessoas estão a adquirir estas capacidades fora das instituições formais de ensino, ou seja, através do ócio quando este inclui actividades com alguma demanda cognitiva. Estas actividades são uma escolha pessoal e incluem cada vez mais os videojogos (Johnson, 2006). Em particular, temos o aumento de popularidade experimentado pelos massively multiplayer online games (MMOG), um fenómeno relativamente recente que se tornou possível através da popularização das ligações de banda larga e da nova geração de computadores e consolas que permitem a renderização de mundos virtuais complexos com milhares de pessoas a jogar em tempo real (Steinkuehler, 2004).

Estes ambientes trazem um constante desafio cognitivo que, em conjunto com as actividades que exigem a cooperação entre os jogadores, gera um ambiente rico

em aprendizagens incidentais, tão necessárias para a aprendizagem útil.

2 - Descrição dos Estudos

Este texto integra dois estudos complementares de carácter exploratório. Este método foi adoptado, uma vez que se pretende fornecer maiores conhecimentos sobre o tema de estudo que se encontra nos primórdios de investigação.

O primeiro é constituído por uma análise do conteúdo dos jogos e dos fóruns oficiais de quatro jogos do tipo MMOG bem como a análise das trocas de mensagens entre os jogadores dentro do ambiente dos jogos, como salientam Rocha & Deusdará (2005). Foi utilizada a selecção de palavras-chave a fim de detectar, dentro destes diversos textos produzidos, as potencialidades educativas dos MMOG analisados, no que diz respeito à resolução de problemas, à motivação para a realização de tarefas e às capacidades de comunicação e interacção.

Enquanto o segundo estudo é uma sondagem (Ghiglione & Matalon, 1992) aos jogadores destes mesmos jogos. Desta forma, pretendíamos alcançar um número maior de respondentes, na tentativa de perceber a opinião destes jogadores sobre a forma como percebem as potencialidades educativas dos MMOG e como as utilizam na sua vida.

2.1 Guião de análise dos MMOG

Para a análise dos MMOG foi necessária a criação de um guião, uma vez que este tipo de jogo tem características próprias no que diz respeito à organização de tarefas e objectivos (Graells, 2001; Steinkuehler, 2004), às ferramentas de interacção e comunicação disponíveis (Galarneau, 2005; Childress & Braswell, 2006). Para tal, foi desenvolvido um guião composto por quatro partes que têm como objectivo analisar estas dimensões.

1ª Parte – Identificação

O objectivo desta secção é identificar as características gerais do jogo. Foram considerados os itens Nome, URL do Jogo, Empresa Responsável, Requisitos mínimos do sistema, Língua(s) em que está disponível e Tipo de Comunidade, como características gerais. E Ambiente e História do jogo como recursos responsáveis por angariar jogadores.

Para o item Tipo de Comunidade, espera-se identificar se os jogos possuem comunidades abertas, onde os jogadores que não se conhecem fisicamente, utilizam o espaço virtual criado pelo jogo para se encontrarem, ou fechadas, neste caso teríamos uma comunidade restrita de jogadores que se conhecem, e podem jogar tanto na Internet ou mesmo offline em locais próprios para este

fim.

2ª Parte – Objectivos

Nesta parte decreve-se a forma como são organizados os objectivos principais do jogo e o grau de liberdade que o jogador tem para realizar estes objectivos, através dos itens Final (Final pré-definido, Final pré-definido com múltiplos caminhos ou Final não definido), Subdivisão dos objectivos principais (Tarefa Única, Divisão indicada ou Divisão não indicada) e Grau de dificuldade entre as etapas (Mesmo grau de dificuldade, Variação Aleatória ou Aumento gradual).

3ª Parte – Tarefas

Assim como nos objectivos, esta secção pretende através dos itens Ordem das tarefas (Tarefas sequenciais ou Tarefas não sequenciais), Ligação entre as tarefas (Não relacionadas entre si ou Relacionadas entre si) e Existência de Tarefas extra (Inexistentes, Não acompanham em dificuldade a etapa actual ou Acompanham em dificuldade a etapa actual) verificar a forma como são organizadas as tarefas que devem ser realizadas pelo jogador para que este realize o objectivo principal.

4ª Parte – Comunicação e Interação

Nesta secção pretende-se determinar a necessidade de interacção entre os jogadores para a realização das tarefas e objectivos propostos pelo jogo, bem como identificar quais as ferramentas oficiais de interacção e comunicação disponibilizadas pela empresa criadora do jogo.

2.2 - Questionário aos Jogadores

Independentemente do enfoque positivo (Alves, 2005; Johnson, 2006) ou negativo (Chiu et al., 2004; Thompson, 2001), é reconhecido que o jogo provoca mudanças cognitivas nos jogadores que se reflectem na forma como estes interiorizam as regras não explícitas do jogo e as utilizam para obter sucesso nos mesmos (BECTA, 2001; Beedle & Wright, 2007).

O objectivo aqui é verificar se os jogadores, em especial os jogadores de MMOG, percebem que os jogos provocam essa mudança cognitiva e se identificam o seu reflexo na sua vida escolar ou profissional, dependendo da idade dos respondentes. Em particular:

- a) Capacidades de comunicação e interacção
- b) Capacidades de resolução de problemas
- c) Motivação para a realização de actividades

A construção do questionário teve em consideração o estudo realizado por Beedle & Wright (2007) com o mesmo objectivo. O questionário ficou dividido em quatro partes:

Parte I – Caracterização do jogador

O objectivo desta caracterização é determinar quem é o jogador. Portanto foram disponibilizadas perguntas para determinar idade, sexo e nível de escolaridade do jogador.

Parte II – Acesso à Internet e Hábitos de Jogo

Pretende-se determinar a familiaridade do jogador com o ambiente online e com o jogo. Para tal inquiriu-se sobre a frequência de acesso à Internet em geral e ao jogo, há quanto tempo joga online e o que faz online.

Parte III – Percepção da aprendizagem

Nesta terceira parte utilizou-se uma escala de tipo Likert de cinco pontos, sendo 1 – Discordo totalmente; e 5 – Concordo totalmente. As afirmações pretendem caracterizar o modo como os jogadores percebem o efeito dos jogos electrónicos no que diz respeito às capacidades de comunicação e colaboração (Rosas et al., 2003; Turvey, 2006), à resolução de problemas (Johnson, 2006; Beedle & Wright, 2007) e à motivação para a realização de determinadas actividades (Galarneau & Zibit, 2007; Turvey, 2006)

Além disso, as afirmações sobre as capacidades de comunicação e interacção e a resolução de problemas promovidas pelos jogos, foram perspectivadas segundo duas dimensões:

- 1 – O jogador reconhece que o jogo online em questão favorece determinada característica;
- 2 – O jogador consegue utilizar esta capacidade aprendida na sua vida escolar e/ou profissional.

Desta forma, as afirmações que caracterizam as capacidades de comunicação e colaboração promovidas pelos jogos pretendem identificar se o jogo necessita da colaboração entre os jogadores, promove capacidades de trabalho em grupo, melhora nas capacidades comunicativas do jogador, se os jogadores conseguem transferir as capacidades de comunicação e colaboração desenvolvidas no jogo para sua vida e se consegue utilizar esta interacção para resolver problemas escolares ou profissionais.

As afirmações que caracterizam a capacidade de resolução de problemas promovidas pelos jogos pretendem identificar se os jogadores conseguem perceber as diferentes formas de se atingir um objectivo, entender qual a influência das regras sobre o ambiente do jogo, reordenar o conhecimento adquirido quando estão diante de uma situação nova, se os jogadores conseguem transferir as capacidades de resolução de problemas desenvolvidas no jogo para sua vida e se as conseguem utilizar na sua vida escolar ou profissional.

Por sua vez, as perguntas sobre a motivação para a realização de determinadas tarefas, pretendiam verificar se os jogadores se sentiam motivados para a assimilação de regras do jogo, para a procura de material complementar ao fornecido pelo jogo, para a realização de objectivos e a interagirem com outros jogadores.

Parte IV - Opiniões do jogador

Para esta parte foram elaboradas duas perguntas de resposta livre, que pretendiam identificar o que motiva o jogador a continuar a jogar, bem como qual a opinião dele sobre se os jogos online auxiliam a sua vida

escolar ou profissional, solicitando que justificasse a resposta.

3 - Potencialidades educativas dos MMOG

3.1 - Motivação

Ambientação: Ambiente do jogo, História e Cenário

Todos os jogos desenrolam-se em universos particulares. Desta forma, ainda que a base técnica dos jogos seja bastante parecida, o que pode ser notado através da semelhança dos sistemas de cálculos, cada jogo conta com uma história específica. Esta especificidade cria uma linha narrativa consistente para cada um dos jogos.

O cenário criado para cada jogo foi pensado para dar ao jogador a ideia de estar vivendo na época em que a história se desenrola. Desta forma tanto no ambiente em 3 dimensões do Metin2, como nas telas fixas do Ikariam, OGame e Gladius, o jogador irá encontrar cores, formas, textos e personagens que o remetem para o mundo virtual do jogo. Estas mesmas características são levadas para as formas de comunicação fora do ambiente do jogo, como os fóruns, ou e-mails.

Através destes recursos, é criado um ambiente persuasivo que leva o jogador a aprender uma série de regras, rotinas e acções para alcançar o sucesso no jogo, permitindo a construção do conhecimento pelos jogadores de forma activa (Williamson, 2009).

3.2 - Organização das tarefas

Todos os jogos apresentam as tarefas a serem realizadas de forma não sequencial, e três dos jogos analisados apresentam uma relação entre as tarefas. Desta forma, as tarefas ao serem realizadas passam a se constituir em desafios separados do desafio principal, em pequenos jogos. Estes pequenos jogos, não podem ser considerados tarefas-extra, uma vez que o jogador tem a consciência de que deve realizar estas acções para atingir seu objectivo final dentro do jogo.

Pode-se dizer portanto, que o jogo seduz o jogador através de pequenos enigmas que devem ser resolvidos à medida que este avança, adquirindo mais pistas em missões ou combates que podem ser utilizadas posteriormente. Desta forma cada tarefa passa a ser solucionada através da examinação, exploração e interpretação das dicas dadas, em conjunto com as técnicas já desenvolvidas através de outras missões.

3.3 - Rankings

Nos jogos, Ikariam e OGame, as diferentes estratégias de jogo levam a diferentes classificações, com destaque para o Ikariam que classifica os jogadores em 10 categorias diferentes. Este sistema diferenciado irá servir como forma de motivação, uma vez que mostra ao jogador que ele não precisa ficar preso a uma estratégia imposta pelo sistema do jogo para ser reconhecido pelos seus pares.

3.4 - Comunicação e Interação

Os MMOG são criados para que somente em grupo se consiga atingir as maiores metas propostas pelo sistema do jogo (Galarneau, 2007). Em três dos quatro jogos analisados esta característica é reforçada na realização de missões em grupo. Estas podem ser bem estruturadas e definidas oficialmente dentro do sistema do jogo, como as guerras entre guildas, ou podem ser informais, através de tratados verbais realizados entre os jogadores.

O Metin2 destaca-se dentre os demais por possuir um sistema que avisa em tempo real para todos os jogadores, as guerras que são estabelecidas e o seu andamento. Os jogadores entendem que somente com o trabalho conjunto das diversas classes de jogadores é possível vencer uma guerra e terminar por tomar posse de um castelo. Para os demais jogos, estas guerras são tratadas de forma mais informal, através de anúncios nos fóruns oficiais.

Além disso, os jogos Ikariam, OGame e Metin2 permitem a realização de missões em equipa. Para o Ikariam e o OGame estas missões se resumem em ataques, que são realizadas fora do ambiente de guerra, mas que são necessários uma vez que se mostram mais lucrativos para os atacantes que conseguem atacar jogadores mais avançados e consequentemente roubar uma maior quantidade de recursos. O mesmo sistema pode ser utilizado em defesas, onde vários jogadores se juntam para defender um outro jogador de um ataque iminente.

O Gladius mostrou-se como sendo o jogo que menos favorece a comunicação e a interacção entre os jogadores. Isso porque, apesar de possuir um sistema oficial de formação de alianças, com a possibilidade de criação de construções que trazem vantagens aos seus integrantes, ele não permite a realização de missões em grupo.

Para além disso, mais de 80% dos jogadores de todos os jogos indicaram sentirem-se motivados a interagirem com outros jogadores. Mesmo no Gladius, onde a comunicação entre os jogadores mostrou-se desnecessária para que seus jogadores obtenham sucesso, 16% dos jogadores indicaram que o jogo favorece o relacionamento interpessoal. Ocorre ainda uma valorização das amizades formadas dentro do ambiente do jogo, ou que são trazidas da vida real para o ambiente do jogo, já que 25% dos jogadores indicam os amigos como a principal fonte de motivação para continuarem jogando.

Portanto, a necessidade de comunicação tornou-se bastante evidente em três dos quatro jogos analisados. Pode-se dizer que os jogos analisados favorecem principalmente a criação de capacidades relacionadas com a comunicação e interacção entre os jogadores, em especial o trabalho em equipa e a colaboração entre os pares, que podem ser observados principalmente nas batalhas e na troca de produtos e mercadorias.

3.5 - Resolução de problemas

Nos quatro jogos analisados as tarefas são apresentadas de forma não sequencial. Desta forma, os jogadores devem analisar os desafios que o jogo apresenta,

organizar as informações existentes e tomar as decisões que achar mais acertadas. Esta característica aparece ainda nos momentos em que o jogador deve escolher como proceder para evoluir a sua personagem, nos jogos Gladius e Metin2, ou as suas pesquisas, nos jogos Ikariam e OGame.

No momento de evoluir a sua personagem, o jogador dispõe de um número limitado de pontos de experiência ou ouro que deve distribuir dentre as características pessoais (força, destreza, inteligência, entre outros) que acha mais importante. A escolha destas características deve seguir a sua estratégia pessoal de evolução. Além disso, o jogador deve escolher não somente quais características irá pontuar, mas deve ser capaz de prever a sequência dessa pontuação. Por exemplo, o jogador Kimahri criou um tópico no fórum de Metin2, Destreza para um Sura 9, apenas para saber sobre a distribuição de pontos a ser realizada para a sua personagem:

Um sura precisa de inteligencia para praticar os feitiços e precisa de força para lutar com uma espada, tambem precisa de constituição para ter mais HP. Só que eu nao sei em relação á destreza. Eu sei que ela me faz correr mais depressa mas depois diz que permite acertar mais golpes. Ora, o que eu nao sei é se isso de acertar mais golpes só se aplica] aos arcos utilizados pelos ninjas ou para todo tipo de lutas em geral.

Resumindo a minha pergunta: a destreza tem alguma importancia para um Sura?

Para os jogos Ikariam e Ogame, o jogador deve ser capaz de estabelecer dentro da sua estratégia, quais as pesquisas que lhe trarão mais vantagens e em qual sequência elas devem ser realizadas. A escolha de uma pesquisa errada irá acarretar a perda de horas de jogo e consequentemente um atraso no seu avanço dentro do jogo.

4 - Conclusão

A análise dos jogos online Ikariam, Ogame, Gladius e Metin2, através da utilização do Guião de Análise de MMOG, serviu para estabelecer características comuns a jogos deste tipo que poderiam ser aproveitadas de alguma forma para o ambiente escolar. Ainda que esta não seja a intenção da empresa responsável por estes jogos, que se preocupa principalmente com os aspectos relacionados com a diversão e comunidade.

Todos os quatro jogos incentivam à resolução de problemas e à realização de objectivos, já que possuem uma estrutura de narrativa aberta, sem indicação de caminhos a serem seguidos pelo jogador. Além disso, todos os jogos contam com uma grande variedade de tarefas que exigem do jogador um certo esforço cognitivo na construção do seu caminho pessoal, que será trilhado dentro do ambiente do jogo. Estas mesmas características são percebidas pelos jogadores, mas a grande maioria dos jogadores não consegue transferir as capacidades desenvolvidas para a vida

escolar ou profissional.

Constituem-se ainda em ambientes motivacionais, onde os jogadores se sentem à vontade para explorar o mundo virtual, construindo e testando o seu conhecimento através dos feedbacks fornecidos pelo ambiente do jogo. Esta observação é um reflexo das respostas dadas pelos jogadores que se sentem motivados a interagirem com outros jogadores, na realização de objectivos, na assimilação das regras internas do jogo e na procura de material complementar ao fornecido pelo ambiente do jogo.

Os jogos favorecem e exigem a troca de informação e a construção colectiva do conhecimento. Além de ser reconhecido pelos jogadores que consideram os amigos como principal aspecto motivador e apontam as melhoras de relacionamento como principal ponto positivo dos jogos, este facto também é percebido ao analisar-se a mecânica do jogo e as ferramentas de interacção e comunicação fornecidas pela empresa responsável pelos quatro jogos. Esta exigência contudo, foi menos sentida no Gladius, uma vez que este é um jogo onde o grupo não tem tanta importância no avanço pessoal do jogador.

No entanto, neste estudo constatou-se uma distinção clara entre mundo dos jogos e mundo real. Isso pode ser notado por dois factores principais: (1) grande parte dos jogadores reconhecem que desenvolvem capacidades como aprender a trabalhar em grupo e a resolução de problemas, mas a maioria dos jogadores não conseguem utilizar as capacidades desenvolvidas no ambiente do jogo para a sua vida escolar ou profissional; (2) a maior parte dos jogadores não considera que os jogos auxiliem na sua vida escolar ou profissional.

Estes resultados são um pouco mais optimistas do que os defendidos por Squire (2002) sobre a sua descrença relativamente a que os estudantes consigam transferir o que aprendem no jogo para a vida real. Entretanto, ainda é necessária a criação de modelos pedagógicos que incorporem os benefícios cognitivos trazidos pelos jogos electrónicos. Desta forma, deve-se pensar não somente no que se pode aprender com os videojogos mas também, como se pode aprender. É preciso ter em mente de que forma estes ambientes online podem ser utilizados como uma mais-valia no processo de motivação, na busca por novos desafios, na persistência em se cumprir objectivos e, principalmente, na melhoria da comunicação interpessoal.

5 - Referências Bibliográficas

- Alves, L. (2005). Game Over: Jogos Electrónicos e Violência. São Paulo: Futura.
- BECTA (2001). Computer Games in Educational Project: Aspects. Acedido em: 06/2008, url: <http://partners.becta.org.uk/index.php?section=rh&catcode=_re_rp_02_a&rid=13588>.
- Beedle, J. B. & Wright, V. H. (2007). Perspectives from multiplayer video Gamers. In D. Gibson, C. Aldrich & M. Prensky (eds), Games and simulations in online

- learning: Research and Development Frameworks. Hershey: Information Science Publishing, 150-174.
- Childress, M. D. & Braswell, R. (2006). Using massively multiplayer online role-playing games for online learning. In *Distance Education*, 27(2), pp. 187-196.
- Chiu, S. I.; Lee, J. Z. & Huang, D. H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior* 7(5), pp. 571-581.
- Galarneau, L. (2005). Spontaneous Communities of Learning: Learning Ecosystems in Massively Multiplayer Online Gaming Environments. In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.
- Galarneau, L. & Zibit, M. (2007). Online games for 21st century skills. In D. Gibson, C. Aldrich & M. Prensky (eds.), *Games and simulations in online learning: Research and development frameworks*. Hershey: Information Science Publishing, pp. 59-88.
- Graells, P. M. (2001) Los Videojuegos: las claves del éxito. In *Enciclopedia Virtual de Tecnología Educativa*. Acedido em: 29/10/2008, url: <<http://dewey.uab.es/pmarques/videojue.htm>>.
- Rocha, D. & Deusdará, B. (2005). Análise de Conteúdo e Análise do Discurso: aproximações e afastamentos na (re)construção de uma trajetória. *Alea [online]*. 7(2), pp. 305-322. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/alea/v7n2/a10v7n2.pdf>>. Acedido em: 8/10/2009.
- Rosas, R., Nussbaum, M.; Cumsille, P.; Marianov, V.; Correa, M.; Flores, P.; Grau, V.; Lagos, F.; López, X.; López, V.; Rodriguez, P & Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students. In *Computers & Education*, 40, pp. 71-94.
- Squire, K. (2002). Cultural Framing of Computer/Video Games. In *The international journal of computer game research*. 2(1). Disponível em: <<http://gamestudies.org/0102/squire/?ref=HadiZayifla.Com>>. Acedido em: 14/10/2009.
- Steinkuehler, C. A. (2004). Learning in massively multiplayer online games. In *Proceedings of the 6th international conference on Learning sciences*. Santa Monica, California: International Society of the Learning Sciences.
- Thompson, K. (2001). Violence in E-rated video games. *Journal of the American Medical Association*, 286(5), pp. 591-598.
- Turvey, K. (2006). Towards deeper learning through creativity within online communities in primary education. *Computers & Education*, 46, pp. 309–321.
- Williamson, B. (2009). *Computer games, schools, and young people: A report for educators on using games for learning*. Disponível em: <http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/becta/Games_and_Learning_educators_report.pdf>. Acedido em: 30/09/2009