

League of Legends: o que move os jogadores?

Luciane Magalhães Corte Real^{1*}Juliana Duarte Flores²Franceline Michiloff³

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

RESUMO

Os jogos digitais fazem parte do dia a dia dos jogadores, podendo ser *online* ou *offline*. Um dos jogos mais acessados, tanto por adolescentes como por adultos, é o League of Legends, conhecido como LoL. A partir deste dado, iniciou-se a pesquisa cuja finalidade foi identificar os fatores que levam os sujeitos a jogarem LoL. Este jogo é em modelo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) em que o jogador escolhe um personagem e junto a outros quatro jogadores forma uma equipe. Duas equipes de cada lado entram em batalha dentro da arena, onde o jogo se desenvolve, saindo apenas uma campeã. O objetivo das equipes é destruir o Nexus (a base) da equipe adversária, e, para isso as equipes precisam desenvolver estratégias para vencer. Este artigo é um recorte de uma pesquisa na Universidade Federal do Rio Grande do Sul que investiga Jogos Digitais e Educação. A pesquisa foi qualitativa na forma de estudo de caso. Os sujeitos foram 238 jogadores que responderam um questionário *online* de 33 questões. Para o presente recorte, foram utilizadas 4 questões que ajudaram a pensar a investigação sobre o que motiva os sujeitos a jogar LoL. A partir da resposta do questionário, levantaram-se categorias de análise: *Amizade, competição, estratégia, trabalho em equipe, prazer superação*. Estudos sobre jogos *online* têm mostrado que os jogadores, ainda que de modo inconsciente, desenvolvem habilidades que podem vir a beneficiá-los, como o raciocínio lógico, estratégias, comunicação e, consequentemente, maior sociabilidade. Este estudo mostrou que os sujeitos jogam por ser uma fonte de prazer, socialização e diversão, e também que possibilita uma resposta para a sociedade que muitas vezes critica os jogos *online*, pois permite entender o que cativa os jogadores e a desvendar as possíveis aprendizagens que eles podem desenvolver.

Palavras-chave: jogos digitais, League of Legends, motivação, aprendizagem.

APRESENTAÇÃO

Este artigo é um recorte de uma pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que investiga Aprendizagens e Tecnologias da Informação e Comunicação. O recorte parte do subtema Jogos Digitais e Educação. A pesquisa foi qualitativa na forma de estudo de caso e pretende responder a seguinte questão: O que motiva os sujeitos a jogar League of Legends (LoL)? Parte-se desta questão para a observação de alunos de escolas públicas e privadas do município de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, que jogam várias horas no contraturno escolar. Segundo os adolescentes entre 14 a 18 anos, a escola é “chata”, não “prende a atenção”, mas o jogo é “legal” [1].

*e-mail:luciane.real@ufrgs.br

Pais e professores, muitas vezes, criticam seus filhos ou alunos por jogarem *online* por pensarem que eles preferem o jogo do que a escola. Assim, para desvendar a questão de pesquisa foi realizado um questionário *online* e divulgado na rede social Facebook e alguns fóruns do LoL.

A internet possibilita a interação entre inúmeras pessoas, a princípio, sem discriminação de classe social, idade, grau de instrução, etc, logo, gera a possibilidade de diferentes comunidades virtuais e a criação de diversos laços sociais.

O jogo LoL se caracteriza como MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) que são jogos especificamente para serem jogados em equipes. É jogado *online* com 5 jogadores em cada equipe que batalha em uma arena com o objetivo de destruir o “nexus” inimigo. Para isso, é necessário que os membros da equipe se articulem.

Segundo Laranjeira *et al* [2], “MOBAs são jogos digitais orientados à cooperação nos quais cada jogador controla um personagem escolhido no início da partida. Cada personagem possui vantagens e desvantagens, assim, os jogadores são forçados a se unirem em equipes, de modo que os diversos heróis possam complementar suas habilidades”. Os jogos tipo MOBA estão entre os preferidos dos jogadores *online* e são os jogos mais jogados ao se levar em conta o número de horas gastas. O Instituto estadunidense de estatística (DFC Intelligence), que acompanha o comportamento humano em várias esferas tecnológicas, informou que, em 2012, o LoL foi o jogo com que os usuários mais gastaram horas em frente aos monitores, ultrapassando a marca de um bilhão e duzentos mil horas de jogo [2].

Laranjeira *et al* [2] fazem uma análise das estruturas de organização e comunicação surgidas em comunidades de jogadores de jogos tipo MOBA a partir de comunidades no Facebook e evidencia regras, contratos sociais, relações de troca e hierarquia estabelecidas informalmente nas partidas e refletidas nas comunidades virtuais dos jogos.

Além do Facebook, os jogadores se organizam de diversas maneiras, como, por exemplo, em fóruns de discussão no próprio jogo, em clubes abertos (nas referências) [Os Clubes são grupos sociais criados, organizados e controlados pelos jogadores. A ideia é facilitar o aumento da quantidade de amigos, independente do momento, para que vocês possam ir aos Campos da Justiça com os colegas certos em toda partida].

Real *et al* [3], investigando jogadores de LoL com idades entre 14 e 21 anos, afirmam que eles consideram o jogo uma ferramenta que ajuda a desenvolver diferentes competências, mas principalmente a interação e a comunicação com pessoas de diversos estados, promovendo a socialização. Estes mesmos autores [1], quando investigam o LoL como potenciador do trabalho em equipe, a partir da teoria piagetiana, apresentam como resultado, no grupo investigado, o aprimoramento do trabalho

coletivo, pois há necessidade de se criar estratégias e interação em grupo, para que suas finalidades sejam alcançadas.

Mas nem sempre os resultados são positivos no que tange às relações sociais. Carvalho *et al* [4] estudam jogadores brasileiros de LoL considerados tóxicos, ou seja, jogadores que “desobedecem às regras do jogo, agindo de uma forma nociva ao prejudicar a experiência de uma partida ou sendo agressivos com adversários em jogos online” (p.1135). Para isto, foram observadas partidas do jogo para mapear elementos comuns a este tipo de jogador e fornecer subsídios para pesquisas futuras sobre o comportamento de participantes de jogos *online*. Também foram analisados depoimentos de jogadores e moderadores nos fóruns do jogo. As ofensas foram categorizadas em leve, mediana e grave, sendo que as graves se referem a xenofobia, racismo e ameaças.

Refletindo a partir das pesquisas que mostram tanto o viés positivo do jogo, pois apontam para a socialização e o trabalho em equipe, quanto o viés negativo, no qual aparecem os jogadores tóxicos, a verdade é que o LoL é um dos jogos mais jogados mundialmente. Investigar o que faz os sujeitos jogarem é um desafio a ser contemplado.

1 JOGOS DIGITAIS E LoL

Huizinga [5] afirma que o jogo possui função social e define jogo como uma atividade livre, voluntária, que não faz parte da vida “real” do dia a dia, pois é separada pelo local e a duração.

A partir deste conceito, o jogo pode ser digital, *online* ou *offline*, jogado em grupo ou individual, o jogador pode escolher como quer jogar. A possibilidade de jogos digitais vem se ampliando, desde os jogos individuais aos coletivos, *offline* e *online*. Os jogos estão disponíveis em várias plataformas de várias formas, com diversas temáticas e estratégias. As concepções das pessoas sobre os jogos podem ser distintas, algumas categorizam como educativas e outras como entretenimento.

Os jogadores *online* criam comunidades virtuais, muitas vezes do próprio jogo, como no caso dos MOBAS, como nas redes sociais, como o Facebook. As comunidades virtuais acabam incentivando a participação coletiva e a continuidade do jogador no jogo escolhido, ou seja, muitas vezes o jogador joga por sentir-se incluído em um grupo.

2 JOGOS DIGITAIS

Os jogos digitais têm apresentado diferentes enfoques na sociedade nos últimos tempos. Muito mais que jogar como passatempo, é sabido que os jogos podem ser aliados na aprendizagem tanto em sala de aula quanto em locais informais. Nesse sentido, Mendes [6], ao relacionar os jogos digitais à apreensão de conhecimentos, defende que “os jogos digitais se apresentam como uma solução que utiliza profundamente as características de interatividade disponíveis nos suportes midiáticos digitais e coloca o aluno como agente ativo em um processo de aprendizagem que envolve o levantamento de hipóteses, testes, proposições de novas alternativas para os problemas apresentados, diálogo com os pares e com os interlocutores teóricos”. (p. 2)

Os *games* de entretenimento também podem ser utilizados de forma educativa. Mendes [6] traz o exemplo do simulador social Age of Empires ou Civilization que apresenta alguns dados sobre Roma antiga e seus sistemas de trânsito em massa. O próprio LoL, de modo subliminar, pode ajudar a desenvolver o raciocínio lógico [1].

Entre outras concepções de aprendizagem, Real *et al* [1] evidenciam, em seus estudos, que jogos digitais como o LoL proporcionam socialização, pois pretende-se que as equipes mantenham uma certa comunicação para que avancem no jogo.

Assim, quanto maior a comunicação e conhecimento sobre seus pares, maiores serão as possibilidades de ganhar. Os autores assinalam também que essa interação possibilita a melhora na comunicação e relacionamento com o outro, além de salientarem que “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” [1].

Tais estudos respaldam a importância de promover a utilização de tecnologias na educação de crianças, jovens e adultos. Assim, [7] no jogo a carga informativa pode ser significativamente maior, os apelos sensoriais podem ser multiplicados e isso faz com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem. Portanto, toda a atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem”.

2.1 Jogos digitais e neurociências

A indústria de jogos digitais está cada dia mais em ascensão e é um tipo de interação bastante explorado, principalmente pelos jovens.

Há explicações neurocientíficas para o prazer em jogar jogos digitais. Jogos como League of Legends possuem um sistema, criado por game designers, que promovem recompensas e desafios durante as partidas. Segundo Oliveira e Veloso [8], quando o ato de jogar é frequente, o sistema de recompensa é ativado rapidamente. Este sistema de recompensa funciona partindo do princípio que quando alcançamos o objetivo desejado do jogo e vencemos a partida, o centro de prazer do cérebro lança um neurotransmissor chamado dopamina, que causa a satisfação e sensação de prazer ao jogar. Brigatti [9] afirma que a dopamina é constituída dentro do sistema mesolímbico e é liberada sempre que há ocorrência de situações que geram prazer para o indivíduo. O jogo é para muitos um estímulo para a liberação deste neurotransmissor. O excesso de liberação da dopamina pode afetar o córtex pré-frontal “[...] área responsável pelo comportamento emocional e que envolve tomada de decisões e julgamento crítico” [9] (p.1). Essa consequência faz com que o jogador perca a consciência do tempo em que está jogando. Por isso, muitas vezes, há a ocorrência de relatos de indivíduos que jogam por um período muito grande de tempo, deixando de fazer outras atividades, até mesmo básicas, como se alimentar e “não se dão por conta” disto [9].

Assim como League of Legends, há muitos jogos *online* que apresentam momentos em que o jogador precisa tomar decisões imediatas e manusear diversos botões rapidamente. Essas ações exercitam o córtex pré-frontal “responsável por nos fazer pensar em situações de pressão e tomar decisões difíceis” [9], consequentemente estimulando-o.

Os jogos *online* também ativam o campo ocular frontal “responsável pelo processamento de informação visual-motora e por como lidar com estímulo externos da melhor maneira possível” [9] (p.1).

Estudos feitos por pesquisadores, segundo Bavelier [10], mostram que jogar jogos que possuem um ritmo acelerado e ação durante a partida pode beneficiar a visão e a atenção de seu jogador. A mesma autora realizou um estudo comparando dois grupos de jovens, um que nunca ou raramente tinha jogado jogos de videogame de ação e outro que frequentemente jogava tais jogos, comprovando que o segundo grupo, o que jogava esses jogos frequentemente, possuía uma sensibilidade visual ao contraste maior que o outro grupo. Ou seja, esses indivíduos conseguem distinguir melhor objetos quando há má iluminação e visibilidade reduzida.

Bavelier [10] refere que o ato de jogar jogos de ação pode melhorar a sensibilidade ao contraste ou resolução visual. Aponta que tais jogos poderiam ajudar pessoas com problemas de baixa visão a melhorarem suas habilidades visuais, partindo do princípio que alguns problemas se localizam no cérebro, não no olho, sendo assim que o jogo promove suas melhorias.

Para Ramos [11], os jogos são atrativos, pois satisfazem os desejos de forma fantasmática, ou seja, o jogador pode escolher quem ele quer ser, definir sua personalidade, suas atitudes, serem portadores de magia, possuindo um “efeito catártico” [11]. Além disso, o jogo é uma forma de aprender a lidar com a frustração e um incentivo para persistir mesmo após o fracasso, superando desafios para alcançar seus objetivos. Durante o jogo, há uma busca constante para ser “o” melhor, superar-se e superar os adversários.

O jogo, muitas vezes, proporciona ao indivíduo enfrentar, no ambiente virtual, experiências que a vida real apresenta, fazendo com que o jogador possa evidenciar a si sua capacidade de desenvolver estratégias, assim como lidar com dificuldades e superá-las. Isso faz com que o jogador possa enfrentar com mais facilidade problemas do cotidiano, melhorando, por vezes, sua autoestima [11].

Os jogos, para Ramos [11], contribuem para “a constituição da subjetividade dos sujeitos-jogadores e oferecem a possibilidade de desenvolver habilidades cognitivas relacionadas ao raciocínio e à lógica, bem como habilidades sociais de interação virtual que complementam as desenvolvidas no contexto escolar e social. Além disso, nos jogos eletrônicos os sujeitos exercitam sua autonomia, tomam decisões e fazem escolhas, o que favorece o desenvolvimento de uma postura mais ativa”. [11].

Abreu *et al* [12] afirmam que pesquisas nesta área são cada vez mais recorrentes, assim como as comprovações de que os jogos eletrônicos podem ser benéficos e podem de fato colaborar “com a maior facilidade de aprendizado, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, a melhora na capacidade de orientação espacial e a facilitação da socialização”. [12].

Os jogos eletrônicos podem ser ferramentas importantes para o desenvolvimento de vários aspectos positivos nos seres humanos, mas devem ser utilizados de forma coerente. A utilização constante destes games pode prejudicar o indivíduo. Lemos e Santana [13] apontam que a utilização excessiva de jogos eletrônicos pode desencadear dependência, e “isso se deve, principalmente, ao fato de as áreas do cérebro que respondem aos estímulos de jogos eletrônicos serem similares às áreas de pacientes dependentes de substâncias”[13]. Ou seja, os jogos podem colaborar em muitos aspectos para indivíduo, desde que utilizados de forma correta e com moderação.

Segundo Grandelle [14], os jogos podem contribuir muito para o desenvolvimento do estudante. A sua utilização pode colaborar em diversas áreas, como, por exemplo, na interpretação, pois o jogo exige que o jogador compreenda o objetivo do jogo, desenvolvendo, assim, estratégias rápidas para alcançá-lo. Outra questão seria o “aprendizado multitarefa”, que é quando o jogo possui uma velocidade rápida na sua execução, demandando que o jogador realize diversas ações ao mesmo tempo.

Desta maneira, o jogo League of Legends pode ser utilizado como recurso no meio escolar com intuítos educativos e, além de promover diversão e momentos de prazer, pode agregar de diversas formas seus jogadores.

2.2 O jogo: League of Legends

O presente artigo aborda o jogo League of Legends, sendo assim, para compreendermos melhor esta pesquisa, será necessário conhecer o funcionamento do jogo.

Por que especificamente League of Legends? League of Legends ou, mais popularmente, LoL, foi alvo da pesquisa por ser o jogo eletrônico mais jogado no ano de 2016, segundo pesquisas da Raptr [15]. O jogo alcança e encanta jovens, adolescentes e adultos do mundo todo.

LoL é um jogo no formato MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), ou seja, permite que seus participantes joguem uma partida com outros jogadores, on-line. Cada jogador pode escolher um personagem de sua preferência para iniciar uma partida e incluir-se em uma equipe, com outros quatro jogadores. Após escolher seu personagem e unir-se a uma equipe, os jogadores entrarão em uma arena de batalha para competir com outra equipe, também formada com cinco jogadores. Ambas equipes têm como objetivo ser campeã. Para alcançar este objetivo, é necessário destruir o Nexus inimigo. O Nexus é onde as tropas de cada equipe surgem. A equipe que primeiro destruir o Nexus adversário ganhará a partida.

Para que os jogadores alcancem seu objetivo e vençam o jogo, é necessário que cada equipe elabore “ações coordenadas para responder às ações da equipe adversária com a maior efetividade possível”. [3].

Real *et al* [3] fazem uma comparação do LoL com um jogo de xadrez. Os autores afirmam que, assim como no xadrez, o objetivo é derrotar “peças” do jogador adversário, sendo que cada decisão tomada ao longo do jogo pode modificar toda a partida.

3 ESTRATÉGIA METODOLÓGICA

O presente artigo trata de uma pesquisa qualitativa, na forma de estudo de caso e foi utilizado como método de coleta de dados um questionário online. De acordo com Yin [16], o estudo de caso, como estratégia de pesquisa, é abrangente compreendendo vários tipos de métodos e procedimentos, desde questionário, entrevistas, observações, diários de campo, entre outros. Para Duarte [17], o estudo de caso pode ser uma contribuição importante para o desenvolvimento científico, permitindo uma visão aprofundada de processos educacionais na sua complexidade contextual.

Os sujeitos alvos desta pesquisa foram 238 jogadores de LoL, os quais se disponibilizaram a responder o questionário enviado online. A divulgação do questionário foi feita através de publicações no Facebook e por conhecidos dos pesquisadores. Assim, foi produzido um link para que levava os jogadores diretamente às perguntas.

O questionário foi construído com o objetivo de mapear e conhecer os jogadores de LoL, assim como compreender as suas motivações. Foi utilizada a plataforma Google Formulários para criá-lo. Foram 33 questões objetivas e de múltipla escolha das quais 9 mapeiam os participantes como, por exemplo, o grau de instrução, idade, sexo e estado civil. Foram selecionadas 4 questões para este artigo com base nas respostas dos participantes e que apontavam a motivação de jogar LoL: Por que você gosta de jogar LoL? O que você mais gosta no LoL? O que você mais gosta nas partidas ranqueadas? O que mais lhe agradou nos times em que você jogou até hoje?

As respostas foram categorizadas *a posteriori*, inspiradas na Análise de Conteúdo de Bardin [18]. Foram levantadas as seguintes categorias: amizade, competição, estratégia, prazer, superação e trabalho em equipe.

3.1 Mapeando os Sujeitos

Entre os participantes, 53,4% tinham de 16 a 20 anos, 29% eram maiores de 21 anos, e 16,8%, 15 ou menos.



Figura 1

9,7% eram do sexo feminino, sendo a grande maioria do sexo masculino em 89,5% e 0,4% mulher transexual.

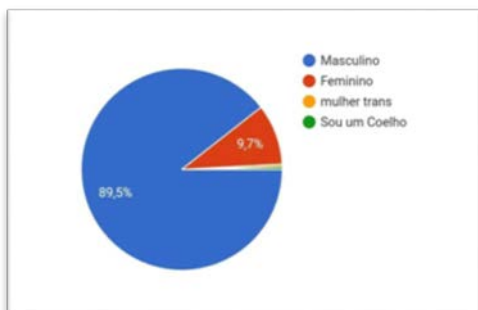


Figura 2

Quanto ao nível de instrução, 36,6% frequentam o Ensino Superior, 30,6% cursam o Ensino Médio e 11,2%, o Ensino Fundamental, 4,7% Ensino Superior completo e 2,2% possuem pós-graduação. O restante declarou estar fazendo curso técnico, curso pré-vestibular ou não estar estudando.

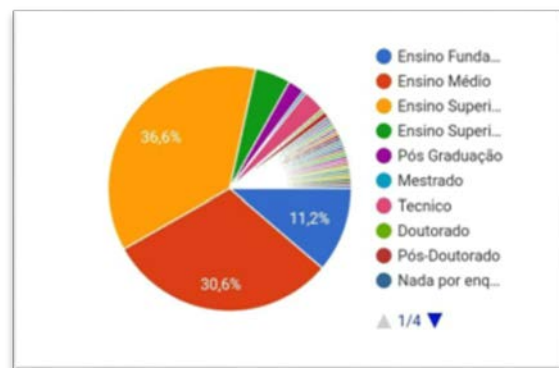


Figura 3

Quanto à quantidade de tempo dedicada ao jogo diariamente, 17,8% declararam jogar menos que 2 horas, sendo que a maioria (28,7%) jogam entre 2 e 3 horas, 23% entre 3 e 5 horas e 14% dedicam mais que 5 horas diárias ao jogo.



Figura 4

3.2 Questões selecionadas

As questões foram selecionadas a partir das respostas dos participantes da pesquisa que indicavam as razões que os motivam a jogar LOL. Nos itens abaixo, foram escolhidas algumas respostas a nível de ilustração. “R” representa a resposta do sujeito, e as letras “a,b,c,d” os diferentes sujeitos.

3.2.1 Questão: O que você mais gosta no LOL?

R.a: Colaboração e superação.
 R.b: O pensamento a interação com o grupo.
 R.c: Gosto de me divertir, independente de ganhar ou perder, acho muito legal quando tenho uma partida que, do início ao fim, os dois times estão se esforçando e competindo de forma saudável.

3.2.2 Questão: O que você mais gosta nas partidas ranqueadas?

R.a: A competitividade e estratégias.
 R.b: Trabalho em equipe de pessoas que não se conhecem.
 R.c: Aprender com meus erros e, com isso, perceber que estou melhorando, e, assim, ganhando mais partidas.

3.2.3 Questão: Por que você gosta de jogar LoL?

R.a: É um jogo free to play o qual você só depende da sua habilidade para melhorar, é um jogo competitivo que melhora quando se joga com amigos e acredito que essa diversão se compara com aquele futebol de rua da infância.
 R.b: Porque é um jogo que permite interação com outras pessoas, exige um aperfeiçoamento de reflexos e estratégias e principalmente porque é divertido.
 R.c: É divertido e desafiador, o jogo te recompensa por demonstrar habilidade e pensamento tático e conseguir aplicar isso em uma partida.

3.2.4 Questão: O que mais lhe agradou nos times em que você jogou até hoje?

R.a: Trabalho em equipe, empatia, compreensão, união e respeito.
 R.b: O jeito das pessoas mesmo perdendo aceitando a derrota e tentando novamente.

R.c: Gosto muito de jogar em times onde os jogadores tentam se ajudar e não perdem a paciência com os erros dos outros. Jogar com vontade de vencer e respeito com os seus aliados (e inimigos) é o que forma uma boa equipe.
 R.d: Pessoas que jogam para se divertir, ligando skype e competindo de forma a se divertir junto com a competição.

4 APRESENTAÇÃO DOS DADOS

A partir dos dados coletados no questionário, foram levantados tópicos relacionados a aspectos que o jogo apresenta e que movem seus jogadores a querer jogar LoL. As categorias levantadas foram: amizade, competição, estratégia, prazer, superação e trabalho em equipe.

4.1 Categoria Prazer

Fazem parte desta as respostas que envolvem diversão, lazer, vencer, ganhar elo.

Respostas: “lazer”; “acho divertido”; “é um jogo free to play o qual você só depende de sua habilidade para melhorar, é um jogo competitivo que melhora quando se joga com amigos e acredito que essa diversão se compara com aquele futebol de rua da infância”.

4.2 Categoria Trabalho em Equipe

Fazem parte desta as respostas que envolvem cooperação, dica de companheiros, união, empatia, respeito, diálogo.

Respostas: “gosto quando todos trabalham em equipe e vencem uma partida”; “a forma de trabalho em equipe e a oportunidade de criar estratégias em grupo”; “trabalho em equipe, empatia, compreensão, união e respeito”.

4.3 Categoria Amizade

Fazem parte desta as respostas que envolvem jogar com amigos, companheirismo, comunidade.

Respostas: “é um jogo dinâmico, onde você pode se divertir com os seus amigos em qualquer momento, as pessoas precisam sair de casa para ter encontros, ou se juntarem e isso exige tempo de cada um que é algo difícil hoje em dia, ainda mais nessa fase, então o LoL é uma forma mais prática de arranjar um tempo de passar com as pessoas que você gosta”; “a amizade que se cria, a jogabilidade avançada para um jogo bem antigo (mesmo sendo atualizado de tempos em tempos)”; “acho que jogar com os meus amigos é a melhor coisa do jogo. Proporcionar estes “encontros” entre amigos *online* é realmente bem interessante, ainda mais nos tempos de hoje, onde não temos mais tempo pra nada”.

4.4 Categoria Estratégia

Fazem parte desta as respostas que envolvem estratégia em grupo, pensamento estratégico.

Respostas: “é um bom passatempo, gosto do design dos personagens que faz com que cada campeão renda uma nova experiência e jogo, e do game design, que foi feito para a equipe sempre jogar de forma estratégica”; “tempo de reação e estratégia (LoL e exercícios)”; “a forma de trabalho em equipe e a oportunidade de criar estratégias em grupo”.

4.5 Categoria Competição

Fazem parte desta as respostas que envolvem habilidade, foco, adrenalina.

Respostas: “é um jogo divertido que exige habilidade do jogador, mas o melhor, com certeza, é o fato de poder progredir em um ranking com diversos outros jogadores”; “porque eu gosto da adrenalina da competição, me divirto quando o jogo “vale” alguma coisa, e isso me motiva a chegar ao topo”; “gosto de jogar LoL pela competição e estratégia in-game”.

4.6 Categoria Superação

Fazem parte desta as respostas que envolvem melhorar como jogador, vontade de chegar ao topo, vencer por virada.

Respostas: “as emoções que cada partida proporciona ainda mais quando vencemos por virada por exemplo”; “a minha vontade de chegar ao topo me motiva a jogar cada vez mais”; “LoL é um jogo de aprendizado no qual é preciso estudar o jogo para evoluir. O jogador só consegue avançar de um elo para o outro a partir do momento em que ele aprende certos tipos de habilidades do nível dele. Assim, jogadores de elos mais altos apresentam um nível de conhecimento do jogo consideravelmente superior ao de outros jogares”.

5 RESULTADOS

A partir das respostas apresentadas no questionário online, percebeu-se que o jogo possui diversos aspectos que chamam a atenção de seus jogadores e os movem a jogar LoL. Um destes aspectos é o prazer. Diversos jogadores afirmaram jogar por ser uma forma de lazer, de sair um pouco do cotidiano e se divertir com os amigos, além de ser um momento em que sentem prazer quando estão em uma partida. Segundo Oliveira e Veloso [8], este prazer durante o jogo possui explicação neurológica, pois, quando vencemos a partida, o centro de prazer do cérebro lança um neurotransmissor chamado dopamina, que causa a satisfação e sensação de prazer ao jogar. Além do sentimento de prazer, muitos jogadores afirmaram que a amizade é um fator extremamente motivador, sendo este um ambiente em que eles poderiam socializar com seus amigos e fazer novas amizades, vencendo as barreiras geográficas. Há espaços dentro e fora do jogo que proporcionam essa interação entre jogadores, através do chat, de fóruns de discussão e eventos presenciais.

A amizade é um dos fatores que facilitam a cooperação e o trabalho em equipe. Segundo Rodrigues e Mustaro [19], no jogo, o sujeito é único e concorre contra todos os outros jogadores, porém, para alcançar seus objetivos durante uma partida, é necessário fazer parte de uma equipe e colaborar para que o objetivo final de todos seja alcançado, criando assim uma relação de cooperação. A importância deste trabalho em equipe está muito presente nas respostas dos sujeitos da pesquisa, pois, além de criar um ambiente mais saudável e prazeroso para a prática do jogo, é perceptível que os jogadores que criam uma relação maior de cooperação conseguem estabelecer uma sintonia, alcançando seus objetivos com mais facilidade e, consequentemente, vencendo a partida.

Para Real *et al* [1], é importante salientar o trabalho em grupo no jogo 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”. [1].

A estratégia, outro elemento citado pelos sujeitos da pesquisa, faz parte da interação com o grupo e possibilita o seu crescimento. O trabalho em equipe e a estratégia estão diretamente relacionados, pois, para Real *et al* [1], é necessário que os jogadores, em cooperação, elaborem e construam estratégias para que a equipe se organize para ganhar o jogo. A proposta do jogo é que cada partida

seja única, uma diferente da outra, portanto a estratégia de cada equipe tem que mudar constantemente.

A competição é um dos fatores que movem os jogadores de LoL. Segundo Macedo *et al* [20], a competição não pode ser classificada como boa ou má, ela representa uma circunstância em que dois sujeitos almejam a mesma coisa ao mesmo tempo. O fato principal a que devemos nos ater é como comportar-se perante ela.

Outro aspecto que o jogo proporciona a seus jogadores é a superação. Para Ramos [11], o jogo ajuda os sujeitos a lidarem com a frustração. Além disso, apresenta-se como um incentivo para prosseguir mesmo após o insucesso, superando desafios para alcançar seus objetivos. Durante o jogo, há uma busca constante para ser “o” melhor, superar-se e superar os adversários.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos *online* alcançam um grupo de adolescentes e jovens bastante significativo na sociedade atual, independentemente de classe social e econômica, pois grande parte deles têm acesso a esse tipo de jogos. É raro encontrar alunos que não tenham interesse em fazer uso das tecnologias, o que está posto é o interesse vertiginoso de crianças e adolescentes pelo uso das mídias digitais. Por isso, faz-se necessária a otimização das tecnologias por meio de novas didáticas em sala de aula, possibilitando a criação, a autonomia e a socialização dos alunos, partindo em busca de alternativas que envolvam e integrem os discentes, que, hoje, estão muito à frente das gerações de seus pais no que diz respeito à evolução tecnológica.

Partindo do pressuposto de Presnky [21], que afirma que as normas que regem a educação vão de encontro com as concepções dos professores para com as dos alunos, observa-se que a familiaridade dos docentes com as tecnologias, especificamente os jogos, está muito longe do que os alunos gostariam que fosse. Além de muitos professores não dominarem as ferramentas tecnológicas, há um certo preconceito no uso de jogos eletrônicos, sendo visto de maneira muito negativa por pais e por profissionais da educação, que não aliam as possibilidades tecnológicas às práticas docentes. Em contrapartida, há docentes preocupados em incluir em sua metodologia as possibilidades que a tecnologia disponibiliza, utilizando *chats*, fóruns, portfólios e etc., e, quando fazem uso de jogos educativos, não encontram subsídios que viabilize o mesmo prazer em jogar quanto os games da indústria de entretenimento. Sobre estes, Mendes [6] assinala que os jogos digitais promovem a aprendizagem de forma involuntária a seus jogadores, ou seja, ao jogar, não percebem que estão aprendendo e isto ocorre pelo interesse ao desvendar o que irá acontecer ao seguir em um movimento de incitação.

Munguba *et al* [22] afirmam que os jogos podem levar ao aumento da autoestima de seus jogadores, pois, em muitos casos, os jogadores tornam-se referência para outros que estão iniciando sua experiência no jogo, tornando-se exemplo para eles, auxiliando na mediação das aprendizagens alheias.

As categorias levantadas ajudam a elucidar a motivação dos jogadores a jogar LoL e podem ajudar a compreender os adolescentes jogadores e inspirar professores a novas práticas pedagógicas utilizando jogos digitais.

REFERÊNCIAS

- [1] L. Real ; F. Michailoff P. O.; L. Oliveira C. C. R. R. ; J. Flores, J. D. .Jogo LeagueofLegends desafiando o trabalho em grupo. In: XV SBGames – São Paulo – SP – Brazil, September 8th - 10th, 2016
- [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/10-full-paper-indtrack.pdf> Acesso em: 22/07/2017.
- [3] L. Real; L.Oliveira, C. C. R. R. ; J. Flores D. ; F. Michailoff, P. O. . Mapeando jogadores de League of Legends (LoL): um estudo de caso. In: I Simpósio Latino-Americano de Jogos, 2016, Aaranguá/SC. SLAT Jogos, 2016.
- [4] V. Carvalho; C. Teixeira; B. Carvalho. “Jogadores Tóxicos: Uma análise Comportamental dos jogadores brasileiros de LoL”. SBC – Proceedings of SBGames 2015. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/culturashort/147938.pdf> Acesso em 22 de julho de 2017.
- [5] J. Huizinga. Homo Ludens. São Paulo: Ed.Perspectiva. 2000. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf Acesso em: 07 jul. 2017.
- [6] T. Mendes G. Jogos Digitais como Objetos de Aprendizagem: Aparentamentos para uma Metodologia de Desenvolvimento. Arts & Design Track - Full Papers. IN: SBGames. Salvador – BA. 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92067.pdf> Acesso em 14 jun. 2017.
- [7] O Lúdico e os jogos educacionais. Disponível em: <http://www.cursosonlinecursos.com.br/curso/apostila/382d3fc3d8f236de3af4c66943d4bec65954e9f4e5bca.pdf> Acesso em: 07 jun. 2017.
- [8] R. Oliveira; A. Veloso, I. Jogos Eletrônicos – Distúrbios Psicológicos no Indivíduo. Disponível em: <http://revistacomsoc.pt/index.php/zondgames08/article/view/355/31> Acesso em: 30/Abril de 2017.
- [9] G. Brigatti. Descubra o que acontece no seu cérebro enquanto você está jogando. Disponível em: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/vida-e-estilo/noticia/2014/11/descubra-o-que-acontece-no-seu-cerebro-enquanto-voce-esta-jogando-jogando-4651082.html> Acesso em: 25/Abril de 2017.
- [10] D. Bavelier. Gaming Your Way to Better Vision (Research Executive Brief)Disponível em: <http://sharpbrains.com/blog/2010/04/20/gamingbettervision/#more-3628>Acesso em: 30/Abril de 2017.
- [11] D. Ramos, K. Jogos eletrônicos e aprendizagem: aspectos motivacionais na percepção de jovens jogadores. Revista NUPEM, Campo Mourão, v. 7, n. 12, jan./jun. 2015. Disponível em: <http://www.fecilcam.br/revista/index.php/nupem/article/viewFile/516/468> Acesso em: 30/Abril de 2017.
- [12] C. Abreu N *et al*. Dependência e Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. Revista Brasileira de Psiquiatria, vol.30 no.2 São Paulo, 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S151644462008000200014&script=sci_arttext&tlng=pt Acesso em 01 jun. 2017.
- [13] I. Lemos; S. Santana. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. Rev. psiquiatr. clín. vol.39 no.1 São Paulo 2012. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-60832012000100006 Acesso em: 30/Abril de 2017.
- [14] R. Grandelle. Jogos eletrônicos são integrados ao currículo escolar. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/jogos-eletronicos-sao-integrados-ao-curriculo-escolar-21256605#ixzz4gFyu9HzT> Acesso em: 30/Abril de 2017.
- [15] L. Of Legends. O moba da Riot Games continua sendo o maior jogo do mundo. Disponível em: <https://gamelogia.com.br/sem-surpresas-league-of-legends-continua-sendo-o-jogo-mais-rentavel-de-2016/> Acesso em: 30/Abril de 2017.
- [16] R.Yin, K. Estudo de caso: planejamento e métodos (2a ed.). (D. Grassi, Trad.). Porto Alegre: Bookman. 2001.

- [17] J. Duarte, B. Estudos de caso em educação. Investigação em profundidade com recursos reduzidos e outro modo de generalização. Revista Lusófona de Educação, 2008, 11, p. 113-132. Disponível em: <<http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/rle/n11/n11a08.pdf>>. Acesso em: 23 set. 2013.
- [18] L. Bardin. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 1988.
- [19] L. Rodrigues C. ; P. Mustaro. Desenvolvimento de coleta de dados automatizada para Análise de Redes Sociais de Comunidades de Jogos On-line. Workshop on Information Visualization and Analysis in Social Networks - WIVA, 2008.
- [20] L. Macedo de; A. Petty, L. S.; N. Passos, C. Quatro cores senha e dominó: oficina de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica. [S.l: s.n.], 1997.
- [21] M. Presnky. Nativos digitais, imigrantes digitais. NCB University Press, vol. 9. Nº. 5. Outubro 2001.
- [22] M. Manguba *et al.* Jogos eletrônicos: apreensão de estratégias de aprendizagem. Revista brasileira em promoção da saúde. V. 16. N. 1 Março/2003. Disponível em: <<http://periodicos.unifor.br/RBPS/article/view/330/2032>> Acesso em: 20 jul. 2017.