

MAPEANDO JOGADORES DE LEAGUE OF LEGENDS (LOL): UM ESTUDO DE CASO

Luciane Magalhães Corte Real*

Luiz Carlos Corte Real Roveda de Oliveira
Flores

Juliana Duarte

Franceline Michailoff

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



Resumo

Trata-se de um recorte de uma pesquisa que investiga “As aprendizagens através das Tecnologias da Informação e Comunicação” na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. O foco do artigo é um breve mapeamento, na forma de estudo de caso, de jogadores de LEAGUE OF LEGENDS (LOL) com idade entre 14 e 21 anos. A pesquisa é qualitativa e exploratória, pois este mapeamento está sendo utilizado para aprofundamento de vários pontos de investigação como por exemplo o LOL como potencializador do trabalho em equipe, de socialização entre adolescentes, de desenvolvimento cognitivo e de mudanças subjetivas com autoestima.

Palavras-chave: Jogo, league of legends, trabalho em grupo, desenvolvimento cognitivo.

APRESENTAÇÃO

O jogo LEAGUE OF LEGENDS (LOL) se caracteriza como MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) que são jogos desenvolvidos especificamente para serem jogados em equipes, com um número definido de participantes e em um espaço virtual limitado

Laranjeira et al (2013) analisam os padrões de comunicação e organização observando as ações dos jogadores em jogos online nas comunidades virtuais e evidenciam estruturas organizacionais como: regras, contratos sociais, relações de troca e hierarquia estabelecidas informalmente nas partidas. As comunidades implicam relações de afeição entre grupos e indivíduos, coesão nas relações e uma cultura compartilhada. Os autores acima citam McAlexander, Schouten e Koenig que estudam a relação positiva entre as comunidades e o bem estar humano. Segundo estes autores através das comunidades as pessoas compartilham recursos essenciais que podem ser de natureza cognitiva, emocional ou material.

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

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

Huizinga (apud ARAÚJO e ARANHA, 2013, p 414) afirma que [“todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador”] em uma espécie de imersão. O jogo é “fascinante e cativante” como afirma Zille (2011), absorve, cativa, seduz.

LEAGUE OF LEGENDS (LOL)

League of Legends, também conhecido por LOL, é um jogo em que cada participante escolhe um personagem no início da partida. Ao entrar no jogo, cada jogador necessita unir-se a outros quatro e, assim, formar uma equipe. Então, duas equipes serão confinadas em uma arena de batalha, onde uma será campeã. Caracteriza-se como um jogo do estilo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Ambas as equipes irão competir para alcançar um objetivo claro: destruir o Nexus inimigo (local onde as tropas de cada time nascem).

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

Segundo pesquisas da Raptr (2016), League of Legends obteve o primeiro lugar, em setembro de 2015, dentre os jogos eletrônicos mais jogados quanto ao número de horas, chegando a um total de 23,47% de tais horas, sendo seguido apenas pelo Counter-Strike com 7,39%.

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

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

Laranjeira et al (2013) referem que a relação entre os jogadores, muitas vezes, não se baseia somente durante o jogo. As comunidades criadas se diferenciam das tradicionais, nas quais os membros são postos, muitas vezes, de maneira compulsória, devido à sua filiação, localização geográfica, grupo étnico, etc. Nelas os membros participam de maneira voluntária e aí permanecem devido ao compartilhamento dos objetivos do jogo e de socialização.

O autor acima menciona, também, que os contratos sociais, relações de troca e hierarquia estabelecidas informalmente são refletidas diretamente nas comunidades virtuais dos jogos. [De fato, essa troca de experiências amplia o sentimento de pertencer a um tipo de grupo, que difere dos demais, sob diversos aspectos. Ainda que o jogo em si algumas vezes não tenha se mostrado como a razão de ser da comunidade. Antes as comunidades adotam o jogo por ser um vetor para promover a socialização entre os membros.” (Laranjeira et al , 2013, p. 84)].

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

METODOLOGIA

A presente investigação é um desenho de uma pesquisa na Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre “As aprendizagens através das Tecnologias da Informação e Comunicação”. O presente desenho mapeia os participantes do jogo LOL

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, exploratória na forma de estudo de caso que visa proporcionar uma maior familiaridade com o problema de pesquisa. De acordo com Yin: [O estudo de caso, como estratégia de pesquisa, compreende um método que abrange tudo – com a sua lógica de planejamento incorporando abordagens específicas para a coleta de dados e para a análise de dados. Neste sentido, o estudo de caso não é nem uma tática para a coleta de dados nem meramente uma característica do planejamento em si, mas uma estratégia de pesquisa abrangente (YIN, 2010 p. 33)].

Os sujeitos foram 175 jogadores que se disponibilizaram a responder um questionário enviado online. Entre eles 47,4% eram maiores de 19 anos, 36% tinham de 16 a 18 anos e 16,5%, 15 ou menos. A grande maioria dos sujeitos são do sexo masculino (90,8%). Quanto ao nível de instrução 57,7% frequentam o Ensino Superior, 32% cursam o Ensino Médio e 8%, o Ensino Fundamental. A maioria dos jogadores (64,5%) começaram a jogar antes da “season 3”, isso é, 2013 ou antes, 17,7% começaram a jogar em 2014, 14,8% em 2015 e 2,8% em 2016. Mais da metade dos jogadores que responderam aos questionários (53,7%) jogaram 5 vezes ou mais por semana. 14,3% responderam que jogavam 4 vezes, 12% que o faziam por 3 vezes, 9,7% 2 vezes por semana e 10,3% apenas 1 vez. Quanto ao tempo de jogo por dia , 44,5% responderam que jogam de 1 a 3 horas por dia, 40,5% que jogavam 3 a 6 horas, 8,5% 6 a 9 horas e 6,3% mais de 9 horas.

O questionário foi desenvolvido com o objetivo de verificar se o jogo possibilitava o trabalho em equipe e a socialização entre os jogadores. Foi utilizado QuickSurveys como plataforma para criar o questionário. Foram escolhidas 15 questões chave para colocar na pesquisa. Com as respostas foi possível identificar os sujeitos e suas visões a respeito do foco do questionário.

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

APRESENTAÇÃO DOS DADOS E RESULTADOS

O questionário foi dividido em dois momentos, um breve mapeamento dos sujeitos que responderam e que foi apresentado no item 6 deste artigo (questões 1 a 6).

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

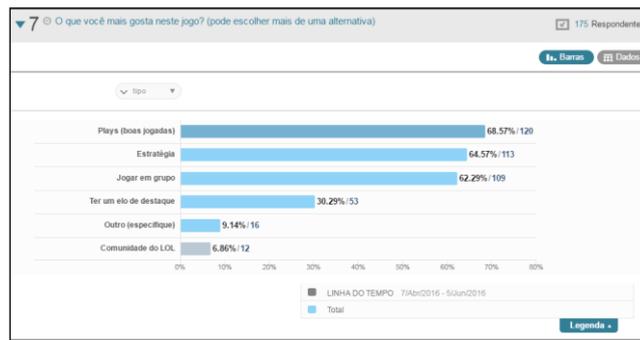


Figura 1: Questão 7 do questionário *online*

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

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

Quando perguntados se o participante ajuda sua equipe e como (questão 11 com múltipla escolha e multi resposta), 94% respondem que ajudam a equipe de diversas formas, deixa kill, dá call, recebe call, põe ward na lane aliada, avisa perigo na lane aliada, vai na lane do aliado para ajudá-lo. Os termos acima utilizados foram realinhados com os jogadores na confecção do questionário.

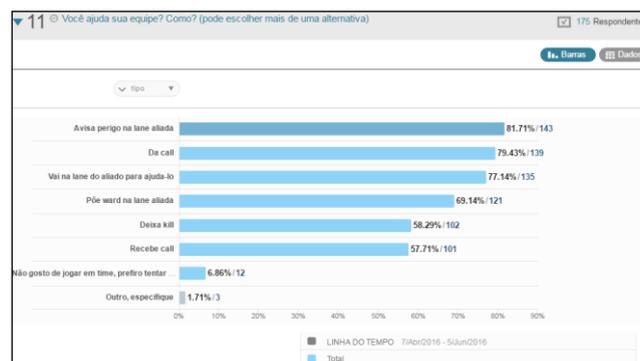


Figura 2: Questão 11 do questionário *online*

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

I Simpósio Latino-Americano de Jogos

Na resposta aberta disponibilizada no questionário para os sujeitos se manifestarem de forma livre, foi possível verificar uma resposta interessante quanto ao trabalho em equipe. Nela o sujeito escreveu: “não dou rage”. Rage, palavra em inglês, significa raiva, fúria, e é utilizada pelos jogadores no sentido de xingar ou não os demais jogadores. Assim, para ele, é possível perceber que não se manifestar de maneira agressiva frente a outro é uma maneira de ajudar toda sua equipe.

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

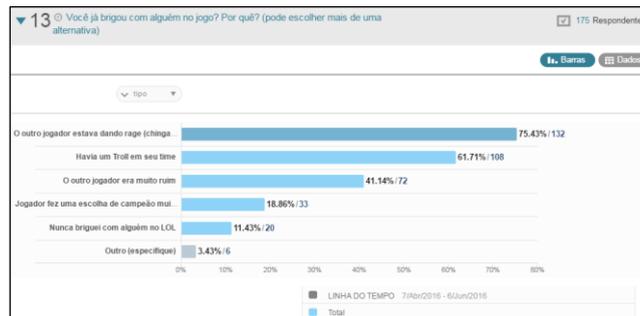


Figura 3: Questão 13 do questionário online

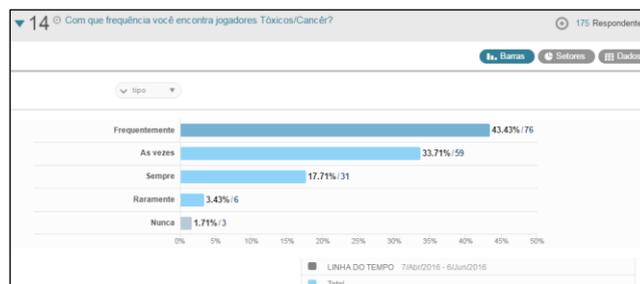


Figura 4: Questão 14 do questionário online

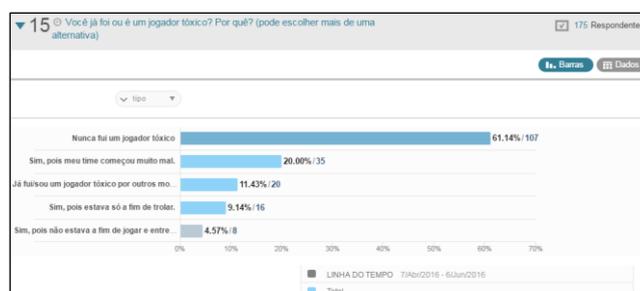


Figura 5: Questão 15 do questionário online

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

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do questionário respondido pelos sujeitos da pesquisa pode-se concluir que para este grupo (que foi heterogêneo em idade e grau de instrução) o jogo LOL ajuda na socialização. Os sujeitos responderam que fazem amigos no jogo e se relacionam com colegas que não conversam pessoalmente. Este comportamento é considerado socialização, mesmo não sendo presencial, pois cria estruturas cognitivas e afetivas para se relacionar no mundo.

O trabalho em grupo está presente por ser um jogo de equipe e necessita que os jogadores elaborem estratégias para que a equipe se articule para ganhar o jogo. Cada partida é única porque envolve dez jogadores divididos em duas equipes, logo, a estratégia de cada equipe tem que mudar continuamente. Um grupo é um conjunto de pessoas com pensamentos e ações diferentes em cada situação, logo, o participante ao criar estratégias, adequá-las a partida e participar (ou partilhá-las com o grupo) do jogo está se desenvolvendo. O jogador para participar do grupo tem que seguir a regra do jogo e do grupo ao qual ele está vinculado, as regras também são construídas junto com o grupo em cada uma das partidas por meio de estratégias tendo como objetivo ganhar o jogo. A estratégia possibilita o crescimento do grupo.

O estudo apresenta algumas limitações no sentido de ter sido realizado apenas um questionário com número restrito de jogadores. Num segundo momento será necessário que sejam realizadas entrevistas com a finalidade de investigar mais profundamente a questão além de observação de jogadores jogando.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, G. G. de; ARANHA, E. H. da S. Avaliação formativa da aprendizagem com instrumentação em Jogos digitais: Proposta de um framework conceitual. II Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2013) Natal, RN – Brasil. 2013. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/2688/2342>> Acesso em: 06 mar. 2016.
- CARVALHO, Victor, TEIXEIRA, Carla, CARVALHO, Breno. “Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL”. SBC – Proceedings of SBGames 2015. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-short/147938.pdf>> Acesso em 07 abr. 2016.
- DANTAS, V.; NOGUEIRA, A.; ALISSON, N.; RANIERY, D.; RAUL, J.; SOARES, R.; SAMPAIO, R.; KELSON, W.; COSTA, T. Uma metodologia para estimular o raciocínio lógico baseada na reflexão crítica e no uso de jogos digitais. In. ANAIS DO XIX WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.brie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/2685>> Acesso em: 29 ago. 2014.
- LARANJEIRA, Pablo; PORTO, Ed; PINHEIRO, P. 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: 04 abr. 2016.
- LEAGUE OF LEGENDS. O feedback instantâneo melhora. Disponível em: <<http://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/player-behavior/o-feedback-instantaneo-melhora>> Acesso em 11 de março de 2016.
- LEAGUE OF LEGENDS. Denúncias: como elas funcionam? Disponível em: <<http://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/player-behavior/denuncias-como-elas-funcionam>> Acesso em 11 de março de 2016.
- YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos (2a ed.). (D. Grassi, Trad.). Porto Alegre: Bookman. 2001.
- ZILLE, José A. B. Games, indicadores e geradores de possibilidades educacionais. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação. V. 6, n. 3. 2011. Disponível em: <<http://piwik.seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/5008>> Acesso em: 06 mar. 2016.