



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2017: XIII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2017
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	A motivação de jogar LOL: narrativas dos jogadores
<b>Autor</b>	FRANCELINE MICHAIOFF PADILHA DE OLIVEIRA
<b>Orientador</b>	LUCIANE MAGALHAES CORTE REAL

**RESUMO:** Acompanhando alunos do Ensino Médio de uma escola pública, observou-se que no contraturno os alunos se dedicam aos jogos digitais. Um dos jogos mais jogados nesta faixa etária 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 formam 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, para isso as equipes precisam desenvolver estratégias para vencer. 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 6 questões que ajudaram a pensar os objetivos da pesquisa. A partir da resposta deste, foram levantadas categorias de análise como por exemplo: *Amizade, competição, prazer, estratégia, superação*, entre outras que envolvem duas das categorias supramencionadas. Em conformidade com outros pesquisadores, podemos concluir que os jogos digitais apresentam inúmeras possibilidades, para além de jogar por diversão. 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 jogadores jogam por ser uma fonte de prazer, socialização e diversão, e pode ser coadjuvante no desenvolvimento de habilidades. Real *et al* (2016) afirmam em sua pesquisa, que os jogadores de LOL 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. Este estudo possibilita uma devolução para a escola que muitas vezes critica os jogos online, pois, permite entender o que cativa os jogadores e a desvendar as possíveis aprendizagens que os jogadores desenvolvem.

Palavras-chaves: Ensino Médio, Jogos Digitais, League of Legends.