

O caráter autotético de League of Legends

Matheus Antonio de Andrade Lima de Souza*

Luciane Magalhães Corte Real*

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Brasil

RESUMO

O presente artigo é um recorte de uma pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, que tem como objeto de estudo o caráter autotético do jogo online League of Legends (LoL). Trata-se de uma pesquisa qualitativa na forma de estudo de caso. O procedimento foi um questionário online divulgado nas redes sociais. Para o presente artigo foram selecionados alunos do ensino médio que responderam os questionários. O LoL é atualmente um dos jogos mais jogados em âmbito mundial. O público é das mais diversas etnias, classes e gêneros. O entusiasmo envolvido no jogo é denominado, por uma série de autores, autotético, que essencialmente é o que motiva os jogadores a se manterem ativamente jogando por características específicas do jogo, que são denominados *feedbacks*. Os *feedbacks* e o caráter autotético do jogo foram levantados a partir das respostas dos sujeitos e categorizados em: amizade, prêmios, competitividade, desafio e valor intrínseco. Os resultados apontam às categorias valor intrínseco e amizade como os mais atuantes no caráter autotético.

Palavras chave: jogos digitais, league of legends, caráter autotético.

1 INTRODUÇÃO

Acompanhando alunos de ensino médio em escolas públicas e privadas observou-se que eles gastam várias horas jogando League of Legends (LoL). Uma das professoras aponta a importância de entender o porquê este jogo absorve tanto e refere que suas colegas não aprovam o jogo, pois acham que os alunos perdem tempo nele.

Na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, uma equipe de pesquisadores que conta com professores e alunos de graduação dos cursos de licenciatura, investiga jogos e educação. A leitura da realidade mobilizou a pesquisa a motivação de adolescentes jogar LoL. Para isso, foi construído um questionário anônimo online respondido por 210 pessoas. Das respostas foram selecionadas 72 sujeitos com idade inferior a 20 anos e que estavam cursando ou acabado de cursar recentemente o ensino médio.

O LoL é atualmente um dos jogos mais jogados em âmbito mundial. O público é das mais diversas etnias, classes e gêneros. O entusiasmo envolvido no jogo é denominado, por uma série de autores, como autotético, que essencialmente é o que motiva os jogadores a se manterem ativamente jogando por características específicas do jogo, que são denominados *feedbacks*.

Na presente pesquisa, os *feedbacks* e o caráter autotético do jogo foram levantados a partir das respostas dos sujeitos e categorizados em: amizade, prêmios, competitividade, desafio, catarse e valor intrínseco.

*e-mail: matheus.andrade@ufrgs.br

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

O artigo segue o seguinte percurso, situa o jogo LoL, as relações necessárias para que se considere um jogo, a estratégia metodológica, apresentação e discussão dos resultados a partir do levantamento *a posteriori* de categorias de análise, e, por fim, as considerações finais.

2 LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends, atualmente, é um dos jogos mais jogados no mundo, segundo o site [1], que é especializado em estudos de mercado no ramo de desenvolvimento de jogos eletrônicos. Segundo este mesmo site, o LoL ultrapassou a marca de 100 milhões de jogadores ativos mensalmente. O site [2] aponta para a existência de uma potência muito forte na dinâmica inclusa no jogo em questão dizendo “Com os 100 milhões de usuários, se fosse um país, seria a 13ª nação mais populosa do mundo, com quase o dobro do que tem de habitantes a Coreia do Sul (51 milhões), considerada a referência internacional da modalidade”. A partir da interação entre os jogadores, observa-se grande mobilização entre os membros da comunidade em prol de uma mesma causa, a de jogar.

Considera-se um jogo no estilo MOBA, abreviação de Multiplayer Online Battle Arena, uma modalidade de jogo que se baseia em partidas de aproximadamente 40 minutos em que dois times de cinco pessoas se enfrentam com a intenção de destruir o *nexus* (centro da base inimiga) do time adversário.

O LoL também pode ser comparado a uma pequena rede social, pois os jogadores se comunicam via *chat*, diversos fóruns de discussão assim como produzem conteúdos em outras redes sociais relacionados ao jogo em si.

Muitos estudos vêm sendo realizados sobre o League of Legends em vários aspectos, tal como [3] que aborda a arquitetura da cultura participativa no jogo e as relações estabelecidas entre os jogadores e a produção de conteúdo pelos mesmos, ou como [4] que em sua pesquisa constata que League of Legends é o jogo mais jogado pelos estudantes secundaristas.

Real, Michailoff, Oliveira e Duarte [5][6] realizaram dois estudos, o primeiro sobre a interação em grupo existente no LoL bem como o mesmo tem importante influência na construção do hábito de socialização de adolescentes e o segundo avaliando caracteres de socialização juntamente com aspectos do desenvolvimento cognitivo dos jogadores.

A partir dos estudos citados acima e da observação de adolescentes do ensino médio se mobilizando para jogar no contraturno da escola, constata-se um campo investigativo fértil, ou seja, o do entendimento do caráter autotético do jogo.

3 JOGOS

Huizinga [7] define jogo como “Uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e

qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes”. Neste sentido, o jogo tem como fundamentação uma atividade que se opõe ao trabalho ou atividades cotidianas de caráter obrigatório impositivo e acaba por formar uma espécie de comunidade entre aqueles que partilham o gozo de tal hábito.

Uma das características fundamentais para se conceituar uma atividade efetivamente como jogo, segundo teóricos como [7], [8], [9], e [10], é que ele precisa ser autotélico, ou seja, o jogo precisa proporcionar ao jogador desafios intensos que se sobrepõem constantemente e que ao final geram uma sensação de prazer ao superar os obstáculos impostos e, por consequência, motiva a continuar jogando. Esse tipo de sensação é, segundo [9], “O mais prazeroso, satisfatório e significativo estado emocional que podemos experimentar”.

McGonigal [9] também refere que “O mundo real não está oferecendo prazeres cuidadosamente desenhados, desafios empolgantes, e a poderosa união social que proporcionam os ambientes virtuais. A realidade não nos motiva efetivamente e não é desenhada para maximizar nossos potenciais, ou seja, ela não foi feita para nos fazer feliz”. Desta maneira, pode-se inferir que um dos principais fatores para League of Legends ser o sucesso que é hoje pode ser a sua engenharia de desafios que sobrepujam a normatividade do cotidiano.

O mercado de jogos eletrônicos vem se destacando mundialmente pela proposta de uma sobreposição de desafios que são gerados cada vez numa grande corrente de formação de metatextos, que tem como personagem principal, que constrói sua história, o próprio jogador. Alves [11] refere que “A possibilidade de criar caminhos e cenários inexistentes nos quais o jogador utiliza os conteúdos que permeiam seu imaginário para construir narrativas que não estão predefinidas, caracteriza a interatividade, o que potencializa a imersão em um universo de histórias em que o jogador ocupa o papel de interator”. Com o advento dessa interatividade pelo jogador, abre-se o caminho para que possa criar sua própria dimensão de expressar e alcançar sua felicidade ou mais, sua catarse.

Portanto, o jogo em si precisa ser autotélico. McGonigal [9] demonstra a construção autotélica no indivíduo a partir dos seguintes segmentos: Primeiramente refere o *Flow*, descrito como “A satisfação emocionante de sentimento de realização criativa e funcionamento elevado. Onde atingimos a maior forma de felicidade disponível para o ser humano: intensa e engajada de maneira otimista com o mundo a nossa volta. Nos sentimos completamente vivos, cheios de potencial e propósito – em outras palavras quando estamos completamente ativos como seres humanos... Ela é produzida pela combinação de conquistas específicas, e otimizada por obstáculos pessoais e feedback contínuo que constrói a estrutura contínua de jogar”. Ou seja, a satisfação está em superar e ver o resultado desse esforço. Também pode se ver com o conceito de *Flow* que a autora refere sobre a necessidade de um sistema de *feedback* para o jogador que “Em outras palavras, um bom jogo de computador ou videogame você está sempre no limite do limite do seu nível de habilidade e sempre a beira da queda, e quando tu realmente cai tu sente a necessidade de subir de volta” e um sistema de *feedback*, sempre vai ser uma carga apreciada dentro do jogo pois, além de denotar seu sucesso com êxito ele também vai fazer um trabalho tão positivo quanto, que é de notar as falhas em uma espécie de *feedback* negativo.

Logo após, a segunda parte do que [9] mostra como estímulo é o *Fiero* que, conforme as palavras da autora, “É uma palavra italiana para ‘orgulho’ e tem sido adotada pelos designers de jogos para descrever um pico de emoção que o inglês não tem uma boa palavra que transcreva. *Fiero* é o que sentimos depois de superarmos uma adversidade. Você sabe quando o sente e quando o vê. Porque a maioria de nós expressa *Fiero* exatamente da mesma maneira: Jogamos os braços para traz da nossa cabeça e gritamos”. Essa sensação, ao contrário do *Flow*, é recebida de maneira mais imediata na hora da conquista, e também guiada por *feedbacks*.

Ravaja et al [12] realizaram um estudo que comprova a eficiência de um sistema de *feedback*, no qual analisaram uma série de fatores psico-fisiológicos (condutividade da pele, batimentos cardíacos e a movimentação de certos músculos faciais) de 36 pessoas, 25 homens e 11 mulheres, enquanto os mesmos jogavam *Monkey Bowling 2*, um jogo de boliche com macacos engraçados dentro de bolas transparentes. Observaram se o *feedback* de uma boa jogada surtia uma alteração positiva relevante nas respostas emocionais dos jogadores. Entretanto, eles observaram um outro fenômeno que gerava uma alteração, também positiva, bem mais forte que a anterior. O momento de um *feedback* negativo depois de uma péssima jogada, no qual os jogadores se sentiam muito mais desafiados para jogarem novamente, porém, se o erro persiste, a resposta emocional se torna negativa.

Atualmente, há uma problemática que assombra aqueles que são apreciadores de bons jogos que é a desvalorização do gosto de jogar, pela sociedade que ainda tem como hábito condenar os jogadores pelo tempo dito “perdido”. [13] aponta que, “Com efeito, o que vitima o jogo, engendrando seu status rebaixado perante as demais atividades, é sua não-seriedade, o prazer que implica, e sua improdutividade” e, por essa razão, gera uma certa ambiguidade no jogador entre a motivação gerada pelo jogo de se manter jogando e a de largar o jogo por não estar fazendo algo considerado socialmente produtivo.

4 ESTRATÉGIA METODOLÓGICA

O presente artigo é um recorte de uma pesquisa que versa sobre Aprendizagens e Tecnologias Digitais na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. O recorte aborda o caráter autotélico no jogo LoL.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa na forma de estudo de caso. A pesquisa qualitativa é uma abordagem que procura compreender e buscar explicações aprofundadas do que se pretende investigar. Segundo [14], o estudo de caso é uma estratégia abrangente que insere uma lógica que permeia a análise e a coleta dos dados. Este tipo de estudo é o preferido para o exame de eventos contemporâneos e [14] salienta que a força exclusiva desse formato reside na sua capacidade de lidar com uma grande variedade de evidências, tais como documentos, artefatos, entrevistas e observações, além disso, em determinadas situações, como a observação participante, pode ocorrer manipulação informal. Na visão de [15], o estudo de caso pode constituir uma contribuição importante para o desenvolvimento científico e pode permitir uma visão em profundidade de processos educacionais, na sua complexidade contextual. Destaca que esse método pode formar um interessante modo de pesquisa para a prática docente e atenta para os cuidados necessários a esse tipo de pesquisa: enquadramento teórico adequado, domínio de instrumentos e disponibilidade de tempo.

Foi disponibilizado um questionário online para jogadores do LoL. O link* do questionário foi divulgado entre jogadores, alunos de graduação dos cursos de Licenciatura da Universidade, nas redes sociais, em duas escolas públicas da cidade de Porto Alegre. O

questionário apresentava 33 questões sendo que, para este recorte da pesquisa, foram utilizadas 8 perguntas.

O questionário foi construído com a intenção de verificar quais os apontamentos que os jogadores fazem com algo que lhes agrada dentro do LoL e verificar quais os apontamentos de *feedback* que são mais marcantes nas respostas deles. Para isso, foi usada a plataforma aberta “Google Formulários”, que possibilita resposta virtual e anônima. As perguntas foram de múltipla escolha e, em alguns casos, com um espaço para adicionar informações relacionadas aos seus pontos de vista. Também havia perguntas dissertativas com a finalidade de abrir espaços para depoimentos.

Participaram 210 jogadores. O critério de seleção para esta investigação foram jogadores que cursavam o ensino médio, sendo um total de 71 sujeitos.

Foi construída uma planilha/tabela com as respostas dos sujeitos a cada questão e selecionada, a partir das respostas deles, as questões que foram analisadas. O critério de seleção foi o caráter autotético das respostas que poderiam ser relacionadas com os devidos *feedbacks*.

Assim, as perguntas selecionadas para este estudo foram “Por que você gosta de jogar LoL?”, “Você costuma jogar mais sozinho ou com amigos?”, “Você acha que o LoL afeta seu cotidiano e vice-versa? Por quê?” “Por que você joga ou não partidas ranqueadas?”, “E o que você mais gosta no LoL?”, “E o que você mais gosta nas partidas ranqueadas?”, “E o que mais agradou você nos times em que jogou até hoje?”

A partir das respostas das questões presentes na tabela, foram levantadas categorias de análise levando em conta o caráter autotético presente na resposta. São elas, amizade, prêmio, competitividade, desafio, valores intrínsecos e catarse. Com a finalidade de se chegar a um consenso, a escolha das questões e a categorização foi realizada por três pesquisadores.

O levantamento de categorias foi inspirado na Análise de Conteúdo de [16], ou seja, foram categorias estabelecidas *a posteriori*, emergentes dos dados coletados, procurando buscar os aspectos a que se propõe esta pesquisa.

Todos os cuidados éticos foram tomados.

5 APRESENTAÇÃO DOS DADOS

Os dados são apresentados a partir das categorias abaixo. Cada uma delas são ilustradas com alguns exemplos de escritas dos sujeitos, sendo que não foram alteradas para o artigo.

5.1 Categoria 1 – Amizade

São consideradas as respostas que trazem menção à socialização. Os sujeitos referem que a amizade faz parte da motivação para jogar e os mantém jogando. Como exemplo, o depoimento do sujeito 17 que, quando questionado se o LoL afetava seu cotidiano, respondeu:

“Sim, porque muitas vezes os assuntos que converso com os meus amigos é sobre o LoL.”

Ou tal como o sujeito 189, que respondeu a pergunta “Por que você joga ou não partidas ranqueadas?” da seguinte forma:

“Eu jogo só para mostrar aos meus amigos do que sou capaz”.

A resposta do sujeito 189 mostra que mais que a criação dos laços sociais, há também uma manutenção desses laços aliada à manutenção do hábito de jogar em busca da aprovação dos amigos de jogo.

Observa-se a relação de criação do caráter autotético do jogo com base nos processos de socialização que o jogador vivencia dentro de uma situação agradável e compartilhada no LoL. Logo, infere-se que existe uma construção de um sistema de *feedback* orientado pelo jogo de uma maneira indireta, através dos jogadores, que se tornam o próprio *feedback* uns para os outros e os estimula a se manterem jogando

5.2 Categoria 2 - Prêmios

Nesse âmbito, foram observadas, nas respostas dos sujeitos, menções a situações em que o jogo realiza efetivamente o sistema de *feedback* de maneira ativa através de estímulos de recompensa direta tal como pontuações e rankings, como pode ser observado na resposta do sujeito 53 para a pergunta “Por que você gosta de jogar LoL?”:

“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.”

Os prêmios podem ocorrer de maneira indireta através de símbolos e frases que denotam o desempenho no meio da partida e que acabam por levar o jogador a se agradar e manter-se jogando, ou seja, em caráter autotético. Observa-se na frase construída do sujeito 96 quando ele respondeu a pergunta “E o que você mais gosta no LoL?”:

*“Aquela Palavra ***Victory***”*

Por meio dos caracteres disponíveis, ele constrói sua resposta, uma imagem (vide Figura 1) que é apresentada durante o jogo no fim da partida, e assim mostra o efeito de *feedbacks* visuais e sonoros que o jogo apresenta em momentos de resultados positivos para o jogador.



Figura 1

A figura 1 representa a imagem de vitória em uma partida. Há também, dentro desta categoria, as respostas que remetem a prêmios diretos ao jogador dentro do jogo, como *skins* (roupas para os personagens), ícones de invocador, molduras da tela de carregamento entre outras coisas, tal como mostra a Figura 2, que exemplifica o que o sujeito 141 responde na questão “Por que você joga ou não partidas ranqueadas?”:

“Jogo por causa das recompensas.”



Figura 2

A figura 2 é o site do jogo LoL mostrando as recompensas no ranking [17]. Sendo assim, observa-se que certas imagens, sons e ações feitas em resposta ao ato de jogar pelo jogo passam a motivar o jogador a continuar jogando. Pode-se observar, nesta categoria, uns dos feedbacks mais visíveis, pois é criado de maneira intencional pelos desenvolvedores do jogo e cumpre plenamente seu papel de motivador ao jogador.

5.3 Categoria 3 - Competitividade

Nesta categoria, observa-se, em uma série de respostas, a presença de uma constante necessidade dos sujeitos de serem superiores aos demais jogadores pelo simples fato de serem os melhores no jogo. Pode-se inferir que existe uma cobrança pessoal subentendida que os orienta sobre a necessidade de se manter jogando, tornando assim o próprio jogador e o desempenho de outros jogadores como orientadores do sistema de *feedback*. Observa-se este fato na resposta do sujeito 17 para a pergunta 20 “Por que você joga ou não partidas ranqueadas?”:

“Porque eu sou bem competitivo e não gosto de me sentir por baixo dos meus amigos”

Desta forma, as respostas além de serem um *feedback* catalisador da motivação autotélica do LoL, também podem ser um fator limitador para alguns jogadores como menciona o sujeito 35 em sua resposta para a pergunta anterior:

“Jogo ranked porque sou competitiva e gosto do empenho maior que as pessoas colocam nessas partidas”

Devido à necessidade de mostrar suas capacidades para os amigos e demais jogadores e ter sua aprovação como qualidade memorável, se mantém jogando e alimentando internamente essa categoria em si, gerando um *feedback* pessoal e individual que alimenta o caráter autotélico.

5.4 Categoria 4 – Desafio

Nesta categoria, o próprio jogador se torna o sistema de *feedback*, entretanto, ao contrário da categoria anterior, não há uma comparação com a necessidade de competir ou se comparar com outros jogadores. Há um compromisso com a sua própria habilidade sem contrapartida de resultados positivos finais (como uma vitória ou reconhecimento) e, logo, uma situação de auto-melhoramento no jogo pelo jogo. Um exemplo disso é a resposta do sujeito 28 para a pergunta “Por que você joga ou não partidas ranqueadas?”:

“Para ver qual realmente é meu desempenho no jogo para poder melhorá-lo, fazendo, assim, um desafio comigo mesma”

Outro exemplo é a resposta do sujeito 42 para a pergunta “O que você mais gosta no LoL?”:

“Desafia muito teus reflexos, raciocínio rápido, visão periférica, entre outras habilidades mentais”

Aqui, como na categoria anterior, observa-se um aparente limitador segundo alguns dos jogadores, de relatos de intensidade do surgimento desse feedback em apenas algumas modalidades de jogo. O sujeito 181 mostra isso em sua resposta à pergunta “E o que você mais gosta nas partidas ranqueadas?”:

“Uma das coisas que eu admiro em uma ranqueada é pelo fato de o jogo ser levado mais a sério, por mais que muitas pessoas não façam isso, não tem prazer maior numa ranqueada em que os 10 jogadores jogam como se fosse cblol, só falam coisas que contribuem para o jogo e seguem call.”

5.5 Categoria 5 - Valor Intrínseco

Nesta categoria, observa-se a situação em que as mecânicas, design e histórias dentro do jogo nutrem o *feedback* para o jogador, sem contrapartida de algo que não seja o funcionamento e produção do jogo que acaba por sua beleza agradar aquele que o interpreta, tal como uma obra de arte. Exemplo disso são as seguintes respostas:

Do sujeito 51 para a pergunta “E o que você mais GOSTA no LoL?”:

“As historias de vida de alguns heróis”

A do sujeito 83 para pergunta “Por que você gosta de jogar LoL?”:

“Dinâmica e pela quantidade de campeões dificulta enjorar”

A do sujeito 86 para a pergunta “E o que você mais gosta no LoL?”:

“Os conceitos dos heróis, como Aurelion Sol, Xayah e Rakan, Lux.”

Logo, a construção do jogo e como ele é refeito, em seus vários âmbitos indiretos, também acaba por formar para alguns jogadores um sistema de feedback importante para manterem seu interesse no jogo.

5.6 Categoria 6 – Catarse

Houve também respostas que foram avaliadas com o caráter de função relaxante ou como fuga da realidade. Isso seria um efeito catártico que é, segundo [18], “A satisfação de desejos de forma fantasmática: nos jogos os sujeitos/jogadores podem ser heróis e bandidos, vencer desafios impensáveis em nosso mundo cotidiano, ter poderes e magias, podem controlar o tempo e a vida dos seus personagens. Esse fazer satisfaz algo em nós humanos que alivia as tensões do dia-a-dia, o que tem um efeito catártico”. Tal ideia converge com [9], que fala de nossa realidade ser muito desinteressante e desmotivadora, e, a exemplo disso, temos a

resposta do sujeito 17 quando questionado “Por que você gosta de jogar LoL?”:

“Porque é algo que me desfoca um pouco da dura realidade que é viver hoje”

Para alguns dos sujeitos, como o 133, o LoL se torna também uma ferramenta iniciadora à socialização, para lidar de maneira mais despojada com a timidez e ser um dos motivadores para o dia-a-dia. Segue a resposta do sujeito em questão para a pergunta “Por que você gosta de jogar LoL?”

“É meu único passatempo, por eu ser fechado e não gostar de interagir com as pessoas, passo todo o meu tempo livre jogando.”

Assim, pode-se pensar o LoL gerando um *feedback* que se torna necessário para o jogador por uma característica própria dos jogos, conforme citado acima por Huizinga (1996) [7] que é a fuga da realidade, e assim o *feedback* se sustenta por fatores externos ao jogo que faz a dimensão dentro do jogo mais agradável que a realidade, potencializando o caráter autotético.

6 DISCUSSÃO DOS DADOS E CONCLUSÕES FINAIS

Na análise dos dados, observou-se uma divisão quanto aos *feedbacks* encontrados. Há *feedbacks* com relação mais direta e intencional pelos desenvolvedores do jogo com a finalidade de motivar e encantar os jogadores, a saber, o valor intrínseco e os prêmios que são características da própria mecânica do jogo. Há categorias consideradas indiretas pela investigação e são desenvolvidas pela interação do jogador com o produto e/ou a interação entre os jogadores (seja dentro ou fora do jogo), a catarse e as amizades. As categorias competitividade e desafio estão sob influência das anteriores, pois o *feedback* gerado pode ser gerido ou não pela desenvolvedora ou pelas relações inter e extra jogo.

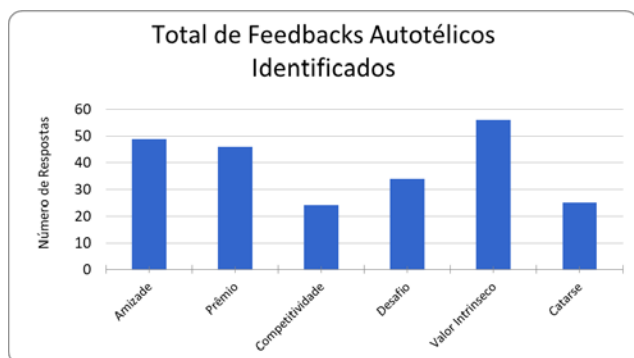


Figura 1

A figura 3 é o gráfico com o total de *feedbacks* encontrados nas perguntas selecionadas. Observa-se nas respostas geradas para as perguntas “Por que você gosta de jogar LoL?” e “Você acha que o LoL afeta seu cotidiano e vice-versa? Por quê?” *feedback* do tipo catarse foi o mais comentado nas respostas dos sujeitos. (vide Figuras 4 e 5). Primeiramente, analisa-se que a motivação dos jogadores em jogar, ou seja, a manifestação do caráter autotético, é recordada pelos sujeitos de maneira a remeter todas às categorias. Entretanto, o *feedback* da catarse é o mais citado, portanto pode-se concluir que logo a primeira associação feita pelos jogadores quanto ao ato de jogar LoL é a presença da fuga de realidade.



Figura 4

A figura 4 representa o gráfico dos *feedbacks* na pergunta “Por que você gosta de jogar LoL?” Logo após, observa-se que a mesma categoria se apresenta para memória de alguns jogadores como algo que afeta seu cotidiano de maneira positiva. Um exemplo é a resposta do sujeito 21 quando questionado a respeito:

“Não, até me ajuda, jogar LoL pra mim é relaxar; se distrair, se desligar dos problemas e se divertir.”



Figura 5

A figura 5 é o gráfico dos *feedbacks* na pergunta “Você acha que o LoL afeta seu cotidiano e vice-versa? Por quê?”. O *feedback* amizade também aparece nesta pergunta, bem como na questão “O que mais agradou você nos times em que jogou até hoje?” (vide imagem 6). Foram encontrados mais relatos dos jogadores que apresentavam características da categoria amizade, mostrando a efetividade desse *feedback* para tanto manter o caráter autotético quanto para o desenvolvimento da dinâmica interna do jogo, que demanda um certo nível de socialização para progredir.



Figura 6

A figura 6 é o gráfico dos feedbacks na pergunta “O que mais agradou você nos times em que jogou até hoje?”. Esse resultado condiz também com o padrão apresentado pelo público entrevistado (vide Figura 7), onde 32% dos sujeitos disseram que jogavam com amigos, contra 28% que afirmaram jogar sozinhos e 38% que falaram jogar tanto sozinhos quanto acompanhados, além de haver 2% de abstenção. Sendo assim, fica evidente a necessidade desta categoria de feedback para o interesse do jogador no jogo pois os relatos dos jogadores são de satisfação quanto ao fato de se poder desenvolver estratégias em equipe e de o jogo gerar temas para conversas entre amigos fora do jogo.

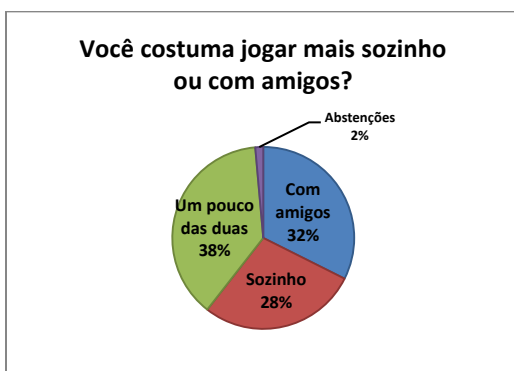


Figura 7

A figura 7 é o gráfico demonstrando as porcentagens de jogadores que jogam com amigos ou não. A investigação constatou que a presença do *feedback* da amizade apresenta uma ligação íntima com o da competitividade. Este último é um dos *feedbacks* influencia os demais devido tanto a comunicação entre jogadores quanto ao desenvolvimento do jogo, que realiza eventos, histórias e simbologias fazendo uma divisão entre os usuários e os coloca em uma posição de tomada de lados quanto a situações de embate dos personagens, (vide Figura 8).

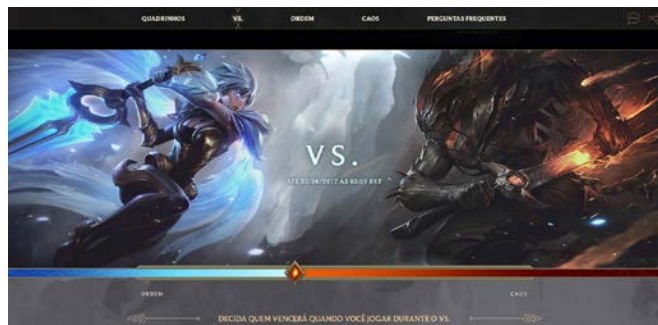


Figura 8

A figura 8 é o exemplo de um evento que influencia a competitividade [19]. Entretanto, a competitividade foi observada, mas não é um dos *feedbacks* mais citados pelos jogadores apesar dela, juntamente com o *feedback* do desafio, aparecerem de forma mais recorrente nos questionamentos relacionados à modalidade de partidas ranqueadas. Apesar disso, o desafio tem maior lembrança nas respostas do questionário, pelos jogadores, do que a competitividade. Por meio da presente investigação não foi possível concluir o motivo disso, mas se cogita que pelo fato de os *feedbacks* do tipo desafio e competitividade estarem conceitualmente próximos em âmbito de relações sociais e até se permearem, pode haver uma existência de mescla de ambos neste parâmetro. Porém, o desafio também tem seu arcabouço no desenvolvimento técnico do jogo já que também é relacionado com mecânicas, de mapa, feitiços, campeões, etc, que leva os jogadores a treinar para poder se apropriar desses hábitos. A exemplo disso, temos a resposta do sujeito 42 para a pergunta “Por que você joga ou não partidas ranqueadas?”:

“Desafia muito teus reflexos, raciocínio rápido, visão periférica, entre outras habilidades mentais.”

As questões relacionadas às partidas ranqueadas e preferências dentro do jogo tiveram um destaque maior nos *feedbacks* mais diretos, o valor intrínseco e prêmio (vide Figuras 9 e 10). Mostra-se, assim, a efetividade dos desenvolvedores em criar um sistema de jogo agradável no qual rankings, recompensas, história, gráficos, jogabilidade e interatividade cativam o jogador, apesar de alguns não se sentirem à vontade com a pressão gerada em especial em partidas ranqueadas, tal como o sujeito 202 que respondeu a questão “Por que você joga ou não partidas ranqueadas?” da seguinte forma:

“Eu não jogo muito pelo fato de ser inexperiente e não querer atrapalhar os outros jogadores que pretendem subir de elo.”



Figura 9

A figura 9 é o gráfico dos *feedbacks* na pergunta “O que você mais gosta no LoL?”. McGonigal [9] fala a respeito de um termo que pode ser uma explicação para os resultados obtidos, em especial o fato de o *feedback* do tipo prêmio ser o mais lembrado pelos jogadores quando se fala de partidas ranqueadas, o “estresse positivo”. Ela o conceitua como uma situação na qual se liberam os mesmos neurotransmissores que atuam em uma situação de estresse, mas não por estar vivenciando alguma situação de medo ou perigo, mas sim por estar em uma situação autoinfligida que tem como propósito ativar esse sistema para deixar mais confiantes e

otimistas quem está vivenciando essa situação, ou seja, um estímulo de adrenalina sem precisar se expor a algo arriscado.



Figura 10

A figura 10 é o gráfico dos feedbacks na pergunta “Por que você joga ou não partidas ranqueadas?”.

O presente artigo traz a proposta de categorias que podem elucidar a formação do caráter autotélico dentro dos jogos eletrônicos, de forma a mostrar a potência que existe dentro dos jogos, em especial do jogo mais jogado da atualidade, o LoL. Espera-se que essas categorias e os resultados encontrados ajudem outros pesquisadores da área a aprofundar os conhecimentos sobre o caráter autotélico dos jogos e seus *feedbacks*, já que não existe muita literatura a respeito da temática, mais estudos precisam ser realizados para entendermos melhor esse campo, assim como para valorizar os jogos como algo necessário para a vida humana. Além disso, vemos a importância de um diálogo entre o mundo dos jogos com a nossa sociedade e realidade, já que, ao que foi visto, uma realidade criada é mais convidativa hoje para muitos do que a existente, e, logo, tal como diz [7] “A vida deve ser vivida como jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses e defender-se de seus inimigos, triunfando no combate”.

REFERÊNCIAS

- [1]. Newzoo. Most played core pc games | us. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>>. Acesso em: 01 jun. 2017.
- [2]. MYCNB. Riot diz que league of legends tem 100 milhões de jogadores. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/4623-riot-diz-que-league-of-legends-tem-100-milhoes-de-jogadores>>. Acesso em: 01 jun. 2017.
- [3]. T. Macedo, A rede de negociações na arquitetura da cultura participativa de League of Legends. SBC – Proceedings of SBGames 2016, São Paulo, p. 793-802, set. 201. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anaais/156046.pdf>>. Acesso em: 01 abr. 2017.
- [4]. A.A.Carvalho., Os jogos mais jogados pelos alunos do Ensino Básico ao Ensino Superior. In: ENCONTRO SOBRE JOGOS E MOBILE LEARNING, 2., 2014, Portugal. Atas do 2º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. Braga: FCT, 2014, p. 23-37.
- [5]. L. C Real, et al. Jogo League of Legends desafiando o trabalho em grupo. Proceedings of SBGames 2017, São Paulo, p. 1470-1476, set. 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anaais/156796.pdf>>. Acesso em: 08 mar. 2017.
- [6]. L. C. Real., et al. Mapeando jogadores de League of Legends (LoL): Um estudo de caso. I Simpósio Latino-Americano de Jogos, Araranguá, p. 86-90, out. 2016. Disponível em:

<<http://slatjogos.ufsc.br/poster/view/16.html>>. Acesso em: 08 mar. 2017.

- [7]. J. Huizinga. Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1996. 243 p.
- [8]. Caillois, Roger. Os jogos e os Homens: A máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- [9]. J. McGonigal. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Londres: Penguin Books, 2011.
- [10]. J. Piaget. A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1971.
- [11]. L. Alves. Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência. São Paulo: Futura, 2005.
- [12]. N. Ravaja, et al. The Psychophysiology of Video Gaming: Phasic Emotional Responses to Game Events. DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play, Finlândia, v. 3, p. 1-13, dez. 2005 <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.36196.pdf>>. Acesso em 12 de fev. 2017.
- [13]. T. R. Fortuna. Sala de aula é lugar de brincar? In: XavierR, M. L. M. e Dalla Zen, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164
- [14]. R. K Yin. Estudo de caso: planejamento e métodos. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- [15]. J. B. Duarte. 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.
- [16]. L. Bardin, Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 1988.
- [17]. League of Legends. Fim da temporada 2016 chegando. Disponível em: <<http://br.leagueoflegends.com/pt/page/fim-da-temporada-2016-chegando>>. Acesso em: 24 mai. 2017.
- [18]. D. K. Ramos. Jogos eletrônicos e aprendizagem: Aspectos motivacionais na percepção de jovens jogadores. NUPEM, Campo Mourão, v. 7, n. 12, p. 209-225, jun. 201. Disponível em: <<http://www.fecilcam.br/revista/index.php/nupem/article/viewFile/516/468>>. Acesso em: 01 jun. 2017.
- [19]. League of Legends. Ordem vs caos. Disponível em: <<http://br.leagueoflegends.com/pt/featured/events/vs-2017>>. Acesso em: 01 jul. 2017.