

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

CURSO DE PSICOLOGIA

JONATHAN BERNARDES GOLART

Relação produzida entre os jogadores em torno da experiência com o jogo League of Legends.

Porto Alegre

2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

CURSO DE PSICOLOGIA

JONATHAN BERNARDES GOLART

Relação produzida entre os jogadores em torno da experiência com o jogo League of Legends.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Psicologia – Habilitação Psicólogo – do Instituto de Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, referente às disciplinas de TCC-I e TCC-II, como requisito parcial à obtenção do grau, sob orientação da Prof^ª Dr^ª. Clesci Maraschin

Porto Alegre

2015

Relação produzida entre os jogadores em torno da experiência com o jogo League of Legends.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Psicologia – Habilitação Psicólogo – do Instituto de Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, referente às disciplinas de TCC-I e TCC-II, como requisito parcial à obtenção do grau, sob orientação da Profª Drª. Cleci Maraschin

Porto Alegre, ____ de _____ de 2015.

BANCA EXAMINADORA:

Orientadora: Prof. Dra. Cleci Maraschin

Comentadora: Prof. Dra. Nair Silveira

Porto Alegre

2015

AGRADECIMENTOS

Gostaria agradecer primeiramente àqueles que fizeram deste emaranhado de frases soltas um trabalho. Renata, Poti e Diogo, companheiros de tardes, noites e madrugadas dedicadas a produzir a partir desta ideia, e minha orientadora Cleci Maraschin, por acreditar na potência desse escrito.

Meu muito obrigado aos amigos que aguentaram o desespero que circundava a experiência de escrever um TCC, e não mediram esforços para me desacomodar diariamente, dando margem para que eu pudesse vivenciar esse momento.

À minha família, que esteve ao meu lado durante toda graduação, me convocando todos os dias a deixar o ócio de lado e enfrentar uma maratona de leituras e escritas. Meus pais, que me ensinaram valor do trabalho duro. Minha irmã, que me fez ver que tudo era possível. Ao Antônio, o primeiro, que me mostrou o quão forte pode ser o amor a uma criança; e o segundo, que me fez ter certeza que esse amor é possível. Aos Bernardes, e aos Golart, que não esperam o momento de ter um psicólogo na família. E aos Bier, que abriram um espaço especial pra mim, e que hoje não me imagino mais sem.

Essa graduação não seria completa sem o amor e o apoio incondicional da minha namorada, Luísa. Só tenho a agradecer pela paciência, carinho e maluquice que tu adicionaste na minha vida. Essa aventura não teria graça se não fosse compartilhada.

A todos os jogadores de League of Legends, e de tantos outros milhares de jogos, por construir coletivamente novas possibilidades de existir em sociedade, enfrentar problemas, produzir sobre a experiência, e se divertir, principalmente.

RESUMO

Uma das críticas recorrentes sobre os jogos digitais entende estes como uma ferramenta que gera violência e estimula comportamentos agressivos naqueles que jogam. Este trabalho busca mostrar que o jogador vivencia, dentro dos espaços de afinidade que circundam o jogo, um protagonismo na produção de conhecimento que reforça a participação em espaços de aprendizado colaborativo. A escolha deste tema apoia-se numa posição ético-política, que busca pensar os videogames como objetos culturais e protótipos de novos modos de alfabetização. Foi realizada uma entrevista semiestruturada com um jogador profissional de League of Legends, assim como a análise de postagens de jogadores realizadas no fórum online Reddit, buscando compreender a relação dos jogadores em comunidade, a criação de laços com outros jogadores, bem como as formas de aprendizado nesses espaços, exemplo de uma cultura participativa, que transforma leitores em escritores. Ao observar a comunidade, espaço de relação mais próximo ao jogo, não encontramos nessa a presença desses comportamentos agressivos. Assim, mesmo que haja representações de violência, e em determinado contexto apareça esta violência entre jogadores, não observamos relação que indique que o jogo gere violência em outros espaços.

Palavras-chave: espaços de afinidade, cultura participativa, League of Legends, violência.

ABSTRACT

One of the main critics about digital games comprehends them as a tool that generates violence and aggressive behavior in players. This work has the goal to show that a player experience, inside the affinity spaces that surround the game, a protagonism at the production of knowledge that reinforces the participation in collaborative learning spaces. This choice was made based in a ethic-politic position, that aim to think about videogames as cultural objects, and prototypes for a new literacy. We conducted and semi structured interview with a League of Legends' professional player, as well we analyzed posts at the online forum Reddit, looking to understand how players relate to the community, the relationship with other players, and the way they learn in that spaces, a collaborative culture example that transform readers in writers. When we looked at the community as the closest space to the game, we did not found the presence of aggressive behavior. Nonetheless, even if there are violent representations in specifics contexts between players, we did not found relation that show that the game generates violence in other spaces.

Keywords: affinity spaces, participatory culture, League of Legends, violence.

SUMÁRIO

1. LOGIN:	9
2. PROCURANDO PARTIDA...	11
2.1 Jogos como objetos culturais	12
2.2 Dos computadores aos e-sports	13
2.3 Dos <i>mods</i> ao sucesso League of Legends	15
2.4 Por dentro do jogo	15
3. ROTA METODOLÓGICA	17
4. LEVELING UP.....	19
4.1 Espaços de afinidade.....	21
4.2 Letramento	26
4.3. Cultura participativa	28
5. DISCUSSÃO	31
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: vista aérea do mapa <i>summoners rift</i>	16
Figura 2: jogadores novatos e experientes compartilham o mesmo espaço.....	22
Figura 3: Exemplo de postagem recorrente no fórum de LoL	24
Figura 4: <i>interação entre novatos e experientes</i>	24
Figura 5: exemplo de movimentos independentes da comunidade.	29
Figura 6: movimento de organização coletiva.....	30
Figura 7: integração entre iniciantes e <i>experts</i>	30
Figura 8: LoL surge na educação.....	30

1. LOGIN:

No início de 2010 recebi o resultado do concurso vestibular, dizendo que eu havia sido aprovado para cursar Psicologia na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Conversando com outros calouros, descubro que alguns ganharam carros de presente, outros já tinham uma viagem programada, um apartamento alugado pela família. Naquele ano, fiz apenas um pedido: queria um computador *gamer*¹, pois o que tinha não era potente o suficiente para rodar o jogo do momento: League of Legends (Riot Games, 2009). No ano da graduação, utilizo esse mesmo computador para escrever essa monografia, e, ao abrir o menu “iniciar” do sistema operacional, o primeiro programa que vejo, com um ícone em forma de “L”, me convoca para mais uma partida: “*play League of Legends*”. Nesses últimos anos, a dedicação para aprender a aprimorar minha habilidade no jogo acompanhou também o percurso de estudos para aprender sobre Desenvolvimento Humano, Psicanálise, Cognição e outros sistemas do conhecimento. De fato, gastei em torno de 2.060 horas somente jogando nesses últimos cinco anos², quase a metade das 4.170 horas apresentadas no Projeto Político Pedagógico do curso de psicologia (UFRGS, 2006) como carga horária total do curso. Paralelamente, McGonigal (2010) pontua que nos Estados Unidos da América um jovem investe em média 10.000 horas em games até os 21 anos, em comparação, a duração do currículo formal, equivalente ao ensino fundamental e médio no Brasil, é de 10.080 horas. Em outro estudo sobre o assunto, Lofgren (2015) apresenta que, em 2014, 29% dos 150 milhões de norte-americanos que jogam videogames possuem 18 anos ou menos, estando na faixa etária estudada por McGonigal.

A minha experiência com o jogo League of Legends constitui um dos fatores essenciais para a construção do percurso que realizaremos no presente estudo. Outro fator disparador da pesquisa refere-se aos discursos geralmente associados à prática de jogar videogame, que destacam aspectos negativos nos jogos, em especial, aqueles relacionados a produção de condutas violentas pelos jogadores (Alves e Carvalho, 2011), dependência (Suzuki, Matias, Silva e Oliveira 2009) e isolamento social (Paiva e Silva Costa, 2015).

A discrepância entre a experiência como jogador e estes discursos fez com que eu buscasse estudar a cultura dos videogames segundo a perspectiva dos *game studies*,

¹ Produzido especificamente para jogos, com capacidade de processamento aumentada.

² www.loltimeplayed.com/ acesso em agosto, 2015.

principalmente as produções de Kurt Squire (2006; 2011), Jenkins (2006;2009) e James Paul Gee (2003; 2010), assim como algumas das principais produções brasileiras sobre o assunto (Alves, 2004; de Paula, 2010; Baum 2012; Maraschin & Baum, 2011; Gavillon & Maraschin, 2014). Esses autores têm em comum a proposta de estudar os games a partir de uma perspectiva imersiva na cultura dos jogos, ou seja, de uma valorização da experiência do jogador.

A partir deste campo de estudos, o presente trabalho busca refletir sobre as relações entre os jogadores de jogos digitais e a cultura dos videogames. A análise será centrada no entendimento de que os jogadores podem vivenciar protagonismo na produção de conhecimento e participarem de espaços de aprendizado colaborativo. Esta escolha apoia-se numa posição ético-política que busca pensar os videogames como objetos culturais e protótipos de novos modos de alfabetização (Gee, 2003).

League of Legends, o jogo analisado, será também chamado nesse trabalho de “LoL” ou “League”, sendo ambas denominações normalmente usadas pelos jogadores. Utilizaremos também expressões em inglês - que não aparecerão destacadas do texto -, por ser de conhecimento usual neste jogo. League é o jogo online mais jogado no mundo, com 32 milhões de usuários ativos (Riot Games, 2014), também possuindo a maior comunidade relacionada à discussão online de jogos, com mais de 700 mil pessoas cadastradas no fórum não oficial r/leagueoflegends (Riot Games, 2013). League possui mais de 25 milhões de usuários em diversas redes sociais, com mais de 750 mil comentários sobre o jogo por semana (Riot Games, 2013). Isto abre espaço para que os jogadores possam interagir online de inúmeras formas, 24 horas por dia. LoL não somente instiga os jogadores a jogar, mas a estudar o jogo em sites especializados, escrever histórias sobre seus personagens preferidos, comprar produtos relacionados, bem como assistir partidas de outros jogadores, sejam eles amigos ou jogadores profissionais competindo pelo prêmio de um milhão de dólares, como foi o caso no campeonato mundial de 2015, em sua quinta edição.

A estratégia metodológica escolhida compreendeu a realização de uma entrevista semiestruturada com um jogador profissional de League of Legends, assim como, a análise de postagens de jogadores realizadas no fórum online Reddit, um dos mais populares sites de discussão da internet. Cabe salientar que minha experiência como jogador também facilita a inserção nesse campo de estudos. Esses relatos serão importantes para a discussão que se dará no decorrer do trabalho, buscando compreender a relação dos jogadores em comunidade, a criação de laços com outros

jogadores, bem como a importância da participação nesses espaços. Nosso intuito é demonstrar que jogar videogame é ingressar em uma cultura na qual o jogo propriamente dito é somente uma das modalidades de participação.

A seguir, apresentamos uma breve descrição histórico-cultural sobre o desenvolvimento dos jogos digitais, até os atuais jogos online multiplayer, sendo esta relevante para pensar o surgimento do League of Legends. Após, detalhamos a estratégia metodológica do trabalho e procedemos com a análise dos registros da entrevista e do fórum de discussão entre jogadores, observando as diferentes formas de vivenciar a comunidade. Neste percurso, são descritos conceitos do campo dos *games studies*, principalmente no que se refere a aspectos participativos e a processo de aprendizagem entre jogadores, relacionados aos jogos. Retomaremos o papel dos jogadores na cultura dos videogames, que fornece subsídios - muitas vezes informais - para usuários tornarem-se produtores de conhecimento. Por fim, discutimos algumas proposições a respeito da relação entre videogames e comportamentos violentos na comunidade de jogadores.

2. PROCURANDO PARTIDA...

“Are you truly writing as an academic who uses play as a tool to further your understanding of your field, or are you really writing as a player who uses your academic background as a tool to further your understanding of your play?” (Bartle, 2010)

Entendo que o início de um escrito deve ajudar a organizar a linha de pensamento do autor, sendo esta linha o raciocínio que levará o leitor a acompanhar de onde partimos quando discutimos os jogos digitais. Neste sentido, Bartle (2010) nos interpela com um questionamento interessante: estaria eu escrevendo como um acadêmico que usa dos jogos como uma ferramenta para compreender meu campo de estudos? Ou escrevo como um jogador, me apoiando na teoria para aumentar a compreensão da minha jogabilidade? Estes dois movimentos são importantes, pois ambos os modos se comunicam com este escrito. Bartle defende-os como excludentes salientando que, posicionar-se como um acadêmico que utiliza dos jogos como um dispositivo, é a única atitude aceitável para produzir conhecimento sobre os jogos. Contudo, acredito não ser possível para um jogador/pesquisador criar uma linha

divisória que possibilite dimensionar onde começa e onde acaba cada uma destas experiências, sendo ambas constituintes do processo de pensamento, saberes que organizam e constituem o sujeito, guiando não só sua escrita, mas suas decisões e a própria imersão no campo de estudos. Ao não procurar dissociar jogador e pesquisador, posso falar destas duas experiências. Cabe salientar, que no campo dos estudos de videogames existe a convicção de que pesquisadores imersos (isto é, pesquisadores-jogadores) possuem perspectivas interessantes para avaliar os processos que aí se desenvolvem, visto que os jogos envolvem não apenas conhecimentos declarativos (saber-sobre), mas também extensas redes de conhecimentos operativos (saber-fazer) relacionados à interatividade proporcionada por este tipo de mídia e a variedade incalculável de possibilidades de ação que os jogadores podem efetuar e se que evidenciam através de performances singulares a cada partida. Embora estas duas formas de conhecimento configurem movimentos relacionados aos modos de saber, elas não são equivalentes. Cada uma possui especificidades que tornam a transição de um domínio de conhecimento a outro não imediato ou automático, necessitando um trabalho de aprendizagem de um modo de conhecimento a outro (Varela, 1994).

2.1 Jogos como objetos culturais

Necessitamos inicialmente tratar da importância do jogar para este trabalho. Para Huizinga, o jogo seria mais antigo que a cultura, pois este “pressupõe sempre a sociedade humana” (2000, p.5). Segundo o autor, a cultura tem um caráter lúdico organizador das práticas sociais. Desta forma, nos aponta que, inicialmente, nossos ancestrais, assim como os animais, utilizavam da brincadeira em sua função lúdica, como treinamento das funções motoras, bem com a encenação dos objetivos da vida adulta, como esconder-se, caçar e brigar. Com o surgimento da linguagem, e da consolidação da escrita como prática organizadora dos coletivos pôde-se, a partir disto, dar outras formas possíveis de expressão da ludicidade, legitimando-as.

Em 1959, Roberts et al, ao fazer uma perspectiva da função dos jogos para a cultura, pontua os cinco princípios fundamentais de um jogo, sendo estes (1) organização, (2) competição, (3) dois ou mais lados, (4) critérios para determinar o vencedor e (5) regras aceitas por todos (Roberts, Arth & Bush, 1959). Segundo o estudo realizado pelos autores, que buscou analisar a função do jogo em tribos em diferentes contextos culturais, das 50 tribos observadas pela literatura, 44 delas possuíam alguma

forma de jogo (Roberts, Arth & Bush, 1959). Esta pesquisa demonstra que jogar e competir contra seus pares são práticas que se desenvolvem na grande maioria das culturas. No Brasil, desde 1996, o Ministério do Esporte organiza em parceria com o Comitê Intertribal Indígena os “Jogos dos Povos Indígenas”, evento que busca a integração das diferentes tribos, bem como a preservação de sua cultura, através da organização de jogos e competições. Alguns destes jogos já eram praticados antes da chegada dos colonizadores portugueses ao Brasil. Poder jogar, simular uma ação, competir contra seus pares em busca de um resultado, seja em vista de uma satisfação imediata ou uma recompensa em longo prazo, auxiliaram diversas culturas a estruturar formas de se relacionar socialmente, bem como sua preparação para eventos futuros.

Neste trabalho, tomaremos o conceito de jogo não como tecnologia estática - o código do jogo, por exemplo -, embora sejam um símbolo desse segmento e seu crescimento, mas como uma prática cultural - o ação de jogar (Squire, 2011). Isto nos possibilita ir além das configurações digitais de design que determinam certa mídia ou jogo, não nos prendendo à observação pura de sua jogabilidade, mas à interação entre o sujeito e o espaço de jogo, bem como a relação dos jogadores entre si. Neste sentido, três abordagens das relações entre jogos e cultura afirmam características frequentemente associadas aos jogos: a compreensão do jogo enquanto conjunto de práticas relacionadas a experiências imersivas em um contexto criado, o jogo como produtor de aquisição de habilidades e sua relação com situações simuladas.

2.2 Dos computadores aos e-sports

Jenkins (s.d.) expõe a importância dos jogos para o desenvolvimento dos computadores, pois a necessidade de máquinas que fossem capazes de efetuar funções mais elaboradas aumentou a demanda por melhorias gráficas, processuais, de som e de imagem, sendo os primeiros jogos digitais desenvolvidos para testar as novas capacidades dos progressos técnicos. O primeiro jogo desenvolvido teve justamente este propósito, quando nos anos 60, pesquisadores do Instituto de Tecnologia de Massachusetts - MIT desenvolveram o jogo Space War (Russell & Samson, 1962) para testar as capacidades do seu novo computador (Kroeff, Kijner e Maraschin, no prelo). Curiosamente, a primeira competição de videogames aconteceu em 1972, com o próprio Space War em uma versão de fliperama, chamada Olimpíada Galáctica. O campeonato realizado na Universidade de Stanford dava direito a uma assinatura da revista Rolling

Stone. Entretanto, até o final dos anos 1970 um jogador competia indiretamente com outros jogadores, tentando superar o recorde de pontos já estabelecido. O desenvolvimento de jogos para dois jogadores, como PONG (Atari, 1972) - jogo de simulação tênis de mesa - marca o início de práticas mais intensas relacionadas aos jogos. PONG também contribuiu para o mercado de jogos por ser o primeiro game lucrativo da história, o que impulsionou o desenvolvimento dessa indústria.

Nos anos 1980, o mercado de entretenimento digital era majoritariamente dominado pelos consoles (videogames portáteis), aparelhos que rodavam jogos diretamente na televisão, produzidos por grandes empresas como Nintendo e Sega. Em 1981 a IBM desenvolve o Personal Computer – PC, tecnologia que acaba diminuindo a força dos consoles, por possuir jogos digitais compatíveis e poder realizar outras funções. Nessa época, o advento dos PCs teve como efeito o fechamento de muitas desenvolvedoras, apenas com a permanência de grandes empresas. Coube à Nintendo novamente reacender o mercado dos jogos, trazendo para os Estados Unidos o jogo Donkey Kong (Nintendo, 1981), criado em 1981, que apresenta pela primeira vez o personagem Mário, que obteve grande popularidade não somente entre a comunidade de jogadores, mas posteriormente, também através de animações transmitidas pela TV aberta. Para Alves (2004), o sucesso da Nintendo só se consolidou em 1986, com o grande consumo associado à criação de ícones da indústria, algo que aprimorava a relação entre determinado jogo e o jogador. Esta liderança no mercado reascendeu o interesse das grandes desenvolvedoras de hardware na importância dos jogos, com a Nintendo vindo a sofrer um abalo no início dos anos 1990 com a entrada Sony, que inovou trazendo os CD-ROM para sua plataforma, o PlayStation.

Em 1990 é organizado o maior evento de videogames da época, Worlds Championship Nintendo, onde jogadores competiam em títulos clássicos da desenvolvedora. O campeonato foi itinerante pelos estados unidos, dando a oportunidade dos jogadores de diversas cidades enfrentar-se diretamente. Os anos 1990 também deram nova força aos computadores pessoais, com os campeonatos em LAN sendo organizados pelo mundo inteiro, utilizando títulos como Counter Strike (VALVE, 2000), Quake (Id software, 1996) e Warcraft (Blizzard, 1994). Com o advento da internet, começa o crescimento das competições online e, paralelo a isso, a criação de fóruns online de discussão sobre estes jogos.

2.3 Dos *mods* ao sucesso League of Legends

O desenvolvimento do gênero *multiplayer online Battle Arena* (moba) do qual faz parte o jogo League of Legends, começa a partir das possibilidades dada aos jogadores de customizar personagens e criar cenários com as ferramentas dos desenvolvedores. Um jogador desenvolveu em 1998 uma modificação (*mod*) do jogo Starcraft (Blizzard, 1998), criando o mapa Aeon, onde quatro jogadores assumiam o papel de heróis e enfrentavam um time de outros quatro adversários, em um ambiente fechado, lembrando uma arena de batalha, motivo que deu origem ao nome do gênero. A partir do mesmo processo de modificação, foi desenvolvido em 2003 o jogo Defense of the ancients (Dota) - título que dá origem ao aspecto competitivo das arenas de batalha - modificando o jogo Warcraft (Blizzard, 1994), para fazer com que os personagens (Heróis), que antes tinham como objetivo liderar um exército, enfrentem-se diretamente. Embora um sucesso entre os fãs, tanto DOTA quanto AEON ainda eram modificações de outros jogos, necessitando o acesso através do jogo base (Warcraft e Starcraft, respectivamente) para poder ser jogado. Em 2006, o desenvolvedor Steve Feak, saiu da empresa Blizzard, fundando outra desenvolvedora, a Riot Games, que lança seu primeiro título solo em 2009, League of Legends, baseado nas experiências da comunidade de jogadores de DOTA e AEON. LoL acaba revolucionando o gênero, pois o jogador podia baixar o conteúdo diretamente do site, e o jogo era completamente grátis, diferente dos títulos da Blizzard. Isto fez com que muitos jogadores migrassem rapidamente para a nova plataforma, que dispunha inicialmente de 40 heróis, cada um com história e habilidades únicas.

2.4 Por dentro do jogo

Ao entrar no LoL, pode-se selecionar inicialmente o mapa em que se deseja jogar. O mapa principal, *summoners rift* (figura 1) consiste de um ambiente rodeado de florestas, repleto de monstros, e cortado por três rotas. Essas rotas levam ao mesmo destino, a estrutura adversária central, localizada no extremo oposto do mapa, dentro da base adversária. Cinco jogadores dividem-se entre os três caminhos possíveis (meio, topo e baixo), que são defendidos por torres ao longo de sua extensão, esperando enfrentar os jogadores do outro time.



Figura 1: vista aérea do mapa *summoners rift*.

Em seguida, decide-se o modo de jogo: casual ou competitivo. No primeiro, não há necessidade de se jogar com os melhores campeões, pois é um espaço que visa a diversão. O modo competitivo fornece pontuações aos jogadores, aumentando seu ranking³ dentro do jogo, dando-lhes direito a recompensas ao final da temporada, sendo considerado um modo de jogo onde se deve somente escolher campeões ou rotas que o jogador já esteja familiarizado. Feita a escolha, o jogador é pareado com outros nove jogadores, cinco por equipe, em uma tela com uma variedade de personagens (chamados de campeões) disponíveis, cada um com design e habilidades únicas. Abre-se uma caixa de conversa onde os jogadores podem decidir em conjunto quem ocupará cada posição dentro da arena de acordo com seu desejo e as características do personagem escolhido. Após, na tela de carregamento, o jogador pode ver a posição no

³ Em ordem: Desafiante, mestre, diamante, platina, ouro, prata e bronze.

ranking dos seus colegas de time, bem como a personalização⁴ comprada para cada campeão. O jogador e seu time são auxiliados por unidades de inteligência artificial, chamadas de creeps, que também são a principal fonte de ouro do jogo. Os creeps são pequenos personagens que andam em grupos e que se dirigem à base adversária ajudando a equipe correspondente a lutar contra os adversários, a derrubar as torres e, quando derrotados, configuram ouro para os adversários. Isso é importante, pois durante a partida cada jogador pode trocar o ouro recebido por itens para melhorar o poder do seu personagem. Ao final da partida, o jogador tem a oportunidade de ver as estatísticas de cada personagem ao longo do jogo, bem como conversar com seus companheiros de time e os adversários sobre a partida

Atualmente, LoL é um dos jogos mais populares do mercado de jogos. Segundo o portal online *Statista*, mais de meio bilhão de pessoas jogam videogames diariamente, resultando em mais de três bilhões de horas por semana no mundo (Statista, 2015). League of Legends é responsável por 23,47% deste número, superando o segundo colocado Counter Strike Global Offensive (cs:go), que ocupa a segunda posição com 7,37% do tempo de jogo mundial. Isto coloca LoL com quase ¼ do total de horas jogadas mundialmente até setembro de 2015. Estes são números de um jogo que, cinco anos atrás, não figurava em nenhuma lista, mas que obteve rápida ascensão e hoje envolve jovens e adultos do mundo inteiro. Os jogos eletrônicos produzem, cada vez mais, relações entre aqueles que jogam. Tal é a importância dos games, e deste e particular, que despertou meu interesse em poder, neste escrito, abordar uma área que não se faz presente no currículo formal em psicologia, os *games studies*.

3. ROTA METODOLÓGICA

O termo rota será utilizado aqui como uma metáfora à expressão de mesmo nome no League of Legends, usada para designar um dos três caminhos possíveis a se tomar dentro do mapa do jogo, mas que na configuração de nossa estratégia metodológica representará as escolhas realizadas durante o processo de elaboração do presente trabalho, a fim de estudar algumas experiências de comunidade de jogadores em torno das práticas de jogo e de compartilhamento de saberes através de um fórum de discussão. Assim como em LOL, estas rotas constituem caminhos possíveis para a ação

⁴ League of Legends é totalmente gratuito, entretanto, na loja há opções para personalizar o seu campeão favorito esteticamente, mudando suas roupas e sua temática.

do pesquisador-jogador que se lança a encontros que não possuem resultados pré-definidos. A primeira rota a ser explorada, corresponde a “forma de se colocar no jogo”, iniciando pela escolha do personagem.

Este trabalho é escrito por um jogador-pesquisador, utilizando o conhecimento não para melhorar a própria forma de jogar, mas para compartilhar experiências produzidas ao longo dos anos com outros jogadores e acadêmicos interessados na área dos *games studies*. Neste sentido, consideramos importante observarmos que escritos voltados ao compartilhamento de experiências em relação aos videogames perpetuam-se diariamente na internet, nos diversos fóruns e sites de discussão sobre esta mídia, e não partem somente de jogadores que possuam uma história na psicologia, sociologia ou design de jogos. São pessoas que estudam um determinado jogo e dedicam-se para que este *know-how* se espalhe, buscando aproximar conhecimento e comunidade. Produzir sobre isto fora da academia científica não torna este conhecimento menos válido, mas forma a base de uma cultura cooperativa e participativa, em torno da experiência de jogar videogames.

O movimento que proponho aqui, refere-se a aproximar estas experiências de um campo de explicativo, em especial: a produção de conhecimento na psicologia. Como psicólogo, me vejo permeado por diferentes formas de compreender o indivíduo e aquilo que lhe atravessa, bem como os movimentos que faz quando, em diferentes situações, é convocado a agir frente a situações diversas. Deste lugar, busco compreender em que sentido jogar League of Legends pode dar a um sujeito subsídios para organizar-se frente a demandas sociais, e quais conexões podemos observar entre o jogar e as práticas sociais em contextos externos ao espaço dos jogos.

A escolha do personagem (rota 1: forma de inserção no campo) está diretamente relacionada a proposta de como organizar minhas ações no percurso de estudo. Uma outra rota possível seria optar por uma análise dos números que compõe o universo de LoL, das estatísticas sobre os comportamentos dos jogadores, produzindo discussões relacionadas a esta abordagem. Entretanto, optei por uma rota qualitativa (rota2: forma de analisar o campo), visando dar espaço para a experiência de cada jogador e sua relação com a comunidade. Neste sentido, alguns operadores de análise propostos pelos *game studies*, oportunizarão que essas experiências possam ter sua singularidade reconhecida, legitimando a possibilidade de diversos papéis dentro da cultura dos jogos, e conseqüentemente, ajuda a ver a cultura dos jogos como diversa e potente.

A escolha por um contato mais pessoal com o universo do jogo atravessa minha própria história com este. Particpei de campeonatos, eventos, encontros, rodas de conversa e, embora alguns deles tivessem mais de cinco mil pessoas, o que me encantava era como cada jogador presente tinha um trajeto único no jogo, e se interessava por aspectos singulares. Desta forma, a terceira rota da estratégia metodológica refere-se aos sujeitos da pesquisa (rota 3: a equipe de jogadores). Escolho analisar as discussões relacionadas ao LOL no fórum Reddit (r/leagueoflegends) para abordar a relação entre jogadores, assim como, realizar uma entrevista semiestruturada com um jogador de LoL, que será referenciado aqui pelas iniciais M.E.G.. Este jogador foi escolhido por sua experiência no cenário nacional, pelo contato extenso com a comunidade, possuindo uma das cinco páginas de jogadores profissionais mais curtida no Facebook, e por proximidade, o que facilitou a realização da entrevista. Foi apresentado ao mesmo um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido onde eram descritos os pontos chave desse trabalho⁵. Discutiremos a seguir as implicações dos espaços de discussão para o jogador e a relação com o jogo League of Legends.

4. LEVELING UP

Inicialmente, precisamos aqui fazer uma distinção entre o jogar e o projeto do jogo. Os desenvolvedores de determinado game não possuem a capacidade de organizar diretamente como o jogador joga. Cabe a eles estabelecer as condições necessárias para que o jogar aconteça, tendo este uma variedade de formas possíveis. A empresa Riot Games, por exemplo, não dispõe de um controle sobre quais ações o jogador vai tomar para superar determinado desafio, mas justamente apresenta possibilidades para que o jogador interaja com o ambiente. O resultado desta interação indireta pode ser visto somente pela comunicação com o jogador, em espaços posteriores, valendo-se da experiência do mesmo frente àquilo que foi projetado pelo desenvolvedor. O que os designers organizam são **espaços de possibilidade** onde essa experiência se dá. Para Salen, os espaços de possibilidade são construídos e fornecem o contexto, gerando sentido para o ato de jogar (Salen, 2004). Esse sentido é posteriormente colocado em signos, organizados pela comunidade de jogadores. Esta, por sua vez, representa o

⁵ O estudo encontra-se abrigado dentro do projeto *Oficinando em Rede*, que teve sua aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto de Psicologia.

desejo dos jogadores em poder ampliar as formas de interação com o jogo. Squire (2006) corrobora essa idéia a partir do conceito de **experiência projetada**, isto é, estes ambientes virtuais possibilitam, a partir da maneira como foram projetados, múltiplas formas de explorá-los. “As regras estabelecidas em determinado jogo definem as condições de possibilidade da experiência do jogador, sem determinar cada comportamento esperado” (Gavillon & Maraschin, 2014).

Os jogos digitais podem ser vistos sob a ótica de um microcosmo, um espaço onde, com o avanço das tecnologias, apresenta ao usuário possibilidades de interação e aprendizagem diferenciados (Squire, 2006). O autor apresenta a ideia de que não só os conhecimentos estruturados pelos desenvolvedores do jogo são utilizados para desvendar os desafios impostos, mas também há uma rede de apoio construída pelos jogadores, atualizada diariamente, onde as novidades e peculiaridades do jogo são discutidas de forma aberta, em tempo real, e sem censuras. Squire salienta que estes fóruns são “sites onde se pode compreender a aprendizagem sob duas perspectivas”, sendo

(a) a interação nos mundos social e virtual, onde estes aprendizes participam na resolução de problemas, sejam estes abertos ou fechados, e (b) participação em organizações sociais como comunidades de aprendizagem organizadas independentemente, sendo este um microcosmo para estudar o nascimento, manutenção, transformação e mesmo o colapso dos grupos de afinidade *online*. (Squire, 2006, p.22)

O avanço nos estudos dos videogames requer uma compreensão dos modos pelos quais os jogadores habitam determinados mundos virtuais, e em que medida organizam estes como significativos (Steinkuehler 2006). Para a autora, é o surgimento de uma comunidade em torno de um jogo que concede a este um caráter cultural. A organização destes espaços abriria caminho para o estudo dos processos cognitivos na sua forma interacional, ou seja, na relação do jogador com o meio social. Assim, discutiremos a seguir os espaços de afinidade, conceito utilizado por James Gee e Kurt Squire para pensar esta característica social dos jogos.

4.1 Espaços de afinidade

Squire (2011) destaca que, ao abordarmos os videogames, não somente o jogo em si, como mídia ou tecnologia deve ser considerado, mas também as comunidades de participação que frequentemente acompanham a experiência dos jogadores em torno dos games. Para o autor, embora estes espaços funcionem fora da visão tradicional de ensino escolar, eles constituem espaços importantes de aprendizagem. Citando Gee (2005), o autor apresenta o termo **espaços de afinidade**, sendo estes caracterizados por “grupos que se formariam por associação voluntária, com o objetivo de compartilhar conhecimento sobre determinado assunto” (Squire, 2011). Estes espaços de afinidade se manifestam de diversas formas na cultura: Amigos que se reúnem para discutir táticas do seu time de futebol; criação de fóruns especializados em LoL; grupos de compartilhamento de receitas culinárias no Facebook; uma guilda brasileira de WoW que cria um grupo no Whatsapp para jogadores; um professor que instiga alunos a criarem um grupo de literatura; psicanalistas que se reúnem para estudar algum seminário de Jaques Lacan. Em comum não se coloca a mídia digital em primeiro lugar. O que tomamos aqui é a capacidade de cada indivíduo/tecnologia de mobilizar um grupo na direção de compartilhar conhecimentos e aprender um tema de interesse comum. Gee (2010) apresenta diversas características que definem os espaços de afinidade. A seguir, discutiremos algumas delas, em especial, em relação a cultura dos videogames, utilizando-as como base para análise das interações observadas no fórum do Reddit.

Inicialmente a afinidade, nestes espaços, se daria pelo conteúdo, não pelas características das pessoas. Por isso, não há importância de sexo, raça, país ou religião, sendo os autores muitas vezes anônimos, apresentando-se por apelidos. Cada usuário escolhe um nome fictício, e pode selecionar um “emblema”, normalmente sendo seu ranking, um campeão ou equipe de sua preferência. A figura 2, por exemplo, mostra um jogador com o emblema do campeão Thresh com dificuldades em utilizar este campeão efetivamente, pedindo auxílio para jogadores mais experientes. Dois jogadores que possuem o mesmo emblema buscam dar dicas, um sobre itens, o outro visando explicitar a forma como o campeão deve atuar em sua rota.



Figura 2: jogadores novatos e experientes compartilham o mesmo espaço

Para Squire (2011) esses espaços geram oportunidades de aprender com aqueles que já são mais experientes em determinado assunto. Gee reforça esta como uma segunda característica importante dos espaços de afinidade; tanto os novatos quanto os melhores jogadores partilhando do mesmo espaço, o que encoraja formas diferenciadas de participação. A figura 2 mostra que o jogador que oferece auxílio com o campeão Thresh está no nível mais alto, “challenger”, e se dispôs a dar dicas para outro membro desse espaço sobre como melhorar sua performance de jogo com aquele campeão.

Outra referência destes espaços é a possibilidade de uma flutuação das posições de liderança, pois diferentes jogadores sentem-se impelidos a “puxar um movimento”. Essa liderança é vista como permeável, ou seja, não há hierarquias rígidas, mas sim diferentes formas de lideranças, como facilitadores, auxiliares, professores relacionados a aspectos e conteúdos diferentes na comunidade. Um jogador começa, assim, a tornar-se cada vez mais parte integrante do grupo, tendo oportunidades de liderá-lo, ou seja, falar em nome de determinado conjunto de pessoas quando em contato com aqueles que não são familiarizados com o espaço e suas formas de discussão e criação de conhecimento.

Nestes espaços, o conhecimento tácito é encorajado, ou seja, dá-se valor às formas de conhecimento ligadas a prática, que dificilmente podem ser explicadas com

palavras. Os jogadores postam vídeos de seu desempenho com determinado campeão, por exemplo, o que auxilia outros jogadores a entender os movimentos do personagem mais facilmente do que um texto sobre a forma de jogar.

Gee (2010) salienta a potência destes espaços como geradores de conteúdo, tanto na relação com o jogo quanto entre os jogadores. Entre si, os jogadores criam mapas, trabalhos artísticos, histórias, reformulando a concepção dos aspectos técnicos do jogo. Com base nessas discussões e proposições da comunidade, a desenvolvedora elege propostas e as transfere para dentro do jogo, ou seja, o conteúdo de League of Legends é constantemente transformado pelas ações dos jogadores. Nessa direção, existe a expressão “rito pls”, uma variação de Riot Please (Riot, por favor) usada quando jogadores não concordam com alguma mudança, ou quando desejam pedir novas funcionalidades. Cabe aos desenvolvedores observarem atentamente o *feedback* positivo ou negativo dado a partir da experiência, aprimorando a jogabilidade. No caso de League, o objetivo da empresa é ser “a maior companhia do mundo com foco no jogador”, pois “ouvimos aquilo que os jogadores dizem e fazem. Nós analisamos. Depois, tomamos decisões com bases nesses dados para aperfeiçoar a experiência” (Riot Games, 2014).

Nesses espaços, cada indivíduo tem algo de especial para propor. Nessa ordem, o Gee propõe uma diferenciação entre as produções. O jogador pode produzir um conhecimento intensivo e especializado (sobre um herói, uma rota, uma build), bem como apresentar um conhecimento muito mais abrangente, extensivo (na forma de guias ou avaliações detalhadas). Isto “dá origem a indivíduos que partilham conhecimentos variados” (Gee, 2010). Entretanto, há momentos que jogadores novatos podem não se sentir confortáveis em criar novos tópicos para velhas questões. Quando isso ocorre, há a iniciativa de jogadores ou moderadores em chamar os novos jogadores para a discussão. Tomaremos como exemplo o “megatópico de segunda”, do fórum Reddit, que visa oferecer um espaço acolhedor para jogadores iniciantes. A figura 3 mostra exemplos de três edições deste tópico, cada uma possuindo em média 1,500 comentários, entre questionamentos de novos jogadores e comentários afirmando a importância dessa iniciativa para auxiliar aqueles que estão começando.



Figura 3: Exemplo de postagem recorrente no fórum de LoL

Gee (2010) considera importante o espaço estar aberto para formas de conhecimento disperso, isto é, conhecimentos que não foram inicialmente produzidos no espaço, mas em outros sites, livros, filmes ou críticas, e que são incorporados na discussão visando aprimorar a relação dos indivíduos com esse conhecimento e suas competências. Na figura 4, o jogador “hipstermankey” pede auxílio buscando entender as novidades proposta no jogo nos últimos meses. O jogador “Killua544” apresenta duas fontes fora do espaço que contem informações importantes para o aprimoramento sobre o tema, bem como a utilização de um conhecimento disperso, produzidos em outros lugares, como importantes para novos aprendizados.

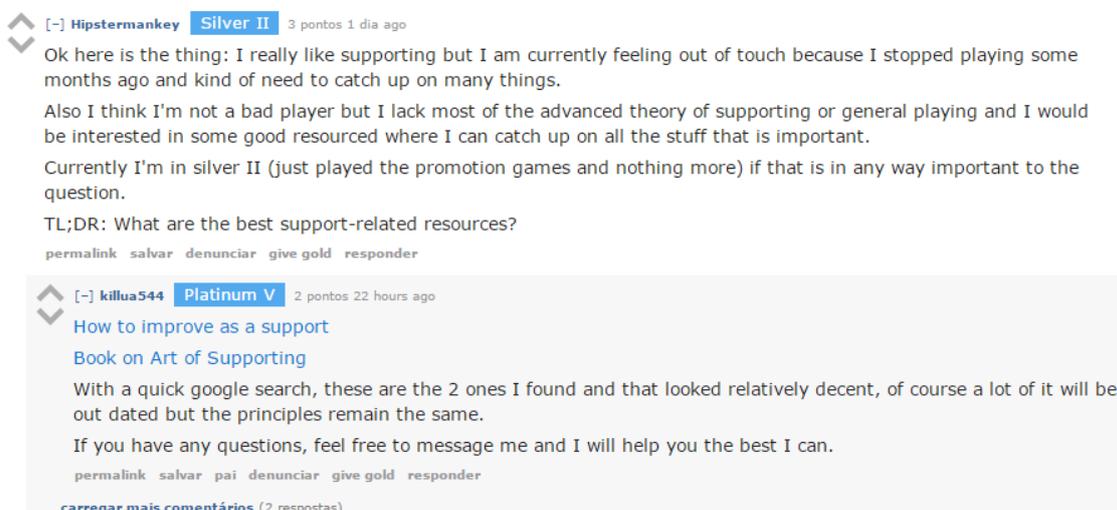


Figura 4: interação entre novatos e experientes.

Além dessas características, nestas comunidades os participantes buscam trabalhar em coletivo, num projeto compartilhado no qual todos podem estar envolvidos. Este é um processo que auxilia a consolidação da confiança entre os pares que é construída ao longo do desenvolvimento dos conteúdos (Squire, 2011). Este acaba tornando-se esse um princípio quase inerente dos espaços de afinidade auto organizados.

Algo a se salientar sobre estes espaços, é que eles estendem a vontade do usuário para além de ser apenas um participante, dando a este uma identidade quase profissional naquilo que inicialmente era somente um passatempo.

Em 2013 o Brasil ganhou seu próprio servidor, e no início pouca gente sabia realmente como se organizar no mapa. Foi nessa época que me especializei como supporter. Como eu já jogava, consegui ir subindo até o topo, conhecendo os melhores de cada posição, e a gente começou a conversar fora do jogo. Criamos um grupo que no começo era só a gente, mas começou a ficar muito grande. Tinha muita gente jogando, e muita gente que sabia quem eu era, dizia que já tinha lido meus guias, e pedia pra eu fazer mais. Então comecei a gravar vídeos e mandar pra galera. Foi assim que o time me encontrou, fui jogar o campeonato brasileiro. Aquilo foi grande.
(MEG)

Segundo Squire (2011), os pais estão cada vez mais interessados em possibilitar para seus filhos espaços como este, buscando assim aumentar seu interesse em assuntos específicos (como matemática, dinossauros ou os próprios videogames) valorizando as habilidades obtidas através da participação em espaços de aprendizado.

No LOL, há espaço fora do jogo para que jogadores tenham um contato próximo com as regras, inclusive aquelas ligadas diretamente aos comportamentos aceitáveis para o melhor relacionamento entre jogadores e o que é esperado de cada um durante uma partida. Abre-se com isso a possibilidade estabelecer uma conversa direta com moderadores e desenvolvedores, bem como um sistema de tribunal regido pelos jogadores, com leis e punições, buscando desestimular o comportamento agressivo dos mesmos. A empresa Riot Games afirma trabalhar para tornar League of Legends um jogo melhor para a comunidade de jogadores “experimentando novas formas de

encorajar comportamentos positivos, assim como minimizando as interações negativas” (Hsu, 2015). Olhando para o gigantesco fluxo de dados, e os modos possíveis de estudar essas informações, Hsu considera LOL e sua extensa comunidade de jogadores como o “maior laboratório psicológico virtual do mundo” (Hsu, 2015). Atualmente (setembro/2015) LOL possui 120 campeões (personagens) diferentes e, a cada duas semanas, são feitas atualizações pelos desenvolvedores, buscando criar um equilíbrio de poderes entre estes avatares, com base tanto nas estatísticas quando no retorno dado pela comunidade. A cada nova atualização, é aberto um tópico no fórum oficial, bem como nos espaços alternativos, apresentando aos jogadores não só as mudanças de configuração (aumento de força, decréscimo de pontos de vida, habilidade refeita, por exemplo) mas o *feedback* da própria comunidade em relação a cada mudança: como ela influencia o avatar no papel que ele estava acostumado a ocupar (conjunto de funções mais apropriadas para serem realizadas com aquele personagem no jogo), se ele continua sendo uma opção interessante ou se o jogador deve então aprender a jogar com um outro personagem, que durante estas duas semanas se mostra mais forte. Isto tudo deve ser aprendido pelo jogador, a partir do seu desejo, mas também dentro das possibilidades apresentadas nesses espaços.

4.2 Letramento

Para que haja um entendimento sobre o jogo, é preciso compreender como os jogadores se comunicam, e isto não vale somente para ambientes digitais. Um **letramento**, ligado às formas de aprender, corresponde a forma de entender e criar significados (de Paula, 2010). O autor defende o desenvolvimento de competências para que se participe ativamente e plenamente do domínio semiótico dos videogames. Cada espaço que supõe um assunto específico também é conhecido por possuir uma linguagem própria, comum àqueles que imergem nesse mundo, que soa estranha para quem é de fora. Cada disciplina escolar, por exemplo, pressupõe um entendimento dos seus termos, e estes só fazem sentido quando ligados ao estudo de assuntos específicos a área de conhecimento correspondente. Para aprofundar-se nas matérias escolares, o aluno vê-se inserido em um discurso, e deve adaptar-se a este para conseguir comunicar-se com seus pares, seja um discurso biológico, histórico, matemático ou, no nosso caso, um discurso relacionado a determinado jogo. No universo digital, o

surgimento de uma linguagem própria ocorre com mais facilidade, pois há uma mescla na linguagem utilizada, com muitos termos vindo do inglês se misturam no discurso em português. Mesmo quando propriamente traduzidas, não há sentido fora da relação com o jogo. Não se faz biologia sem entender o complexo de Krebs, a divisão celular ou traço genético. No mesmo passo, não se joga LoL sem saber farmar, wardar, gankar, pushar.

Gee (2003), ao aventurar-se no mundo dos jogos digitais, notou que os modos clássicos de aprender que conhecia não funcionavam para que ele conseguisse efetuar uma boa performance de jogo. Para ele, “o desafio e a aprendizagem são, em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos” (2003). Pensando sobre a questão do conteúdo, e o que pode-se aprender com os jogos digitais, o autor faz uma comparação com a biologia enquanto campo científico de aprendizagem, salientando que

uma ciência como a Biologia não é um conjunto de fatos. Na verdade, ela é um “jogo” que determinadas pessoas “jogam”. Estas pessoas se envolvem em um determinado tipo de atividades, usam tipos característicos de ferramentas e de linguagens e compartilham determinados valores, ou seja, elas jogam de acordo com um determinado conjunto de “regras”. Elas fazem biologia. É claro que elas aprendem, usam e retêm muitos e muitos fatos – e mesmo os produzem –, mas os fatos vêm do fazer, junto com o fazer. Fora do contexto da biologia enquanto atividade, os fatos da biologia são meras trivialidades. (Gee, 2009, p. 169)

Como em um jogo, há certas competências necessárias para o bom proveito do estudo da biologia, o que inclui seguir regras pré determinadas e obedecer um certo conhecimento construído sobre o assunto. A partir dessa definição, não coloca-se uma diferença naquilo que está sendo ensinado, sendo ambos conhecimentos específicos sobre áreas determinadas, mas se discute a implicação das formas de conhecer proporcionadas ao aluno/jogador. Gee aponta que algumas características essenciais dos jogos referem-se, por exemplo, a interatividade (uma vez que sem a ação do jogador, o jogo não acontece), a “informações na hora certa” (os jogos não apresentam muitos textos ou explicações antes de serem necessárias) e ao incentivo ao erro (é preciso fracassar inúmeras vezes até aprender a executar as ações necessárias para seguir no jogo). Notamos que a partir da participação nos espaços de afinidade de League of Legends o jogador pode se apropriar mais dessa linguagem, o que reforça sua identidade com este grupo.

4.3. Cultura participativa

Segundo Jenkins (2006), a internet facilita ações coletivas, soluções de problemas e formas de criatividade alternativa. A **cultura participativa** propiciada pelo caráter interativo da Internet é uma mudança no modo como as pessoas se relacionam com os meios de comunicação, alterando os papéis de produtores e consumidores de informação (Jenkins, 2006). Na indústria dos videogames, busca-se cada vez mais estender as possibilidades do jogador de interagir com o ambiente, embora estas ainda precisem ser projetadas anteriormente. Cada vez mais existem ambientes que visam estimular uma participação diferenciada do jogador. Esta pode se dar através da escrita, de vídeos, comentários, sugestões, dicas, histórias. A partir deste reconhecimento nos espaços, essa cultura se fortalece, unindo jogadores em torno de um projeto, que não necessariamente se limita ao campo virtual. Jenkins (2009) retoma que essa cultura se expandiria para as formas de participação que não possuem relações diretas com os jogos, como decisões políticas, utilizando desses atributos digitais.

Há, no ambiente virtual, encontros inusitados, sendo estes proporcionados não somente pela capacidade da máquina em gerar desafios, mas na interação entre jogadores dentro e fora do jogo. Não buscamos definir as formas como o jogo compele seus membros a jogar cada vez mais uma partida, as recompensas virtuais ganhas por atingir determinados níveis, mas sim compreender os aspectos que tornam League of Legends atrativo para jogadores. Poder dividir com amigos uma vitória, conhecer pessoas, compartilhar descobertas e tornar-se parte de um universo particular são escolhas de cada jogador. Estas não são necessárias para que se suba de nível dentro do jogo, ou atinja um grau de habilidade considerável, mas cada vez mais vemos sendo esta a direção tomada pelos jogadores.

Achamos importante salientar que League of Legends cativa o jogador, estimulando que esta participação não somente se reflita nos espaços online, mas que possa avançar, contemplando outras formas de relação. De um campeonato sem presença de público, como o realizado em 2011, para um campeonato com público de quarenta mil expectadores presenciais no estádio olímpico de Seul durante a final de 2014, League motiva jogadores a expandirem seu interesse no jogo para além do campo virtual, criando laços e descolando a cultura virtual de League para o espaço social

material. Na última Comic-Con⁶, realizada em San Diego, a presença de estandes e cosplayers com a temática de League of Legends foi dominante nos espaços, colocando LoL no mesmo contexto que outros ícones da cultura popular jovem, mesmo anterior ao computador, como Batman, ao lado de clássicos do videogame como Link (Legend of Zelda, Nintendo. 1986) e Lara Croft (Tomb Raider, Core design. 1996), e personagens de outros nichos da literatura, cinema e animes, como Harry Potter ou Sailor Moon. M.E.G narra esse crescimento, e pontua a importância dos jogadores para esse desenvolvimento,

dei entrevistas para jornais [...] as pessoas queriam saber mais do jogo, da minha história, mas foram elas mesmas que espalharam essa história. No regional de Porto Alegre eu nem estava jogando, mas as pessoas queriam tirar foto, pegar autógrafa. Todo mundo tem perguntas pra fazer, todo mundo quer tirar dúvidas, saber como jogar melhor. Se eu cresci, se fui visto, foi porque a comunidade me deu essa visibilidade (M.E.G)

Durante o campeonato mundial, a comunidade foi tomada por tópicos que convidavam jogadores a participar de eventos presenciais para assistir os jogos e compartilhar com outros jogadores aquele momento. Na figura 5 foram separados apenas alguns exemplos de cidades que incentivavam jogadores a se reunir presencialmente, para que jogadores pudessem acompanhar as semifinais e finais da competição, promovendo eventos na Alemanha, Holanda e Reino Unido.



Figura 5: exemplo de movimentos independentes da comunidade.

Com a organização a cargo dos jogadores, vemos na figura 6 o convite para jogadores de Nova Iorque participar de um evento com comidas personalizadas, camisetas temáticas e outras atrações. Entretanto, o que chama atenção é o incentivo dos

⁶ Evento cultural que, inicialmente, abordava revistas em quadrinhos (*comics*), filmes e televisão, e com o passar dos anos começou a incluir alguns elementos da cultura pop como anime, mangá, brinquedos, Vídeo games, livros de fantasia e outros.

autores para que a ideia fosse replicada em outros lugares, dando permissão para que estas fossem roubadas por outros que quisessem reproduzir o evento em sua cidade.

Hi Redditors looking improve your local League scene! We organized a Worlds Theater Party in Times Square - we teamed up with community members to bake poro cupcakes and design a t-shirt. Red Bull & the local news stopped by to support! Steal our ideas and grow your scene. :)

Figura 6: movimento de organização coletiva

Em outro evento, a comunidade foi convidada para assistir as partidas com jogadores profissionais de League of Legends, em Los Angeles, buscando aproximar o resto da comunidade destes jogadores e estimular uma troca de conhecimentos, tendo os participantes outros modos de interagir com os experts que assistir ou torcer, mas poder dividir experiências e pertencer a este local.

Hey SoCal, League LA is inviting you to join us for our FREE World Finals Viewing Party with FREE SWAG ft. Voyboy, Lilypichu, BoxBox, Missyeru, Pro Teams, and MORE at the Dave & Busters Arcadia!

Figura 7: integração entre iniciantes e *experts*.

Desde 2014 nos Estados Unidos, League of Legends já é considerado um esporte, fornecendo base para que universidades pudessem criar clubes dedicados a LoL e oferecer bolsas de estudos para aqueles que, além de jogar, contribuíssem para a criação de conteúdo referente ao jogo, e possuíssem um bom desempenho escolar. A universidade de Iowa convidou jogadores para conviverem no campus, assistirem aos jogos e ainda a possibilidade de ganhar prêmios oficiais, fornecidos pela desenvolvedora.

The University of Iowa League of Legends club invites you to it's Worlds Viewing party!
 ⬆️ 6 pontos • 15 comentários enviados 6 dias ago by [The_Purple_Salmon](#) to /r/leagueoflegends
 on the 31st of October, the University of Iowa is having it's annual worlds viewing party!
 Whether you go to the University or not you are welcome to come, and it will be a blast! All the information about address and time is in the link above, hope to see you there!
 Edit: I forgot! there will also be PRIZES! Riot has given us things to give out at the event, and if you win the raffle, you could get cool league of legends stuff!

Figura 8: LoL surge na educação

Dar voz para as organizações que partem da comunidade é reforçar a importância destes movimentos para constituir sujeitos que possam agir sobre o espaço,

e não somente absorver conteúdo deste. Nessa direção, poder tomar cada movimento como singular e importante para o coletivo é uma característica destes espaços de afinidade, que formam uma referência importante quando pensamos nessa cultura participativa e sua influência nos agentes que a permeiam. A comunidade de League, e comunidades de outros jogos formam-se diariamente nesta direção, de criar junto, compartilhar conhecimento e abrir espaços de referência para jogadores do mundo inteiro.

5. DISCUSSÃO

Segundo Gee, os “bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem” e estes princípios tem sido “apoiados pelas pesquisas atuais em ciência cognitiva” (Gee, 2009, p.168). Nesse aspecto, League, assim como videogames em geral, é abordado nesse escrito como importante para o estudo da cognição. Einchenbaum et. al. (2014) apresentam a atividade de jogar videogame como fortemente relacionado ao aprimoramento da concentração, memória e planejamento, corroborando sua importância para esta área de conhecimento. Entendendo a cognição sob uma ótica inventiva (Kastrup, 2004), que se transforma através da experimentação, utilizando de recursos já apropriados pelo sujeito, mas que são desestabilizados pelos encontros inusitados, sendo esse “um processo incessante que constitui sujeito e o objeto simultaneamente” (Baum & Maraschin 2011 p. 41), a importância dos jogos digitais é proporcionar espaços onde o jogador pode tentar novas formas de resolver e inventar problemas. Para Baum “a cognição não se encerra, portanto, na solução de problemas, mas expande na direção da formação de novos problemas” (2012, pg.12). No contexto escolar, uma falha muitas vezes resulta em uma nota negativa, quando que, nos jogos digitais, um erro muitas vezes apresenta a possibilidade de uma nova tentativa, estimulando o jogador a encontrar outras formas de solucionar o mesmo problema. Squire lembra que a “cognição nos ambientes digitais é fundamentalmente mediada pela capacidade dos jogadores de agir” (2006, p.22). Neste sentido, League of Legends apresenta espaços que estimulam o jogador a confrontar-se com problemas, e abrem oportunidades para que estes sejam resolvidos de maneiras diferentes, produzidas de forma inventiva pelo jogador agindo no jogo.

Ao conversar sobre as diferenças entre os jogadores dentro e fora do jogo, MEG fala sobre a violência no jogo e ressalta que:

dentro do jogo, quando tu está com pessoas do mesmo nível, e tem um jogo bom, tu não vê ninguém ofendendo [...] o problema é quando o jogador não sabe nada, não entende como se movimentar, ou não sabe que tem que se proteger dos adversários. Fora do jogo o pessoal até topa ajudar, conversar, explicar um pouco, mas dentro do jogo não dá tempo, então o pessoal só manda "ficar na base escondido e não morrer" e, se segue morrendo, aí tem gente que manda longe mesmo. (M.E.G)

Ao buscar nas redes sociais os relatos de grupos de jogadores de outros games, como Dota e WoW, a visão que estes jogadores possuem sobre a comunidade de League of Legends é sobre a dificuldade do novo jogador integrar-se, pois estes consideram a comunidade “tóxica”, isto é, caracterizada por práticas consideradas desagregadoras, agressivas ou inadequadas, como ofensa virtual (ou *cyberbulling*), *spam e trolling* (Fragoso, 2015, p.152, tradução própria). Segundo os relatos, jogadores veteranos não teriam paciência com novos membros, pois estes não possuem tanto conhecimento prático quanto eles. Entretanto, o que vimos é que isto ocorre majoritariamente dentro das partidas, quando o jogo se mostra perto da derrota. Em paralelo, sugerimos a hipótese de que quando o jogador se insere nos espaços de discussão e aprendizado proporcionados fora do jogo, este não só aprimora suas habilidades com o campeão ou rota específicos, como nota que em um ambiente sem a competição e o stress atrelados, pode-se construir formas diferentes de vivenciar o jogo. Sugerimos que mais trabalhos sejam produzidos para avaliar essa possível relação entre o caráter competitivo do jogo e a violência presente no mesmo, considerando-se também a temporalidade do jogo.

Notamos que a comunidade de league of legends estimula jogadores a buscar outros espaços de aprendizado sobre o jogo, pois dentro de uma partida o jogador pode encontrar dificuldades em se fazer compreender em suas dúvidas. Em nossa análise, foi observada uma diferença nas relações dentro e fora do jogo. No jogo, os jogadores mais antigos mostram-se menos receptivos a ensinar e auxiliar, preocupando-se mais com a vitória. Isto passa a impressão para quem começa que não há espaços para aprender. Entretanto, a comunidade se movimenta para incentivar o jogador a buscar espaços de afinidade fora do jogo, visando aprender antes da partida, entrando no jogo com um conhecimento organizado.

Mesmo entre jogadores experientes há diferenças entre jogabilidades, o que pode causar discussões. O jogo fornece ambientes onde o jogador pode testar novos campeões e itens dentro dos mapas, ao enfrentar inteligência artificial, mas que este é

visto como um treino. Há espaços diversos fora do jogo para que essas informações sejam recolhidas, e há uma ideia, na comunidade, que estes devem fazer parte do conhecimento do jogador antes das partidas. É preciso lembrar; entretanto, que para participar dos espaços de afinidade é necessário um certo letramento em relação ao jogo, obtido inicialmente na experiência de jogar.

Há uma crítica recorrente sobre os jogos digitais, presente inclusive na mídia tradicional, como sendo uma ferramenta que gera violência e estimula comportamentos agressivos naqueles que jogam. Vimos que, no LoL, existe dificuldade na comunicação entre os jogadores, quando algum novato não está inserido na linguagem específica sobre o jogo, ou não alcança um nível esperado, podendo haver comportamentos agressivos entre os jogadores. Ao observar a comunidade, espaço de relação mais próximo ao jogo, não encontramos a presença desses comportamentos. Assim temos indícios para afirmar que mesmo que haja tanto representações de violência (campeões lutando entre si, derrotando monstros, destruindo estruturas) e em determinado contexto apareça esta violência entre jogadores (com ofensas ou abandonando partidas), não há uma relação que indique que o jogo gere essa violência em outros espaços. Caso essa relação fosse verdadeira, era esperado que esse tipo de comportamento se refletisse na comunidade, principalmente através dos fóruns de discussão online que apresentam a participação intensa dos jogadores, pois esta é composta pelos mesmos jogadores que, em algum momento, geram ou se defrontam com essa violência durante algumas partidas. Além disso, a comunidade tem como tema o próprio jogo, que seria o suposto gerador da violência. Se nas comunidades de jogadores, que são sobre o mesmo tema, não é gerado um comportamento violento, é ingênuo pensar que ele seja gerado em outra esfera da vida, fora do contexto dos jogos. Com isto, o fato de existir violência dentro deste jogo deixa de ser um argumento para embasar a ideia de que os jogos geram violência para ser exatamente o contrário, prova que a violência em outros contextos não é propagada por jogos digitais.

A comunidade de League of Legends reforça a cultura colaborativa, transformando leitores em escritores, funcionando como uma plataforma onde cada usuário esteja livre para expressar suas opiniões, organizando espaços onde o jogador possa, além de se comunicar digitalmente à distância, envolver-se com projetos na localidades próximas, na sua cidade ou no seu país. Poder compartilhar uma vitória com amigos de outros estados, torcer pelos mesmos jogadores, conversar com estes sobre as mudanças nos campeões são exemplos de movimentos que cada vez mais saem da

esfera virtual na direção de uma participação para além do anonimato. Embora o espaço propicie que os jogadores permaneçam anônimos, ao criar laços, entendemos que estes podem buscar um contato mais próximo com aqueles jogadores.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Questionar a experiência de extensas comunidades de jogadores com os jogos digitais possibilita expandir o conhecimento sobre um campo que, embora com crescimento em seus estudos, é permeado por discursos ambíguos e confusos. Tomamos nesse trabalho o League of Legends, um jogo de computador em rede, como disparador da discussão sobre as possibilidades de (inter)ação nos ambientes virtuais, através da construção de espaços de afinidade, locais importantes de autorização das produções do sujeito. Estes espaços formam a base de uma cultura participativa, importante atualmente como ponto diferencial de relação com o outro, e potente para os espaços presenciais, como escolas ou empresas. Conseguir, a partir de um jogo, prover ao participante a oportunidade de trabalhar em equipe e sentir-se acolhido para produzir de forma autoral, apresentando suas habilidades à seus pares, estimulando discussões sobre assuntos de seu interesse torna-se ferramenta importante para operar no social. League of Legends tornou-se referência no entendimento das formas como se produz jogos online que sejam vendáveis e ao mesmo tempo renováveis. O jogo não se encerra em sua publicação, mas é atualizado constantemente. Essa reorganização só existe de forma tão efetiva, pois há uma comunidade ativa que impulsiona o jogo a melhorar, através de ações em conjunto, da iniciativa de um, ou do trabalho de vários, League e a comunidade se renovam mutuamente, um projeto coletivo de coexistência.

Os resultados deste trabalho me levam a pensar sobre as formas de ensino presentes no curso de psicologia no qual ele é produzido. Estimular uma produção coletiva do conhecimento é uma característica dos espaços de afinidade, sejam estes nas mídias digitais ou presenciais. No curso de psicologia, em muitos momentos é valorizada a leitura de textos originais, isto é, textos datados são colocados em destaque quando comparados com aqueles que produziram novas releituras sobre a teoria em questão. Em concomitante, os graduandos são estimulados a adotar uma teoria específica para ser seguida desde o início do curso, isto é, são estimulados a decidir a partir de qual discurso vão se colocar como estudantes em sua área de conhecimento. Diferente do ambiente virtual onde se situa a comunidade de League of Legends, noto o

curso como pouco aberto à dúvidas dos estudantes, com estratégias pedagógicas partindo de uma burocratização da produção científica, valendo-se do interesse dos alunos em criarem grupos independentes visando estudar o conhecimento desejado.

Há importantes discussões que ainda precisam ser melhor abordadas, pois a maleabilidade das novas tecnologias permite que novas produções ocorram diariamente. Decidimos não aprofundar questões que levassem para uma discussão técnica dos métodos de como produzir um jogo, mas sim poder apresentar formas de relação que existem não somente neste, mas em muitos outros jogos, e que partilham dos mesmos preceitos de participação e colaboração aqui apresentados. Estas formas de produzir coletivamente são abordadas em outros espaços dentro e fora do mundo virtual, de modo formal e informal, em produções oficiais ou discussões periféricas. Para isto, salientamos a importância de um letramento sobre determinado assunto, e que este não se dá somente pela leitura dos tópicos que o constituem, ou de decorar determinados termos importantes ao mesmo, mas de, através da experiência naquilo em que se tem interesse é que se dão as relações potentes com esse saber. Reforçar o interesse nas formas de aprendizado presentes nos jogos é afirmar que os modos clássicos de transmissão de conhecimento não são únicos, e que há outras relações possíveis entre sujeito e conhecimento, entendendo existir diferentes tipos de performances criando essas relações, diferentes formas de constituir e habitar coletivos. Nessa direção, é poder afirmar a multiplicidade em sua potência, ajudando a pensar outras formas de coletivos, e embora nem todos possuam as características aqui apresentadas, relacionam-se com esta na direção de reforçar uma construção possível.

Fazer psicologia é questionar-se constantemente, e a produção dessa escrita nos provoca outras questões sobre o campo. O percurso que escolhemos faz pensar que jogo jogamos ao fazer psicologia, que regras seguimos. Ao produzir modos de aprender dentro da graduação em psicologia, como compartilhamos as dificuldades e aprimoramos competências? Quando este campo se apresenta para nós, somos capazes de sugerir modificações nele? Ao jogarmos psicologia, aprimorando o conhecimento sobre as variadas áreas de investigação e intervenção, nos inserimos em determinado letramento. Mas, como jogadores, nossas ações tem efeito no campo? League se conecta com seus jogadores em diversos meios, dando a eles a oportunidade de se colocarem frente a seus pares, legitimando suas práticas, reforçando a importância do conhecimento e as formas como esse se apreende. Dando valor ao modo como o jogador aprende - e não se restringindo ao conteúdo específico do aprendizado - pode-se

transpor este modelo para outros espaços, produzindo modos outros de ensino e aprendizagem, baseados em uma cultura participativa.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alves, L. & Carvalho, A. M. (2011). Videogame: É do bem ou do mal? Como orientar pais. *Psicol. Est., Maringá*, 2011, 16.2: 251-258.
- Alves, L. R. G. (2004). *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*. Tese de Doutorado, Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- Atari (1972) *PONG*. Atari Company, New York, US.
- Bartle, R. (2010). A Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader. *Game Culture*, 10(1). Disponível em: <http://gamestudies.org/1001/articles/bartle>
- Baum, C. (2012). *Sobre o videogame e cognição Inventiva*. Tese de Mestrado, Universidade do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.
- Blizzard Entertainment Inc (1994). *Warcraft*. Blizzard, Irvine, California.
- Blizzard entertainment Inc (1998). *Starcraft*. Blizzard, Irvine, California.
- Core Design Inc (1996). *Tomb Raider*. Core Design, Derby, UK.
- De Paula, G. N. (2010). Caracterizando o videogame como novo letramento: uma proposta para a escola. *Revista educação & tecnologia*. 15(1)
- Einchenbaum, A., Bavelier, D. & Green, C. S. (2014). Videogames: play that can do serious good. *American Journal of Play*, 7(1), 50-72.
- Fragoso, (2015). “HUEHUEHUE I’m BR”: Spam, Trolling and Griefing in online games. *Revista Famecos*. Porto Alegre, 22(3).
- Frutoso, M. F. P. Bismarcknar, E. M.; Gambardella, A. M. D. (2003). Redução do dispêndio energético e excesso de peso corporal em adolescentes. [online] *Revista Nutrição*, Campinas, v. 16, n. 3, set.

- Gavillon, P. Q. & Mareschin, C. (2014). *Políticas cognitivas, aprendizagem e videogames*. X seminário Jogos eletrônicos, comunicação educação.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.
- Gee, J. P. (2009) Bons videogames e boa aprendizagem. *Revista perspectiva*, v27 n1 p 167-178.
- Gee, J.P. (2010) *Bons videojogos + boa aprendizagem: Colectânea de ensaios sobre os videojogos, a Aprendizagem e a Literacia*. Edições pedagogo.
- Huizinga, J. (1971) *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Editora Perspectiva.
- Hsu, J. (2015). Inside the Largest Virtual Psychology Lab in the World. Disponível em: <https://medium.com/backchannel>
- Id software Inc. (1996). *Quake*. Id Software, Texas, US.
- Jenkins, H. (n.d.), *games the new lively art*, acessado em: <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>
- Jenkins, H. (2006). Fans, Bloggers and gamers: exploring participatory culture. *New York University Press*.
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da Convergência*. São Paulo, Aleph.
- Kastrup, V. (2004). Aprendizagem da Atenção na Cognição Inventiva. *Psicologia & Sociedade*; 16(3), 7-16.
- Kroeff, R. F., Kijner L. C. & Maraschin, C. (no prelo) *Entre pais e filhos: escutando histórias de encontros com a cultura dos videogames*.
- Lofgren, K. (2015) *Video Game statistics & trends: Who's playing what & why?* Disponível em: <http://bigfishgames.com/blog/>.
- McGonigal, J. (2010). *Games can make a better world*. Disponível em <http://janemcgonigal.com/2014/01/06/transcript-games-can-make-a-better-world/>

- Maraschin, C. & Baum, C. (2011) Explorando Arkham Asylum : Sobre videogame e aprendizagem inventiva. *Revista Pólis e Psique* v1(2) p38-52.
- Nintendo of America Inc. (1981) *Donkey Kong*. Nintendo of America. Redmond, WA.
- Nintendo of America Inc. (1986) *Legend of Zelda*. Nintendo of America. Redmond, WA.
- Paiva, N. & Silva Costa, J. (2015) A influencia da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? *Psicologia.pt*, Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>
- Riot Games (2014) *The Riot Manifesto*. Riot Games Inc. Disponível em: <http://www.riotgames.com/riot-manifesto#1>
- Riot Games (2013) *Infográfico da comunidade*. Riot Games Inc. Disponível em: <http://na.leagueoflegends.com/en/community-infographic>
- Riot Games Inc. (2009) *League of Legends*. Riot Games. California, US.
- Roberts, J. Arth, M.J. & Bush, R.R. (1959) *Games in culture*. *American Anthropologist*, New Series, 61(4), 597-605
- Russel, S. & Samson, P. (1962) *Spacewar*, MIT. US.
- Salen, (2004) *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Squire, K. (2006) From content to context: videogames and designed experience. *Educational researcher*, v35 n8 p19-29.
- Squire, K. (2011) *Videogames and learning: teaching and participatory culture in digital age*. Teachers college press, New York.
- Statista. (2015). Most played PC games. Disponível em: <http://www.statista.com/statistics/251222/most-played-pc-games/>
- Steinkuehler, C. (2006) Why Game (Culture) Studies Now? *Games and Culture*, 1(1), 97.

Suzuki, F., Matias, M. V., Silva, M. T. & Oliveira, M. P. (2009). O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, 58(3), 162-168.

UFRGS (2006) Projeto Político Pedagógico do curso de psicologia. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/psicologia>

Valve Inc. (2000) Counter Strike. Valve software, Bellevue, WA

Varela, F. (1994). Conhecer: introdução à ciência cognitiva. *Lisboa: Instituto Piaget*