



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO TRIÂNGULO MINEIRO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**Diogo Arantes Campos**

**O PENSAMENTO FORMAL NO JOGO DIGITAL *LEAGUE OF LEGENDS*: AS  
CARACTERÍSTICAS FUNCIONAIS.**

**Uberaba  
2022**

**Diogo Arantes Campos**

**O PENSAMENTO FORMAL NO JOGO DIGITAL LEAGUE OF LEGENDS: AS  
CARACTERÍSTICAS FUNCIONAIS.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Triângulo Mineiro como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Linha de pesquisa: Formação de professores e cultura digital

Orientador: Prof. Dr. Daniel Fernando Bovolenta Ovigli

**Uberaba  
2022**

**Catálogo na fonte: Biblioteca da Universidade Federal do  
Triângulo Mineiro**

C211p

Campos, Diogo Arantes

O pensamento formal no jogo digital *league of legends*: as características funcionais / Diogo Arantes Campos. -- 2022.

333 f. : il., fig., tab.

Dissertação (Mestrado em Educação) -- Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba, MG, 2022

Orientador: Prof. Dr. Daniel Fernando Bovolenta Ovigli

1. Jogos educativos. 2. Jogos eletrônicos. 3. League of Legends (Jogo).  
I. Ovigli, Daniel Fernando Bovolenta. II. Universidade Federal do Triângulo Mineiro. III. Título.

CDU 796.1:37

DIOGO ARANTES CAMPOS

O PENSAMENTO FORMAL NO JOGO DIGITAL *LEAGUE OF LEGENDS*: AS  
CARACTERÍSTICAS FUNCIONAIS.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Triângulo Mineiro como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Uberaba, 30 de agosto de 2022.

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Daniel Fernando Bovolenta Ovigli – Orientador  
Universidade Federal do Triângulo Mineiro - UFTM

---

Profa. Dra. Alexandra Bujokas de Siqueira  
Universidade Federal do Triângulo Mineiro - UFTM

---

Profa. Dra. Silvia Martins dos Santos  
Universidade Federal de Uberlândia – UFU

## RESUMO

As discussões em torno dos jogos digitais na educação vêm a incluir o pensamento formal referente ao último estágio do desenvolvimento cognitivo. O estágio da inteligência operatória formal é essencialmente hipotético-dedutivo, com a existência das características funcionais, as quais apresentam as diferentes características cognitivas que se desenvolveram ao longo dos estágios anteriores até a formação atual. A relação pensamento formal – jogos digitais – educação se concretiza quando questionamos se o jogo digital comercial *League of Legends* contribui para o aprimoramento do pensamento formal. Este trabalho tem como participantes adolescentes que se encontram no estágio da inteligência operatória formal: para a construção e a análise dos dados empregou a pesquisa participante e a análise textual discursiva (ATD). Para tanto, os participantes discutiram estratégias de jogo a priori, jogaram uma partida, e por fim, realizaram uma breve discussão pós-jogo. Estes elementos nos permitem traçar os objetivos desta pesquisa: objetivo geral – Investigar se o jogo digital comercial *League of Legends* contribui para o aprimoramento do pensamento formal; e objetivos específicos – a) Identificar e compreender as características funcionais utilizadas no jogo digital *League of Legends*; b) Analisar se as interações entre os participantes no processo de discussões tiveram impactos no pensamento cognitivo dos adolescentes; c) Mapear as emoções por ocasião do trabalho com o jogo digital comercial *League of Legends*. Nos resultados, consideramos os desafios gerados pelo problema dado como ponto chave nesta pesquisa, pois acarretou em perturbações que implicaram no desenvolvimento cognitivo dos adolescentes, de modo que os mesmos refletiram sobre as estratégias de jogo fazendo uso das características funcionais.

**Palavras-chave:** *League of Legends*; Jogos digitais; Pensamento operatório formal; Educação; Características funcionais.

## Abstract

Discussions about digital games in education include formal thinking about the last stage of cognitive development. The stage of formal operational intelligence is essentially hypothetical-deductive, with the existence of functional characteristics, which present the different cognitive characteristics that have developed throughout the previous stages until the current formation. The relationship between formal thinking – digital games – education is perceived when we question whether the commercial digital game League of Legends contributes to the improvement of formal thinking. This work has as participants adolescents who are in the stage of formal operational intelligence: for the construction and analysis of data, participant research and discursive textual analysis (DTA) were used. For this, the participants discussed a priori game strategies, played a game and, finally, held a brief post-game discussion. These elements allow delineating the objectives of this research: general objective – Investigate whether the commercial digital game League of Legends contributes to the improvement of formal thinking; and specific objectives – a) Identify and understand the functional characteristics used in the digital game League of Legends; b) To analyze whether the interactions between participants in the discussion process had an impact on the cognitive thinking of adolescents; c) Mapping of emotions when working with the commercial digital game League of Legends. In the results, we consider the challenges generated by the given problem as a key point in this research, as it resulted in disturbances that implied in the cognitive development of adolescents, so that they reflected in the game strategies making use of the functional characteristics.

**Keywords:** League of Legends; Digital games; Formal operational thinking; Education; Functional features.

## LISTA DE QUADROS, TABELAS E IMAGENS

### Quadros

Quadro 1 – C ampeões do jogo League of Legends usados ao longo da dissertação. ....	10
Quadro 2 – Relações entre as características funcionais e o jogo League of Legends.....	99
Quadro 3 – As características principais do desenvolvimento cognitivo.....	108
Quadro 4 – Principais características cognitivas em relação com os jogos digitais.....	110
Quadro 5 – Os participantes da pesquisa. ....	172
Quadro 6 – Problema da oficina 2, partida 1.....	194
Quadro 7 – Problema da oficina 2, partida 2.....	201
Quadro 8 – Problema da oficina 3, partida 1.....	208
Quadro 9 – Problema da oficina 3, partida 2.....	214
Quadro 10 – Inquietações entre Sett e Lillia. ....	220
Quadro 11 – Problema da oficina 4, partida 1.....	227
Quadro 12 – Problema da oficina 4, partida 2.....	232
Quadro 13 – Demonstração de que a equipe não conseguiu pensar em uma estratégia de jogo.....	235
Quadro 14 – Problema da oficina 5, partida 1.....	239
Quadro 15 – Problema da oficina 5, partida 2.....	243
Quadro 16 – Discussão argumentativa entre os participantes. ....	245
Quadro 17 – Unidades de análise - as características funcionais.....	250
Quadro 18 – Unidades de análise – Características ligadas as emoções. ....	251
Quadro 19 – Síntese - Considerar as combinações possíveis de (1) e (2). ....	256
Quadro 20 – Síntese - Considerar as combinações possíveis de (3) e (4). ....	257
Quadro 21 – Síntese - Egocentrismo intelectual. ....	258
Quadro 22 – Síntese – Relações causais. ....	260
Quadro 23 – Síntese - raciocínio Hipotético-dedutivo. ....	265
Quadro 24 – Síntese - Resolução de um problema dado.....	268
Quadro 25 – Síntese - Prever e antecipar. ....	270
Quadro 26 – Síntese - Ação Comprobatória. ....	273
Quadro 27 – Síntese - Afeto - desejo/prazer. ....	274
Quadro 28 – Síntese - Desafio.....	275
Quadro 29 – Síntese - Relaxar - diversão - animar-se.....	276
Quadro 30 – Síntese - Desatenção.....	277
Quadro 31 – Síntese - Confiança - domínio.....	278
Quadro 32 – Síntese - Sentimentos negativos.....	279

### Imagens

Figura 1 – Ezreal, o explorador prodígio (campeão do jogo League of Legends). ....	14
Figura 2 – Zoe, o aspecto do crepúsculo (campeã do jogo League of Legends). ....	27
Figura 3 – A história X a história do jogo.....	31
Figura 4 – Tétrade dos elementos que constituem um jogo digital.....	36

Figura 5 – Fiddlesticks, o terror ancestral (campeão do jogo League of Legends).....	38
Figura 6 – Space Invaders. ....	40
Figura 7 – PAC-MAN. ....	40
Figura 8 – Superbreakout. ....	41
Figura 9 – Donkey Kong.....	41
Figura 10 – Yasuo, o imperdoável (campeão do jogo League of Legends).....	50
Figura 11 – Amumu, a múmia triste (campeão do jogo League of Legends). ....	57
Figura 12 – Imagens retiradas do jogo Civilization VI. ....	67
Figura 13 – Dom Pedro II, representante do Império Brasileiro. ....	68
Figura 14 – Comportamento tóxico no League of Legends.....	70
Figura 15 – Kindred, os caçadores eternos (Campeão do jogo League of Legends). ....	75
Figura 16 – Gráfico sobre a relação jogadores ↔ mundo; e agindo ↔ interagindo. ....	78
Figura 17 – Ekko, o rapaz que estilhaçou o tempo (campeão do jogo League of Legends). ....	90
Figura 18 – Teemo, o explorador veloz (campeão do jogo League of Legends). ....	97
Figura 19 – Heimerdiger, o inventor idolatrado (campeão do jogo League of Legends). ....	104
Figura 20 – Ryze, o mago rúnico (campeão do jogo League of Legends).....	124
Figura 21 – Kayle e Morgana, a caída (campeãs do jogo League of Legends).....	125
Figura 22 – TeamFight Tactics. ....	127
Figura 23 – League of Legends: Wild Rift.....	128
Figura 24 – Cartas do jogo Legends of Runeterra.....	128
Figura 25 – Raze (agente brasileira do jogo Valorant). ....	129
Figura 26 – Summoner's Rift (mapa principal do jogo League of Legends). ....	130
Figura 27 – Howling Abyss (mapa do modo de jogo ARAM). ....	132
Figura 28 – O Nexus. ....	137
Figura 29 – Torre no mapa Summoner's Rift. ....	138
Figura 30 – Torre com barricada e torre sem barricada. ....	138
Figura 31 – Inibidor e torre do inibidor.....	139
Figura 32 – Tropas do jogo League of Legends.....	140
Figura 33 – Blue e Red.....	141
Figura 34 – Monstros da selva do jogo League of Legends.....	141
Figura 35 – Aronguejo. ....	142
Figura 36 – Dragão Infernal, da Montanha, das Nuvens e do Oceano.....	143
Figura 37 – Dragão Ancião. ....	144
Figura 38 – Arauto do Vale.....	145
Figura 39 – Barão Na'Shor.....	146
Figura 40 – Itens AP em League of Legends. ....	147
Figura 41 – Regiões do universo de League of Legends. ....	151
Figura 42 – Bandópolis. ....	151
Figura 43 – Demacia 1. ....	152
Figura 44 – Demacia 2. ....	152
Figura 45 – Freljord 1. ....	153
Figura 46 – Freljord 2. ....	153
Figura 47 – Ilhas das Sombras. ....	154
Figura 48 – Ionia 1. ....	154
Figura 49 – Ionia 2. ....	155
Figura 50 – Ionia 3. ....	155
Figura 51 – Ixtal. ....	156
Figura 52 – Noxus 1.....	156



Figura 53 – Noxus 2.....	157
Figura 54 – O Vazio.....	157
Figura 55 – Piltover.....	158
Figura 56 – Shurima.....	158
Figura 57 – Targon.....	159
Figura 58 – Zaun 1.....	159
Figura 59 – Zaun 2.....	160
Figura 60 – Águas de Sentina.....	160
Figura 61 – Runeterra 1.....	161
Figura 62 – Runeterra 2.....	162
Figura 63 – Vex, A Melancolista (campeã do jogo League of Legends).....	163
Figura 64 – Vladimir, o sanguinário escarlata (campeão do jogo League of Legends).....	169
Figura 65 – Nuvem de palavras Oficina 1.....	193
Figura 66 – Nuvem de palavras Oficina 2.....	207
Figura 67 – Nuvem de palavras Oficina 3.....	226
Figura 68 – Nuvem de palavras Oficina 4.....	238
Figura 69 – Nuvem de palavras Oficina 5.....	249
Figura 70 – Subsentidos da característica funcional "Resolução de um problema dado".....	266

## **Lista de gírias do *League of Legends***

**Stun** – atordoar os adversários, deixando-os imóveis.

**Dano de ataque (AD)** – dano de ataque (pode-se pensar no dano físico dos ataques básicos).

**Poder de habilidade (AP)** – poder de habilidade (a principal fonte de dano vem das habilidades).

**Farmar** – do inglês a palavra farm, pode ser fazenda, ou como verbo, cultivar. Se relaciona com adquirir ouro ao abater monstros do jogo.

**Feedar** – significa alimentar, é deixar um campeão muito forte no jogo, capaz de abater seus inimigos com muita facilidade.

**Minions** – são as tropas do jogo.

**Buff** – são os bônus oferecidos ao longo das partidas.

**Nerf** - quando enfraquece os personagens, itens, bônus dos dragões, bônus do barão, das torres, etc.

**Counter** – campeões cujas habilidades lhe favorecem diante de outros campeões.

**Auto-ataque** – é um ataque básico.

**Hit** – significa “bater”, ou seja, dar um auto-ataque.

**Last hit** - último golpe, o golpe que finaliza um minion, um monstro, ou um campeão adversário.

**Poke** – cutucar (os campeões que utilizam do poke costumam utilizar suas habilidades a uma distância segura dos inimigos, ou seja, a intenção é reduzir a vida dos inimigos com suas habilidades enquanto se mantém em uma posição segura).

**Split push** – split em inglês é dividir. O conceito tático implica em um jogador se dividir dos demais para colocar pressão em um ponto do mapa, enquanto o resto da equipe se desloca para conquistar outros objetivos.

**Mid** – referente a rota do meio.

**Top** – referente a rota superior (rota do topo).

**Bot** – referente a rota inferior (rota de baixo).

**Jungle** – referente a selva.

**Mid laner** – são os campeões/jogadores que jogam na rota do meio.

**Top laner** – são os campeões/jogadores que jogam na rota superior.

**Bot laner** – são os campeões/jogadores que jogam na rota inferior.

**Jungler** – são os campeões/jogadores que jogam na rota da selva.

**Gank** – quando um campeão/jogador se desloca de uma rota para uma outra com intuito de auxiliar seus companheiros (quando o objetivo é, geralmente, abater os adversários).

**Wards** – sentinelas ou tótems de visão.

**Team fight** – luta em equipe.

**Tancar/tank** – campeões tank são aqueles com grande quantidade de vida, seu propósito é segurar o dano adversário, este ato é conhecido por “tancar”.

**Combos** – quando os campeões combinam suas habilidades individualmente ou em equipe para causar prejuízos aos adversários.

**Disengage** – características ou habilidades de campeões que favorecem os efeitos para fugir de uma luta em equipe.

**Engage** – quando uma equipe ou campeão provoca/inicia uma luta.

**Escape** – significa escapar, são as habilidades de um único campeão para escapar do engage adversário.

# Sumário Lúdico

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
1.1. Venham me conhecer! .....	1
1.2. Problema de pesquisa e objetivos .....	6
1.3. Estrutura do trabalho.....	8
1.4. Os escritores do universo de <i>League of Legends</i> .....	9
<b>2. OS JOGOS E O LÚDICO .....</b>	<b>14</b>
<b>3. JOGOS DIGITAIS .....</b>	<b>26</b>
3.1. Eba, vai ser divertido! Né? .....	27
3.2. Medo .....	38
3.3. A morte é como o vento, está sempre ao meu lado .....	50
3.4. Eu achei que você nunca fosse me escolher. ....	56
3.5. Ovelha: Nunca um... ..	74
<b>4. PENSAMENTO FORMAL .....</b>	<b>89</b>
4.1. O lance não é quanto tempo você tem, é como você usa.....	90
4.2. Capitão Teemo no comando .....	97
<b>5. JOGOS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO .....</b>	<b>104</b>
<b>6. LEAGUE OF LEGENDS .....</b>	<b>124</b>
6.1. Riot Games .....	125
6.2. A escolha pelo jogo digital comercial <i>League of Legends</i> .....	132
6.3. O funcionamento de uma partida de <i>League of Legends</i> .....	135
6.4. O Universo de League of Legends .....	148

## **7. METODOLOGIA: ANÁLISE TEXTUAL DISCURSIVA E PESQUISA PARTICIPANTE .....163**

- 7.1. Melancolia chegando ..... 163
- 7.2. Os rios ficarão vermelhos ..... 169

## **8. O DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA ..... 180**

- 8.1. Desmontagem dos textos ..... 180
  - 8.1.1. Oficina 1 – 20/03/2021 ..... 183
  - 8.1.2. Oficina 2 – 27/03/2021 ..... 193
  - 8.1.3. Oficina 3 – 10/04/2021 ..... 207
  - 8.1.4. Oficina 4 – 18/04/2021 ..... 226
  - 8.1.5. Oficina 5 – 25/04/2021 ..... 239
- 8.2. Estabelecendo relações ..... 249
- 8.3. Captando o novo emergente ..... 252
  - 8.3.1. Considerar as combinações possíveis..... 253
  - 8.3.2. Egocentrismo intelectual ..... 258
  - 8.3.3. Relações causais ..... 259
  - 8.3.4. Raciocínio hipotético-dedutivo ..... 261
  - 8.3.5. Resolução de um problema dado..... 265
  - 8.3.6. Prever e antecipar ..... 268
  - 8.3.7. Ação comprobatória ..... 271
  - 8.3.8. Afeto – Desejo/prazer ..... 273
  - 8.3.9. Desafio..... 274
  - 8.3.10. Relaxar – Diversão – Animar-se ..... 276
  - 8.3.11. Desatenção..... 276
  - 8.3.12. Confiança – Domínio ..... 278
  - 8.3.13. Sentimentos negativos ..... 278

## **9. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 280**

**10. REFERÊNCIAS..... 286**

**APÊNDICE A – Biografia do campeão Ezreal.....293**

**APÊNDICE B – Biografia da campeã Zoe.....295**

**APÊNDICE C – Biografia do campeão Fiddlesticks.....297**

**APÊNDICE D – Biografia do campeão Yasuo.....299**

**APÊNDICE E – Biografia do campeão Amumu.....301**

**APÊNDICE F – Biografia do campeão Kindred.....303**

**APÊNDICE G – Biografia do campeão Ekko.....304**

**APÊNDICE H – Biografia do campeão Teemo.....306**

**APÊNDICE I – Biografia do campeão Heimerdinger.....307**

**APÊNDICE J – Biografia do campeão Ryze.....308**

**APÊNDICE K – Biografia da campeã Morgana.....310**

**APÊNDICE L – Biografia da campeã Vex.....312**

**APÊNDICE M – Biografia do campeão Vladimir.....314**

**APÊNDICE N – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....316**

**APÊNDICE O – Termo de Assentimento.....319**

# Sumário Formal

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
1.1. Venham me conhecer! .....	1
1.2. Problema de pesquisa e objetivos .....	6
1.3. Estrutura do trabalho.....	8
1.4. Os escritores do universo de <i>League of Legends</i> .....	9
<b>2. OS JOGOS E O LÚDICO .....</b>	<b>14</b>
<b>3. JOGOS DIGITAIS .....</b>	<b>26</b>
3.1. Jogos digitais.....	27
3.2. Gêneros e subgêneros que classificam os jogos digitais.....	38
3.3. Jogos digitais educativos vs. jogos digitais comerciais .....	50
3.4. A sociabilidade e as motivações nos jogos digitais. ....	56
3.5. Relações entre os tipos de jogadores... ..	74
<b>4. PENSAMENTO FORMAL .....</b>	<b>89</b>
4.1. O pensamento formal e as características funcionais .....	90
4.2. As características funcionais nos jogos digitais.....	97
<b>5. JOGOS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO .....</b>	<b>104</b>
<b>6. LEAGUE OF LEGENDS .....</b>	<b>124</b>
6.1. Riot Games .....	125
6.2. A escolha pelo jogo digital comercial <i>League of Legends</i> .....	132
6.3. O funcionamento de uma partida de <i>League of Legends</i> .....	135
6.4. O Universo de League of Legends .....	148

## **7. METODOLOGIA: ANÁLISE TEXTUAL DISCURSIVA E PESQUISA PARTICIPANTE ..... 163**

- 7.1. Pesquisa participante e análise textual discursiva..... 163
- 7.2. Desenvolvimento da pesquisa: participantes e oficinas..... 169

## **8. O DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA ..... 180**

- 8.1. Desmontagem dos textos ..... 180
  - 8.1.1. Oficina 1 – 20/03/2021 ..... 183
  - 8.1.2. Oficina 2 – 27/03/2021 ..... 193
  - 8.1.3. Oficina 3 – 10/04/2021 ..... 207
  - 8.1.4. Oficina 4 – 18/04/2021 ..... 226
  - 8.1.5. Oficina 5 – 25/04/2021 ..... 239
- 8.2. Estabelecendo relações ..... 249
- 8.3. Captando o novo emergente ..... 252
  - 8.3.1. Considerar as combinações possíveis..... 253
  - 8.3.2. Egocentrismo intelectual ..... 258
  - 8.3.3. Relações causais ..... 259
  - 8.3.4. Raciocínio hipotético-dedutivo ..... 261
  - 8.3.5. Resolução de um problema dado..... 265
  - 8.3.6. Prever e antecipar ..... 268
  - 8.3.7. Ação comprobatória ..... 271
  - 8.3.8. Afeto – Desejo/prazer ..... 273
  - 8.3.9. Desafio..... 274
  - 8.3.10. Relaxar – Diversão – Animar-se ..... 276
  - 8.3.11. Desatenção..... 276
  - 8.3.12. Confiança – Domínio ..... 278
  - 8.3.13. Sentimentos negativos ..... 278

## **9. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 280**

## **10. REFERÊNCIAS..... 286**



<b>APÊNDICE A – Biografia do campeão Ezreal.....</b>	<b>293</b>
<b>APÊNDICE B – Biografia da campeã Zoe.....</b>	<b>295</b>
<b>APÊNDICE C – Biografia do campeão Fiddlesticks.....</b>	<b>297</b>
<b>APÊNDICE D – Biografia do campeão Yasuo.....</b>	<b>299</b>
<b>APÊNDICE E – Biografia do campeão Amumu.....</b>	<b>301</b>
<b>APÊNDICE F – Biografia do campeão Kindred.....</b>	<b>303</b>
<b>APÊNDICE G – Biografia do campeão Ekko.....</b>	<b>304</b>
<b>APÊNDICE H – Biografia do campeão Teemo.....</b>	<b>306</b>
<b>APÊNDICE I – Biografia do campeão Heimerdinger.....</b>	<b>307</b>
<b>APÊNDICE J – Biografia do campeão Ryze.....</b>	<b>308</b>
<b>APÊNDICE K – Biografia da campeã Morgana.....</b>	<b>310</b>
<b>APÊNDICE L – Biografia da campeã Vex.....</b>	<b>312</b>
<b>APÊNDICE M – Biografia do campeão Vladimir.....</b>	<b>314</b>
<b>APÊNDICE N – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....</b>	<b>316</b>
<b>APÊNDICE O – Termo de Assentimento.....</b>	<b>319</b>

# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1. Venham me conhecer!

Olá, você vem sempre por aqui?

Porque eu venho, toda hora meu orientador manda corrigir alguma coisa nova.

Mas deixando isso de lado, esse capítulo é dedicado para que vocês, leitores, me conheçam um pouco, sobre a minha trajetória acadêmica, minhas motivações, apresentar o problema de pesquisa e os objetivos, e para que entendam como será estruturada esta dissertação. Primeiramente, como podem perceber, esta seção deseja apresentar um breve memorial em relação à minha trajetória acadêmica.

Como vocês já devem ter lido na capa, o meu nome é Diogo Arantes Campos, sou formado em Licenciatura em Matemática e esta dissertação é referente ao Mestrado em Educação, ambos pela Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM) em Uberaba - MG.

Venho do interior de São Paulo, de uma cidadezinha pequenina e tão, tão distante de Uberaba... lá é tão longe que dá em torno de uma hora e meia de viagem para chegarmos!

Pensando em minha trajetória de vida, sinto que a todo momento a aprendizagem e a educação me fazem evoluir, não por completo, pois como dito por Freire (1996) somos seres inacabados e sempre teremos a capacidade de aprender, mas analisando minha trajetória de vida, percebo um grande desenvolvimento pessoal, ideológico, e de consciência, o que me deixa feliz em saber que a cada momento venho evoluindo cada vez mais como ser humano.

Me lembro como se fosse ontem o dia em que, ainda na pré-escola, roubaram o meu lanche e, como todos sabem, com comida não se brinca, então comecei um berreiro. A vida antes desse episódio era maravilhosa, eu adorava a escola, era divertido participar das peças teatrais, das corridas olímpicas da escola, eu até tinha uma namoradinha e beijávamos escondidos debaixo da mesa do refeitório. Porém tudo mudou após roubarem o meu lanche: o que eu adorava antes passou a se transformar em um monstro de dez cabeças, minha vontade de frequentar a escola nunca mais foi a mesma, tudo começou a parecer ameaçador.

Mas cá estamos, passando a vida toda no ambiente acadêmico, em um processo de formação no Mestrado em Educação para me tornar um bom professor, o que parece uma ironia. Se me perguntarem hoje se eu gosto de estudar, a resposta continuaria sendo “não”, mas é inegável o quanto evoluí estando em um ambiente de aprendizagem e de interações com outras pessoas de diferentes culturas e ideologias. Mas se tenho uma percepção de grande relevância quanto ao meio acadêmico, porque ainda sinto uma rejeição a este ambiente?

Como dito antes, a escola pode ser um lugar ameaçador e, conseqüentemente, amedrontador, as exigências sociais que são impostas para as crianças (não somente no meio escolar, mas na sociedade em si) são severamente conflitantes, o “ser” se depara com pressões vindas dos pais, dos colegas e dos professores, ser aceito pelo outro se torna uma necessidade (COLL et al., 1995). São variadas as perturbações que o meio impõe na vida da criança e do adolescente, o que pode tornar o ambiente mais pesado. Desta forma, não estou dizendo que o fato de terem roubado o meu lanche fez com que eu tivesse mudado toda a minha percepção de ver as coisas, muito menos que vivi a vida escolar com medos e anseios, mas sim que ao pensarmos e refletirmos sobre a nossa trajetória, podemos proporcionar certos *insights* de forma a contribuirmos para nossa própria formação profissional e desenvolvimento pessoal, e assim tentar transformar a realidade em um ambiente de harmonia.

Assim, a partir de nossas próprias vivências, também podemos nos espelhar, ou não, em atores que participaram de nossas vidas.

Ainda no primeiro ciclo do ensino fundamental havia uma professora autoritária, a qual me afetava de um jeito que avalio prejudicar meus processos de desenvolvimento, tanto sociais quanto cognitivos. Sentia uma grande pressão vinda dela, já que sempre pegava no meu pé, o que era amedrontador, e isto me afetava sempre que a via, pois fazia emergir inseguranças diante da possibilidade de errar e ter uma nota ruim nas avaliações me atingiam como uma enorme carga (pois também havia o medo de ser esfolado pela minha mãe quando chegasse em casa): só de a ver eu já queria estar em outro lugar, ficava tenso, abaixava a cabeça e desejava ser invisível. Este sistema avaliativo classificatório para uma criança parece ser desumano, quando o medo de errar é maior que a motivação de tentar acertar, quando a punição pelo erro é mais importante que o incentivo, quando a interação aluno-professor se torna uma relação com sentimento implícito de terror. Conseqüentemente, algumas de minhas notas caíram, e diante disso desenvolvi um sentimento de inferioridade por achar que minhas capacidades cognitivas eram inferiores à dos demais.

Logo fui matriculado no Kumon na disciplina de Matemática, cujo método incentiva a autonomia dos alunos. Foi lá que minha capacidade cognitiva deslanchou e a partir daí sempre estive à frente dos conteúdos escolares que eram trabalhados em salas de aula. A monitora-chefe do Kumon foi a primeira professora que me mostrou as minhas capacidades, simplesmente me avaliando como sendo inteligente, mas ao mesmo tempo preguiçoso (e ela tinha razão, sou assim até hoje).

Talvez por isto meu desempenho escolar nunca foi excelente, a nota já não me importava mais (inclusive nas disciplinas de matemática), pois tirar um 10 ou um 7 pouco me define,

mesmo que naquela época eu não tivesse consciência sobre isso. Talvez pelo costume de nunca ser excepcional, você acaba deixando de desejar isto e aceitando sua posição mediana. É importante enaltecer, eu (assim como muitos outros alunos, acredito) tinha plenas condições de tirar um 10, principalmente em matemática, pois todos os conteúdos trabalhados em sala de aula já haviam sido estudados no Kumon, porém eu só escolhia não me preparar para as provas de matemática.

Portanto essa falta de seriedade pode ter me atrasado no meu desenvolvimento quanto aos conteúdos curriculares das disciplinas e me impedido de ser um aluno nota 10. Porém, por outro lado, sempre estava ajudando os colegas em matemática que desejavam entender certos conteúdos. “Ah, que saudade da época que matemática era fácil!”.

Ir à escola não costumava ser gratificante, estudar sempre foi maçante e entediante, poucas coisas traziam leveza, como as interações com os colegas. Porém, o Ensino Médio foi agradável, inclusive, até venci uma competição de dança na qual todos os alunos do segundo ano deveriam se apresentar.

Após terminar o Ensino Médio, deixei ser influenciado por terceiros (minha mãe) para iniciar um curso superior imediatamente. Neste momento eu não tinha perspectiva de futuro, o que me levou a escolher um curso aleatório baseado na disciplina na qual eu mais me identificava, que era a matemática, portanto optei por ingressar em um curso de Engenharia Civil em uma universidade particular. “Estudei” Engenharia Civil por um ano, mas não me agradava, não era gratificante e muito menos uma coisa que eu fazia com gosto.

Simultaneamente eu trabalhava, seguindo uma rotina exaustiva de trabalhar durante o dia, correr para pegar o ônibus e viajar para outra cidade para estudar, retornando para casa muito tarde. É um procedimento até que comum na realidade de muitos, trabalhar e estudar, mas quando não há afetividade com o que se esteja fazendo, esta etapa da sua vida torna-se maçante e angustiante.

Lembro-me de que, ainda enquanto cursava o Ensino Médio, já haviam mencionado a profissão de professor, e que de novo influenciado por terceiros (só não vou falar que foi minha mãe de novo, senão ela me esfolia), essa opção nunca passava pela minha cabeça, já que se encontra tão desvalorizada neste país.

Feito um ano de Engenharia Civil, me inscrevi sem pretensão alguma no curso de Licenciatura em Matemática pelo Sistema de Seleção Unificada (SISU), sendo que passei na Universidade Federal de Uberlândia (UFU) como primeira opção e na Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM) como segunda opção. Pensando que a UFTM era mais perto de casa, escolhi ir para lá, iniciando meus estudos neste curso no ano de 2014.

Sempre tive um sonho, o desejo de um mundo mais leve e humano, desejo que as realidades mudem e que a humanidade se ajude, desejo alegrias, diversão e harmonia. Se me perguntarem, o meu maior desejo é contribuir para um mundo melhor.

Parece até o destino que me colocou para seguir pelo caminho acadêmico, de tal forma a contribuir para o desenvolvimento da sociedade, contribuir para as pesquisas e o saber científico, em busca de um mundo mais amoroso e afetivo.

Como podem ver, eu sou um sonhador, porém, ao mesmo tempo realista, mas sempre acreditando que ainda podemos encontrar um jeito para que tudo na vida tenha mais leveza, mais sonhos realizados, mais gratificações, mais amor, mais igualdade.

No entanto não sou de todo paz e amor, pois sempre fui paciente e calmo, mas hoje, apreciador de minha paz interior, como ser consciente, mas às vezes não, quando me é privada a paz e o amor, torno-me caos.

Ao lerem o título desta dissertação, logo podemos perceber as palavras *League of Legends*, um jogo digital comercial online para computadores. Evidentemente podemos perceber o meu interesse pelos jogos digitais, sendo que o meu tipo de jogo digital preferido são os esportivos, em especial os jogos de futebol, mas é apenas o *League of Legends* que tenho maior frequência como jogador, por outro lado, meus interesses são diversos, aos quais faço um resumo. Gosto de assistir a séries e filmes, de assistir e jogar futebol, gosto de assistir futebol americano, gosto muito de comer também, mesmo que tenha adotado o vegetarianismo, sou um grande apreciador de beber muita cerveja, desde a melhor até a pior qualidade, gosto de fazer vários nadas, e finalmente, o meu maior interesse é pela música, e mesmo ouvindo uma grande variedade de sons, como o funk, música popular brasileira, rap, sertanejo e samba, tenho um foco maior no *rock and roll*, desde o heavy metal até o rock clássico.

Por muito tempo, esse lado da música se fez e ainda se faz presente em minha vida. Enquanto cursava Licenciatura em Matemática, conciliava esse tempo com uma banda de garagem com os colegas, fiz novas amizades nesse meio e também já me iludi desejando ser um astro do rock, mesmo que eu não toque bem.

Ao pensar nas atividades que nos trazem maior satisfação (como os hobbies pela música e pelos jogos digitais), vejo que esta pesquisa segue este mesmo desejo de trazer harmonia e diversão. Jogar ou agir por meio de atividades lúdicas é uma necessidade humana, e é devido aos interesses pessoais por estes tipos de atividades que permitem que a vida fique mais divertida é que este trabalho pretende abordar o lúdico por meio do jogo digital *League of Legends*.

O meu carinho por este jogo é de certa forma recente, comecei a jogá-lo mais ou menos no ano de 2015, quando foi que a peste do meu irmão mais novo me apresentou o *League of Legends*. De início estava relutante em começar a jogar um jogo novo, pensando que tal passa tempo poderia me afetar no meio acadêmico, porém por insistência do meu irmão, deixei me convencer.

Não demorou muito para que eu caísse nos encantos desse jogo, era profundamente interessante que cada campeão diferente possuísse suas próprias dinâmicas de jogo e habilidades (mais conhecidas por “*skills*”) como características exclusivas. Outro aspecto que me chamou a atenção são as estratégias e as lutas que ocorrem dentro de uma partida, sendo que nessas lutas há um show de variedades de *skills* diferentes, o que torna o jogo mais dinâmico.

*League of Legends* passa a ser mais do que um jogo, cria-se uma profunda relação com este artefato, assim como com os campeões nos quais os jogadores mais gostam de jogar. Por exemplo, a minha campeã preferida é a Morgana, ela que inflige sua dor e amargura nos desonestos e corruptos.

Além de conciliar a banda, os jogos digitais e a Licenciatura em Matemática, ainda participei do Programa de Educação Tutorial (PET) e do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) durante o curso. Tais programas foram fundamentais para minha formação acadêmica, as perspectivas começaram a ser mais atenciosas para ‘o que é ser professor’, e foi quando pela primeira vez eu pude encontrar certezas no trilhar de um caminho inseguro, foi quando percebi que por meio deste caminho eu poderia contribuir para um mundo melhor.

A respeito do meu trabalho de conclusão de curso (TCC), intitulado “*Contribuições dos Jogos Digitais para o Ensino de Matemática: uma revisão sistemática (2007-2017)*” (CAMPOS, 2018), acerca da utilização de jogos digitais em âmbito escolar para auxiliar no ensino e aprendizagem dos alunos na disciplina de matemática, foi realizado o seguinte questionamento: Quais as contribuições das pesquisas que envolvem a aplicação de jogos digitais para o ensino de matemática no Ensino Fundamental II?

Para responder a esta problemática, o trabalho utilizou da pesquisa bibliográfica para realizar uma busca no Catálogo de Dissertações e Teses da Capes no período de 2007 a 2017 com intuito de fazer um levantamento de trabalhos voltados para o Ensino Fundamental II e que estivessem associados a “jogos digitais” e “ensino de matemática”, tomando como objetivos: a) geral – analisar as contribuições da aplicação de jogos digitais para o ensino de matemática no ensino fundamental II; b) específicos – mapear as pesquisas que envolvem

jogos digitais e o ensino de matemática; descrever a constituição dos jogos digitais utilizados nas pesquisas - baseando nos elementos que constituem um jogo digital citados por Schell (2008); e identificar as contribuições da aplicação de jogos digitais para o ensino de matemática no Ensino Fundamental II.

Foram observadas limitações dos jogos digitais aplicados em salas de aula. Concluiu-se que os jogos eram trabalhados apenas para reforçar os conteúdos matemáticos que já haviam sido trabalhados em sala de aula, e não para construí-los. Outro “limitante” consiste que os jogos trabalhados eram todos de caráter educativo, podendo limitar a experiência dos alunos com o jogo digital. Tendo isto em mente, nosso problema de pesquisa começa a ganhar forma junto com os jogos digitais comerciais.

Portanto, quando relacionamos o caráter lúdico dos jogos digitais, capazes de proporcionar emoções, diversões e harmonias, ligados aos jogos digitais comerciais como é o caso do *League of Legends*, para contribuir no desenvolvimento do pensamento formal de adolescentes, temos o seguinte problema de pesquisa: “*O jogo digital comercial League of Legends contribui para o aprimoramento do pensamento formal?*”.

## **1.2. Problema de pesquisa e objetivos**

Para quem não leu a seção anterior, não perdeu nada, porém, parabéns: você é preguiçoso(a)! Assim volto a mencionar o problema de pesquisa deste trabalho: “*O jogo digital comercial League of Legends contribui para o aprimoramento do pensamento formal?*”.

Para pensarmos no desenvolvimento cognitivo do adolescente, há relevância em adotar a psicologia evolutiva pois o desenvolvimento dos seres humanos é formado por uma herança biológica (associado ao código genético) e por uma herança cultural, sendo que juntos servem como fator condicionante para o comportamento e o desenvolvimento humano (COLL et al., 1995). Sendo assim, tomaremos como foco o segundo.

De acordo com Coll e colaboradores (1995), a linha social e cultural relacionam com os processos de socialização e aculturação e com a educação e o ensino. Assim, “todos os processos psicológicos configurados pelo desenvolvimento psicológico de uma pessoa (tanto considerados habitualmente evolutivos, como também os habitualmente atribuídos a aprendizagens específicas) são fruto da interação constante que a pessoa mantém com um ambiente culturalmente organizado” (COLL et al., 1995, p. 332). Portanto, o desenvolvimento dos seres humanos também é um longo processo de ensino e aprendizagem que acontece

durante suas interações com seu grupo social e com os objetos ou artefatos que lhes são oferecidos.

Coll e colaboradores (1995) determinam que, a partir do nascimento, a criança já se torna um ser social que dispõe das interações humanas, e é desde então que o ser humano começa o seu processo de formação e desenvolvimento social, apoiando-se inicialmente nas interações em meio familiar, e posteriormente em âmbito escolar, no qual amplia a esfera de relações sociais com outras crianças e adultos.

Temos, então, que o papel da educação (seja ela uma educação familiar ou uma educação escolar) é elevar o nível de desenvolvimento já alcançado pela criança (COLL et al., 1995) e, assim, os processos de desenvolvimento (em especial o desenvolvimento cognitivo) são processos educativos, mediados pelas interações sociais de ensinamentos e aprendizagens ao longo da vida.

Para tanto, temos a fase da adolescência como foco, pois este é o período no qual o pensamento é caracterizado por ter maior autonomia e rigorosidade, e esta fase do desenvolvimento cognitivo ficou conhecido como pensamento formal pela tradição piagetiana.

A problemática é direcionada para os participantes adolescentes, que de acordo com Coll e organizadores (1995), é na adolescência que as abstrações ou teorias começam a assumir a forma de hipóteses, e que por meio do raciocínio dedutivo,

[...] o adolescente não apenas opera sobre as possibilidades oferecidas pela formulação da hipótese que expliquem os fatos apresentados, como também, como resultado da aplicação de um raciocínio dedutivo, é capaz de comprovar sistematicamente o valor de cada uma das hipóteses que lhe ocorrem (COLL et al., 1995, p. 276).

Relacionando tudo o que já foi dito até aqui, apresentamos os objetivos desta pesquisa:

### **Objetivo Geral**

Investigar se o jogo digital comercial *League of Legends* contribui para o aprimoramento do pensamento formal.

### **Objetivos Específicos**

- a) Identificar e compreender as características funcionais utilizadas no jogo digital *League of Legends*;
- b) Analisar se as interações entre os participantes no processo de discussões tiveram impactos no pensamento cognitivo dos adolescentes;



- c) Mapear as emoções referentes por ocasião do trabalho com o jogo digital comercial *League of Legends*.

### 1.3. Estrutura do trabalho

Como podem perceber, tenho a intenção de trazer para esta pesquisa uma escrita bem humorada, pois acredito que não é só a vida exterior que deve ser levada com bom humor, com prazeres, com diversão, mas que também é possível trazer estas características para estas linhas mantendo o mesmo nível de seriedade. Vale frisar que essa escrita não anula o caráter de uma pesquisa científica, já que esta assume responsabilidades científicas as quais são levadas em consideração a todo momento.

Para além de trazer uma escrita com bom humor e harmonia, temos a intenção de trazer o universo de *League of Legends (LoL)* aos leitores, de forma que possam conhecer um pouco mais os campeões deste jogo e que a leitura possa ser harmônica, que explore a imaginação e explore este universo fictício, que possibilite a criação de laços afetivos, que o processo de leitura vá além da aprendizagem e do compartilhamento de informações, mas que seja também um processo de imaginação e diversão para os leitores.

Então este trabalho será dividido por seções, sendo que em cada uma assumiremos a personalidade de um campeão diferente de *League of Legends* para nos dar a impressão de que é ele(a) quem está redigindo estas linhas. Portanto, há a possibilidade de lermos frequentemente seus bordões e suas frases destacadas em negrito e/ou itálico, frases que estes campeões expressam dentro do jogo.

Também teremos uma apresentação da biografia destes campeões no apêndice, de modo que cada leitor pode buscar conhecer as histórias desses campeões, conhecer suas personalidades, suas características, suas angústias, sua rivalidade com outros campeões do universo de *League of Legends*, suas alegrias, de modo geral o jeito de ser destes campeões, e mesmo que fictício, ainda nos remete a beleza do imaginário. Tendo isto em vista, a meu ver torna-se super interessante conhecê-los para que possamos mergulhar ainda mais neste universo do jogo digital *League of Legends*.

Dividimos esta dissertação por capítulos, iniciando pela introdução que relata o memorial do autor, bem como o problema de pesquisa e os objetivos, e uma descrição de como esta foi organizada, mantendo principalmente em foco uma escrita bem-humorada. Seguimos para o Capítulo 2, que pretende expor de maneira teórica a compreensão das linhas filosóficas

das tecnologias digitais e, posteriormente, os estudos sobre jogos, com respaldo principalmente em Johan Huizinga e Roger Caillois. Com base em Huizinga, também podemos constatar um “espírito lúdico” proporcionado a partir dos jogos, e então, com essas atividades, proporciona o prazer em jogar.

Após esta discussão teórica, o Capítulo 3 enfoca os “Jogos Digitais”. Inicia-se uma revisão teórica sobre os jogos digitais desde seus primórdios, de tal maneira a descrever sua compreensão e progredindo estas discussões para a concepção de jogos digitais que vemos nos dias atuais. Neste, ainda apresentamos relevâncias proporcionadas pelos jogos digitais enquanto um espaço de socialização e as relações enquanto jogadores. E diferenciamos jogos digitais educativos de jogos digitais comerciais, aspectos de grande relevância para este trabalho.

Já no Capítulo 4 passamos a entrar em uma discussão cada vez mais voltada para a educação. Trazemos o “pensamento formal” e suas características funcionais relativas ao estágio da inteligência operatório-formal, quando as características cognitivas de uma pessoa se encontram no último estágio de sua formação. Com estas características funcionais, podemos entrelaçar com o jogo digital *League of Legends*, iniciando assim o processo previsto pela Análise Textual Discursiva, quando começamos a esboçar certas categorias de análise a priori (MORAES, 2003).

No Capítulo 5 passamos a relacionar as informações anteriores com a educação, sendo assim a relação Educação – Pensamento Formal – Jogos Digitais.

Aproveitamos para descrever o jogo digital *League of Legends* no Capítulo 6, de forma a elucidar o seu universo imaginário.

Nos Capítulos 7 e 8, respectivamente, pensamos em apresentar a metodologia que se utilizou da Análise Textual Discursiva e a pesquisa participante e, então, nos direcionamos para as análises dos dados construídos.

E por fim, encerramos com as seções 9 e 10, as quais se referem à conclusão e às referências utilizadas.

#### **1.4. Os escritores do universo de *League of Legends*.**

Mesmo que tenhamos dito que as biografias de cada campeão utilizados ao longo deste texto estão situadas no apêndice deste trabalho, ainda assim, torna-se relevante falar um pouco sobre cada um deles.

Portanto, para os preguiçosos que não querem ler as biografias completas de cada um dos campeões, trazemos um breve resumo sobre cada um, dessa forma, nosso intuito é evitar


causar estranheza aos leitores durante a leitura desta dissertação, que como já havia mencionado, traz consigo uma escrita diferente do padrão como usualmente uma pesquisa científica costuma ser escrita.

*Quadro 1: Campeões do jogo League of Legends usados ao longo da dissertação.*

Campeã(o)	Capítulo/Seção	Introdução do campeão
	Apêndice	
Ezreal	2	“Um aventureiro arrojado, com um talento nato nas artes mágicas, Ezreal desbrava catacumbas soterradas, envolve-se com antigas maldições e supera com facilidade as situações mais improváveis. Sua coragem e ousadia não têm limites e ele prefere resolver as coisas no improviso, confiando parcialmente no seu talento, mas principalmente em sua mística luva shurimane, que ele usa para causar explosões arcanas devastadoras. Uma coisa é certa: quando Ezreal está por perto, lá vem problema. Ou lá vai. Ou já veio” (RIOT GAMES, 2022).
	Apêndice A	
Zoe	3.1	“Como a personificação da travessura, imaginação e mudança, Zoe atua como a mensageira cósmica de Targon, anunciando a chegada de grandes eventos que redefinem mundos. Sua mera presença altera a matemática arcana que governa as realidades, às vezes causando cataclismas não intencionais. Talvez isso explique a forma despreziosa e jovial com a qual Zoe encara seu dever e que permite que ela tenha tempo de sobra para pregar peças nos mortais, fazer brincadeirinhas ou dar um jeitinho de se divertir de alguma forma. Um encontro com Zoe pode ser agradável e revigorante, mas é sempre mais do que parece e geralmente extremamente perigoso” (RIOT GAMES, 2022).
	Apêndice B	
Fiddlesticks	3.2	“Algo despertou em Runeterra. Algo ancestral. Algo terrível. O eterno terror conhecido como Fiddlesticks vaga pelos confins do mundo mortal, atraído por áreas dominadas por uma paranoia palpável, onde se alimenta de vítimas apavoradas. Com sua foice afiada, essa criatura malformada e desgastada colhe a própria

	Apêndice C	essência do medo, deixando as mentes dos desafortunados que sobrevivem ao seu ataque totalmente fragmentadas. Muito cuidado com o som dos corvos, ou com os sussurros de uma figura que parece quase humana... pois Fiddlesticks está de volta” (RIOT GAMES, 2022).
Yasuo	3.3	“Yasuo, um ioniano extremamente determinado, também é um ágil espadachim que empunha o próprio ar contra seus inimigos. Quando jovem, ele teve seu orgulho ferido ao ser acusado injustamente do assassinato de seu mestre e, sem conseguir provar sua inocência, foi forçado a matar o próprio irmão para se defender. Com o passar do tempo, a identidade da pessoa responsável pelo assassinato de seu mestre foi revelada e seu irmão retornou inexplicavelmente da morte, mas Yasuo ainda não consegue se perdoar. Agora, ele vaga pelo mundo com nada mais do que o vento para guiar sua espada” (RIOT GAMES, 2022).
	Apêndice D	
Amumu	3.4	“Reza a lenda que Amumu é uma alma solitária e melancólica da antiga Shurima que vaga sem rumo pelo mundo em busca de um amigo. Amaldiçoado por um feitiço ancestral para permanecer só pela eternidade, seu toque traz a morte e sua afeição, a ruína. Aqueles que afirmam já tê-lo visto o descrevem como um morto-vivo franzino e coberto por faixas asquerosas. Amumu já inspirou tantos mitos, folclore e lendas contadas por muitas gerações, que já é impossível separar a verdade da ficção” (RIOT GAMES, 2022).
	Apêndice E	
Kindred	3.5	“Distintos, mas nunca separados, os Kindred representam as essências gêmeas da morte. O arco da Ovelha propicia uma rápida transição do mundo mortal para aqueles que aceitam seu destino. O Lobo caça aqueles que fogem de seu fim, entregando-lhes a violência derradeira de suas presas esmagadoras. Embora diferentes interpretações sobre a natureza dos Kindred circulem por toda Runeterra, todo mortal deve escolher a verdadeira face de sua morte” (RIOT GAMES, 2022).
	Apêndice F	
Ekko	4.1	“Um prodígio das violentas ruas de Zaun, Ekko manipula o tempo para reverter qualquer situação a seu favor. Usando sua própria invenção, o Revo-Z, ele explora as possíveis bifurcações da realidade para criar o momento

	Apêndice G	perfeito. Embora valorize muito sua liberdade, quando algo ameaça seus amigos, ele não mede esforços para defendê-los. Para meros observadores, Ekko parece conseguir o impossível sempre de primeira” (RIOT GAMES, 2022).
Teemo	4.2	“Indiferente até aos obstáculos mais perigosos e ameaçadores, Teemo vasculha o mundo com infinito entusiasmo e animação. Um yordle com uma inabalável moral que se orgulha de seguir o Código dos Escoteiros de Bandópolis, às vezes com tanta dedicação que não se toca das possíveis consequências de suas ações. Embora alguns duvidem da existência dos escoteiros, uma coisa é certa: nunca se deve duvidar das convicções de Teemo” (RIOT GAMES, 2022).
	Apêndice H	
Heimerdinger	5	“Um cientista brilhante, mesmo que excêntrico, o Professor Cecil B. Heimerdinger é um dos inventores mais inovadores e estimados que Piltover já conheceu. Incansável em seu trabalho ao ponto da obsessão neurótica, ele busca responder as questões mais impenetráveis do universo. Apesar de suas teorias frequentemente parecerem obscuras e esotéricas, Heimerdinger produziu algumas das máquinas mais miraculosas, sem mencionar letais, de Piltover e ajusta constantemente suas invenções para torná-las ainda mais eficientes” (RIOT GAMES, 2022).
	Apêndice I	
Ryze	6	“Considerado pela grande maioria como o mago mais habilidoso de Runeterra, Ryze é um arquimago ancião e amargo que carrega um enorme peso. Dotado de um enorme poder arcano e de uma notável estrutura física, ele busca incansavelmente pelas Runas Globais, que são fragmentos de magia pura que um dia criaram o mundo a partir do nada. Ele deve recuperar esses artefatos antes que eles caiam em mãos erradas, pois Ryze conhece bem os horrores que eles podem infligir em Runeterra” (RIOT GAMES, 2022).
	Apêndice J	
Morgana	6	“Dividida entre sua natureza mortal e celestial, Morgana prendeu suas asas para preservar sua humanidade e inflige sua dor e amargura nos desonestos e corruptos. Ela rejeita as leis e tradições que considera injustas e luta pela

	Apêndice K	verdade nas sombras de Demacia com escudos e correntes de fogo sombrio, ainda que alguns tentem reprimi-la. Acima de tudo, Morgana acredita que até os banidos e exilados podem um dia se levantar” (RIOT GAMES, 2022).
Vex	7.1	“Em meio à escuridão das Ilhas das Sombras, uma solitária yordle se move com pesar, abrindo caminho pela névoa espectral, satisfeita em viver nas trevas. Com uma poderosa sombra no seu encaço e uma fonte inesgotável de mazelas nas costas, Vex vive num mundinho de agonia que ela mesma criou, longe da alegria repulsiva do mundo dos "normais". Apesar de não ser a mais ambiciosa das yordles, perto dela a cor e a felicidade não têm vez. Com sua indisposição mágica, ela afasta qualquer possível intrometido” (RIOT GAMES, 2022).
	Apêndice L	
Vladimir	7.1	“Um demônio sedento pelo sangue dos mortais, Vladimir tem influenciado os acontecimentos de Noxus desde os primórdios do império. Além de estender sua vida de forma não natural, sua maestria em hemomancia o permite controlar as mentes e corpos de outros seres como se fossem seus. Nos exuberantes salões da aristocracia noxiana, isso possibilitou que construísse um culto fanático em torno de sua figura, tudo para que ele pudesse sangrar seus inimigos nos becos mais escuros” (RIOT GAMES, 2022).
	Apêndice M	
Todos os campeões anteriores	8	

Fonte: elaborado pelo autor, 2022.

## 2. OS JOGOS E O LÚDICO

Diogo – A seção que se sucede também aborda uma discussão teórica, sobre os jogos e o seu espírito lúdico, fundamentado em Roger Caillois e Johan Huizinga. A leitura deste capítulo tem como intuito introduzir estes conteúdos de modo que possamos refletir sobre a relevância dos jogos em confluência com o espírito lúdico que pode ser proporcionado nesta atividade.

### Seu Lugar é no Museu

#### Ezreal

*Figura 1: Ezreal, o explorador prodígio (campeão do jogo League of Legends).*



Fonte: Riot Games, 2021.

**Seu lugar é no museu.** Durante minha jornada de explorações pelo mundo conheci um homem chamado Johan Huizinga (2000), ele dizia que o jogo é anterior até mesmo à cultura, o jogo faz parte da necessidade humana. Como arqueólogo e às vezes apreciador de *videogames*, eu decidi explorar mais este território dos jogos, com a intenção de que este tema me traga mais fama e glória. **Para salvar videogames, ele teve que se tornar videogame. Ezreal é... videogame.**

Em algumas culturas, o jogo é dado como algo repleto de seriedade e destinado à educação da criança (KISHIMOTO, 1995). Huizinga (2000) reafirma que segundo uma teoria, o jogo é um mecanismo direcionado para preparar o jovem para as tarefas sérias. Tomando o exemplo dado por Kishimoto (1995), atirar flechas pode ser considerado jogo para algumas

culturas, porém, para outros, seria considerado preparo profissional, já que esta atividade está relacionada com a caça por alimentos.

Para saber mais sobre jogos, eu comecei a revirar museus antigos, pirâmides, tumbas e sarcófagos, o que no começo era um pouco nojento, mas contando que isso me traga glória, pouco me importa. Em um sarcófago antigo, encontrei uma coletânea de livros e outros referenciais teóricos sobre jogos, em especial o livro de Johan Huizinga (2000), chamado “Homo Ludens”, e o livro de Roger Caillois (1990) chamado “Os Jogos e o Homem”.

Huizinga (2000, p. 36) era uma figura, ele disse que em sua obra o jogo era tomado como um fenômeno cultural, mas faz uma distinção, sendo que a intenção não é dizer que o jogo se transforma em cultura, “e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo. Na dupla unidade do jogo e da cultura, é ao jogo que cabe a primazia”. Caillois (1990, p. 23) também cita Huizinga, dizendo que “A sua obra não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no domínio da cultura e, mais preciosamente, do espírito que preside a uma determinada espécie de jogos – os jogos de competição regrada”. Segundo Huizinga (2000, p. 5), o jogo:

É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

Portanto isto nos leva a perceber que os jogos possuem uma coisa intrínseca, nele possui uma função significante. Essa coisa que está em jogo, é mais como uma “essência” do jogo, é um espírito do jogo, no qual chamamos por “espírito lúdico”. Paula (2015) destaca, de acordo com a obra de Huizinga, que uma atividade lúdica é uma necessidade primordial aos homens, e como um elemento influente e influenciado pela cultura.

Mas o que é lúdico? De acordo com Costa (2004, p. 46), há uma indeterminação da palavra ludicidade, “mesmo que possamos identificar o caráter lúdico como manifestação da condição humana”. A mesma autora procura trazer o conceito de lúdico: “O lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus*, que, do ponto de vista etimológico, quer dizer ‘jogo’, mas se ficasse restrita somente a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo” (COSTA, 2004, p. 47).



De acordo com Lima et al. (2018, p. 1) as atividades lúdicas se assemelham às brincadeiras, porém “Hoje, o conceito de lúdico extrapola o simples brincar, sendo concebido como necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente”. Huizinga (2000) apresenta que a festa também possui um caráter lúdico, ou melhor dizendo, que o lúdico é do domínio da festa:

Existem entre a festa e o jogo, naturalmente, as mais estreitas relações. Ambos implicam uma eliminação da vida quotidiana. Em ambos predominam a alegria, embora não necessariamente, pois também a festa pode ser séria. Ambos são limitados no tempo e no espaço. Em ambos encontramos uma combinação de regras estritas com a mais autêntica liberdade. Em resumo, a festa e o jogo têm em comuns suas características principais (HUIZINGA, 2000, p. 20).

Huizinga (2000), então, busca verificar a presença do jogo desde as sociedades mais primitivas, afinal, para ele, o jogo é anterior à cultura. Assim, Huizinga (2000) afirma que desde a origem é possível verificar no jogo todas as características lúdicas, o que nos ajuda a caracterizar o conceito do que é lúdico. Portanto, as características lúdicas são: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo.

Dizer que o lúdico se resume a brincadeiras é limitar o seu significado amplo, que pode variar de acordo com o meio e as diferentes culturas (COSTA, 2004). Portanto, Costa (2004, p. 49) nos apresenta sua ideia do conceito lúdico:

Assim, concebemos neste trabalho o lúdico, não como uma abordagem de forma isolada em uma ou em outra atividade (brinquedo, festa, jogo, brincadeira, etc.), mas como um componente inerente à condição humana, e, cuja manifestação e expressão é culturalmente situada, isto é, varia de acordo com o meio em que o sujeito vive. Historicamente, essas condutas podem ser observadas nos diferentes povos. Neste contexto, associamos o lúdico ao sentimento de prazer, do prazer em se fazer, realizar algo, do gostar de fazer, da alegria, do contentamento.

Segundo Huizinga (2000), a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar incertezas e suportar as tensões. Tais aspectos, em especial a tensão, aumentam a importância do jogo, intensificando os sentimentos e permitem que os jogadores possam esquecer que estão apenas jogando.

**Eu tô sempre aberto para novas ideias, para as minhas novas ideias.** A partir das características lúdicas ditas em Huizinga (2000), percebi que algumas delas possuem sentimentos, o que confluí que na ação de jogar e de brincar, há algo “em jogo”. Há prazeres, alegrias, tensões, ritmos, riscos, entusiasmos, incertezas, em resumo, há sentimentos. Portanto, associamos o espírito lúdico com aquilo intrínseco nas atividades humanas que possibilitam sentimentos, que ao mesmo tempo que pode ser harmônico, também pode haver desarmonia,

pode ser gratificante, possibilitando os prazeres, alegrias, ou até mesmo tensões, é uma essência/elemento não material que possibilita elevar-nos ao plano astral, há leveza, há satisfação. O lúdico não se resume apenas em brincadeiras, mas também como uma necessidade dos seres humanos. Portanto, no ato de jogar, podemos encontrar o espírito lúdico.

Assim, é este fator lúdico que faz com que o jogo seja uma atividade cheia de valores, aquilo que é mais estimado, ele se aproxima de um ato sagrado.

Na forma e na função do jogo, que em si mesmo é uma entidade independente desprovida de sentido e de racionalidade, a consciência que o homem tem de estar integrado numa ordem cósmica encontra sua expressão primeira, mais alta e mais sagrada. Pouco a pouco, o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado. [...] (HUIZINGA, 2000, p. 17).

Ao considerarmos que o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado, passamos a reconhecer conscientemente que a relação entre o jogo e o lúdico é íntima e inerente, pois “reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material” (HUIZINGA, 2000, p. 7).

De acordo com Huizinga (2000), não é possível termos uma definição exata sobre o que é jogo, pois nele há uma essência não material, não se resume ao pensamento, pois nele existe o caráter lúdico, assim

o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social (HUIZINGA, 2000, p. 9).

Portanto, quando queremos trazer o conceito de jogo em pauta, nos limitamos em expressar suas principais características.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2000, p. 14).

**Eu não quero me gabar, mas eu meio que sou uma sensação cósmica. Onde há tesouro, há glória. E onde há glória ... as garotas estão assistindo.** Então se tem gente me assistindo, não vejo problema nenhum em me mostrar. Assim, *o jogo deve ser uma atividade*

*livre e voluntária*, pois um jogo no qual fôssemos forçados a jogar, conseqüentemente deixaria de ser jogo (CAILLOIS, 1990).

Tornar-se-ia uma coerção, uma obrigação de que gostaríamos de nos libertar rapidamente. Obrigatório ou simplesmente recomendado, o jogo perderia uma das suas características fundamentais, o facto de o jogador a ele se entregar espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro, pelo silêncio, pelo recolhimento, pela solidão ociosa ou por uma actividade mais fecunda (CAILLOIS, 1990, p. 26).

O jogo geralmente costuma ser praticado nas horas de ócio, separando daquela noção de dever e obrigação, o prazer emergente do jogo se transforma numa necessidade. De acordo com Huizinga (2000), as crianças brincam porque gostam de brincar, é este o momento no qual reside a liberdade.

*O jogo é exterior à vida cotidiana*, trata de uma evasão da vida real, no qual o jogo é capaz de absorver inteiramente o jogador (HUIZINGA, 2000). O jogo pode ser fantasioso, repleto de imaginação, e ao mesmo tempo no qual está em uma esfera exterior à vida real, não é imposto o dever moral.

*O jogo está inserido em certos limites de tempo e de espaço*. “Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea” (HUIZINGA, 2000, p. 11). O espaço de jogo pode ser puramente imaginário, levando os brincalhões para uma dimensão não real e fantasiosa, mas também, o espaço do jogo pode ser um terreno, como o tabuleiro de xadrez, o campo de futebol, uma quadra de basquete, o palco, o templo, a mesa de jogos, etc., todos estes terrenos são “lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras” (HUIZINGA, 2000, p. 11). Segundo Caillois (1990), sair fora do recinto de jogo por erro ou acidente implica penalidades ou desqualificação dos jogadores. O jogo também é delimitado pelo tempo, é uma atividade temporária, com um começo e um fim, sendo que o tempo pode ser previamente estabelecido e cronometrado.

*O jogo é ordem, o jogo é regra*. Qualquer violação da ordem e das regras resultaria em uma privação do caráter lúdico do jogo, priva-se de qualquer valor. “Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão” (HUIZINGA, 2000, p. 12).

**Eu quase nunca sei o que eu tô procurando, mas eu sempre acho.** Ao longo de minhas expedições encontrei vários estudiosos de jogos, e um conceito o qual é extremamente

interessante vem a surgir. Estou falando sobre o conceito do “círculo mágico”, que em especial Huizinga (2000) traz à tona, esse Huizinga, realmente é um cara fora de série. O conceito do círculo mágico surge em meio a algumas das características de jogo, e ao colocar os jogadores dentro do círculo mágico, significa transportá-los para um mundo temporário.

A partir da definição de Huizinga, podemos destacar como o autor considera que o jogo ocorre em espaço e tempo separados da “vida real”, onde regras especiais se aplicam: essas seriam específicas para esse limite onde o jogo ocorre, e não teriam validade no “mundo real”. Assim, para participar da atividade lúdica (dentro do jogo), o jogador deveria, portanto, entrar nesses limites, aceitando suas regras. Da mesma forma, ao desrespeitar as leis que regem a atividade, o jogador estaria rompendo com essa realidade destruindo assim a experiência da atividade lúdica. Esse conceito tornou-se conhecido entre os pesquisadores interessados em jogos como o “círculo mágico” (PAULA, 2015, p. 14-15).

Dentro do círculo mágico do jogo, as regras morais, as normas, os valores são abolidos (PAULA, 2015). Um círculo mágico, “seja quadrado ou redondo, de qualquer forma é sempre um círculo mágico, um recinto de jogo no interior do qual as habituais diferenças de categoria entre os homens são temporariamente abolidas” (HUIZINGA, 2000, p. 57). Integra-se às normas do jogo, e não às normas dos seres humanos, os deveres éticos e morais da vida cotidiana são temporariamente deixados de lado para que o jogo possa se concretizar, segundo suas próprias regras (regras do jogo), e em espaço e tempo separados da vida real.

Ainda sobre a citação das características do jogo, existem alguns pontos que devem ser considerados. Tomar o jogo como uma atividade “não-séria” é negar que um jogo pode ser sério, um jogo no qual a competição e o desafio são os principais elementos capazes de absorver os jogadores também pode ser um jogo repleto de seriedade, e isto não priva os jogadores de sentir alegrias e prazeres: “[...] o caráter sagrado e sério de uma ação de maneira alguma impede que nela se encontrem qualidades lúdicas” (HUIZINGA, 2000, p. 56).

Portanto, uma partida de futebol e um jogo de xadrez são executados em meio à seriedade, segundo Huizinga (2000) isto ocorre pois os jogadores não possuem tendência para o riso, para o cômico, característico do jogo não-sério. Porém, em meio de toda seriedade de uma partida de futebol também há espaço para o riso, principalmente quando um gol é marcado, exalta-se a alegria e a satisfação, gritos de comemoração tanto dos jogadores quanto da torcida harmonizam intensamente o espetáculo, e nem por isto o jogo deixaria de ser sério. “Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade. Ele se torna seriedade e a seriedade, jogo” (HUIZINGA, 2000, p. 10).

Um outro ponto a ser levantado sobre as características do jogo é toma-lo como desligado de qualquer interesse material. Huizinga acaba não levando em consideração os jogos de azar e as apostas, Caillois (1990) cita como exemplos as casas de jogos, os cassinos, os hipódromos, as loterias, e que, para ele, ocupam parte importante na economia e na vida cotidiana de vários povos: “a influência dos jogos de azar não é menos relevante, mesmo se a acharmos nefasta. Além disso, não os tomar em consideração leva a que seja dada uma definição de jogo que afirma ou subentende que o jogo não atrai nenhum interesse de ordem económica” (CAILLOIS, 1990, p. 25).

Desta forma, as características de jogo apresentadas anteriormente possuem termos que devem ser (re)pensados com mais atenção. Posteriormente, Huizinga (2000, p. 34) volta a estabelecer outra noção de jogo:

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”.

Caillois (1990, p. 29-30) começa a assumir um papel relevante neste trabalho, definindo o jogo como uma atividade: 1) livre; 2) delimitada; 3) incerta; 4) improdutiva; 5) regulamentada; 6) fictícia. **Tem gente que me chama de herói, eles que decidiram, não tenho nada a ver com isso.**

- 1 – livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
- 2 – delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
- 3 – incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
- 4 – improdutiva: porque não gera nem bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;
- 5 – regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
- 6 – fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal.

Caillois (1990) hierarquiza os jogos dividindo-os em dois polos antagônicos, o da *paidia* e do *ludus*. Paula (2015) explica como se diferenciam estes dois polos, sendo que a *paidia* implica em uma atividade lúdica livre e espontânea, já o *ludus*, implica em atividades formais e baseadas em um conjunto de regras.

Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado. Este torna-se, assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício. Designo por *ludus* esta segunda componente (CAILLOIS, 1990, p. 32-33).

**Eu ainda nem comecei a suar.** Caillois (1990) faz uma categorização fundamental dos jogos, sendo que cada categoria possui um papel diferente, o da competição, o da sorte, do simulacro e o da vertigem, denominados respectivamente por *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

Em primeiro temos o *Agôn* (competição), nele encontramos a forma mais pura do mérito pessoal (CAILLOIS, 1990). Neste tipo de jogo o papel da competição é fundamental, existe uma rivalidade entre os competidores, os quais se baseiam em suas habilidades, ou seja, a habilidade do jogador influencia diretamente no resultado do jogo, estas habilidades podem ser a memória, resistência, velocidade, vigor, inteligência, persuasão, etc. Eu me daria bem nesses jogos, afinal, eu sempre sou muito bom no que faço.

As condições deste tipo de jogo situam os jogadores em uma igualdade em “relação às oportunidades”, os jogadores costumam iniciar o jogo em condições ideais de recursos, sendo que a vitória dependa apenas das habilidades do jogador. Segundo Caillois (1990, p. 35), “O interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio”.

A próxima categoria de jogos é a *Alea* (sorte), que contrapõe o *Agôn*, pois agora vencer o jogo não depende apenas das habilidades dos jogadores, e sim da sorte e do acaso. Segundo Caillois (1990, p. 37), os jogadores não estão apenas enfrentando uns aos outros, neste tipo de jogo, passa a ser sobre vencer o destino, pois “o destino é o único artífice da vitória e esta, em caso de rivalidade, significa apenas que o vencedor foi mais bafejado pela sorte do que o vencido”.

O *agôn* reivindica a responsabilidade individual, a *alea* a demissão da vontade, uma entrega ao destino. Determinados jogos como o dominó, o gamão e a maioria dos jogos de cartas, combinam *agôn* e *alea*: o acaso preside à composição das <<mãos>> de cada jogador e estes, em seguida, exploram, o melhor que puderem e com o vigor que tiverem o quinhão que uma sorte cega lhes reservou (CAILLOIS, 1990, p. 37).

Nos jogos do tipo *Alea*, pretende-se colocar todos os jogadores em pé de igualdade absoluta. Diferente do *Agôn* que parte de condições de equivalência de oportunidades, sendo que o que se sucede cabe unicamente as habilidades dos jogadores, nos jogos tipo *Alea* exclui todas as superioridades naturais ou adquiridas dos indivíduos, fazendo com que o que está por vir, seja encarregado unicamente pelo veredito da sorte.

Na categoria *Mimicry* (simulacro) se aproxima da ilusão, do imaginário, do fantasioso: “Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário” (CAILLOIS, 1990, p. 39).

No *Mimicry* se assume um papel, os jogadores que brincam neste jogo acabam por encarnar certos personagens, imaginando ter poderes ou ferramentas características deste, e também adotando seus comportamentos. É um processo de invenção também, podemos inventar um personagem e ceder-se a imaginação para ser o outro. Alguns acham interessante este tipo de brincadeira, mas não faz muito o meu tipo, imaginar que eu sou o Viktor?! Aquele “lata velha”, prefiro ser eu, glorioso.

Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra (CAILLOIS, 1990, p. 39-40).

O prazer deste tipo de jogo está em ser o outro ou se fazer passar por outro, assim os aspectos fundamentais dessa classe de jogos é a mímica e o disfarce (CAILLOIS, 1990).

Exceptuando uma, a *mimicry* apresenta todas as características do jogo, a saber, liberdade, suspensão do real e espaço e tempo delimitados. Contudo, a continuada submissão a regras imperativas e precisas é algo que não se verifica. Vimos já que a dissimulação da realidade e a simulação de uma realidade outra têm nela um lugar. A *mimicry* é invenção incessante. [...] (CAILLOIS, 1990, p. 43).

E, por fim, temos a última categoria de jogo, *Ilinx* (vertigem). Estes jogos são escolhidos por aqueles os quais buscam uma perturbação provocada pela vertigem. Há um efeito de contágio e de satisfação ao ceder ao pânico.

Um último tipo de jogos associa aqueles que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão (CAILLOIS, 1990, p. 43).

Alguns exemplos de vertigem em jogo têm a ver com um espetáculo, como as motos dentro do globo da morte, os voladores mexicanos, as brincadeiras de girar, sendo atividades que podem causar tonturas, ou até mesmo as lutas em ringues, que em alguns casos, além de provocar tonturas, pode haver derramamento de sangue, ossos quebrados e desmaios.

Parece loucura pensar que uma pessoa procura pela vertigem em um jogo, nos remete às vezes em se punir. Porém, se pensarmos bem, não é tão mal quanto parece, existe uma semelhança com assistir filmes de terror, faz surgir uma tensão e de certa forma, o pânico. É engraçado, eu entro em pânico toda vez que olho para a cara do Viktor.

Mas em questão ao jogo, existem jogos de terror os quais te deixam apreensivos a todo momento, com escuridão constante e a possibilidade de ser atacado por uma fera feroz. Enxergo relações da categoria *mimicry* com a *ilinx*, pois mesmo que esteja fazendo de conta e, imaginando uma fera, há o terror de ser pego em uma esfera imaginária exterior da vida cotidiana, e mesmo que se trate de um jogo usando a imaginação, quando esta imaginação se prende fielmente em acreditar que aquilo é real, o sentimento de tensão ou terror pode emergir aos integrantes do jogo. Percebe-se que, considero os jogos *ilinx* como não apenas aqueles que causam vertigem, mas aqueles que possibilitam os prazeres (lúdico) dos sentidos relacionados à vertigem, aquilo que é de voluptuoso pânico.

Um artefato o qual costuma estar associado diretamente com o jogo é o brinquedo. Muitos jogos requerem a utilização de um brinquedo, que para Kishimoto (1995, p. 49), “o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”. Para Crawford (1984) os brinquedos são muito soltos, eles podem ser utilizados de maneira que sua manipulação é livre, assim o seu uso é amplo, cabendo apenas ao usuário determinar a manipulação que mais lhe agrade.

O brinquedo tem função de estimular a representação, a expressão de imagens que evocam uma realidade específica, com ele é capaz de representar certas realidades e pode incorporar um imaginário (KISHIMOTO, 1995).

Admite-se que o brinquedo representa certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los (KISHIMOTO, 1995, p. 49).

Veja traços que aproximam o brinquedo da categoria *mimicry*, o de assumir um papel, da representação da vida real, um componente para incorporar um imaginário. Portanto, uma



bola é uma bola, mas uma bola de futebol cuja função é fazer gols, também pode ser utilizada para fazer cestas, representando assim uma bola de basquete, mesmo que possua características diferentes. Um serrote de brinquedo representa um objeto real, porém ao contrário da sua função de serrar, o serrote de brinquedo não é um objeto cortante. Além disso, o brinquedo “serrote” não apenas serve como uma representação de um serrote real e cortante, pois, quando uma criança amplia o seu imaginário para além do artefato (um serrote vai além de representar um serrote real, cuja função é serrar), dado o formato do brinquedo, este pode ser utilizado para representar uma arma de fogo. Digo isto porque, quando criança, o autor desta dissertação ganhou um equipamento de construções de brinquedo, com tábuas, parafusos, chaves de fenda, e um serrote, e ao perder a graça de brincar de construir coisas (e ao perder alguns parafusos), a representação do serrote foi ressignificada pelo imaginário para ser utilizado como uma arma de fogo, sendo possível brincar de ser guerrilheiro ou um agente secreto de espionagem.

De acordo com Kishimoto (1995, p. 51), o brinquedo enquanto um objeto (para nós, enquanto um artefato) é sempre um suporte para as brincadeiras. O brinquedo:

É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a *brincadeira*? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, *brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.*

Portanto, há uma distinção entre brinquedos e brincadeiras, enquanto um brinquedo serve para fazer fluir o imaginário, isento de um sistema de regras, pois um brinquedo é um artefato que pode ser utilizado como um artefato representativo em diferentes imaginários, a brincadeira é a implementação de um contexto, seguindo um certo significado, sendo que a pessoa que “brinca”, pode fazer uso do brinquedo, obtendo uma relação íntima. Ao mesmo tempo,

o brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O vocábulo ‘brinquedo’ não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica (KISHIMOTO, 1995, p. 51).

As brincadeiras, dito por Kishimoto (1995), como a ação de concretização de regras do jogo e como o lúdico em ação, torna distintas as brincadeiras de jogos. De um lado, os jogos contêm regras absolutas, as regras que expressam ordem e são necessariamente obrigatórias. Por outro lado, nas brincadeiras encontramos regras flexíveis, podendo ser alteradas a qualquer momento, podendo ser inventadas. Essa flexibilidade coloca as brincadeiras como uma

atividade natural que visa suprir as necessidades de quem o usufrui, obtendo em especial um caráter de ludicidade.

**Aí, eu sou novo demais para você, Zoe, desiste!**

### 3. JOGOS DIGITAIS

Diogo – Neste momento iremos perceber que a Zoe (campeã mostrada a seguir) possui uma quedinha não correspondida pelo Ezreal... como o amor é lindo.

Opa, mas vamos focar no conteúdo deste trabalho. Este capítulo aborda uma discussão, que no geral, centraliza-se nos jogos digitais.

Inicialmente, há a discussão sobre os jogos digitais, seu potencial para atingir a diversão e uma boa experiência de jogo. A discussão inclui algumas características de um jogo digital, como um universo que representa elementos simplificados da vida real com aspectos fictícios, o que realça a fantasia dos jogadores. Também abordamos os elementos que o constitui, como sugerido em Schell (2008), um jogo digital possui uma história, a mecânica de jogo, a estética e a tecnologia.

Dessa forma, os jogos digitais acabam sendo um artefato de possibilidades de gêneros. Assim, os jogos podem ser criados para diferentes tipos de jogadores e estilos de jogo, fazendo com que a partir dos gêneros, haja também seus subgêneros que os classificam. O que torna interessante de compreender ao menos uma parcela dessas possibilidades, pois reflete no grande sucesso que os jogos digitais possuem nos dias atuais.

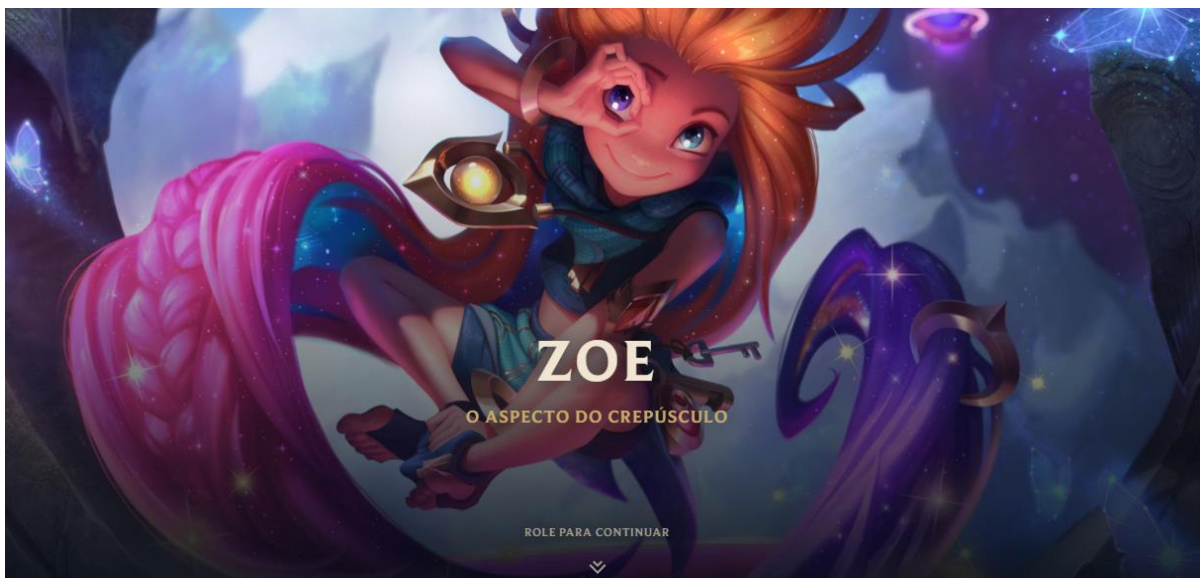
Destarte, apreciamos o surgimento de uma cultura baseada em jogos digitais. Esta modifica, junto com o desenvolvimento das tecnologias digitais da informação e comunicação, as maneiras de ser e agir das pessoas. Um aspecto interessante está nas sociabilidades possibilitadas a partir dos jogos digitais, discutido na seção 3.3. Também pontuamos as motivações das pessoas em jogar um jogo digital, emergindo o espírito lúdico e outros interesses como apenas socializar com outras pessoas.

Este capítulo também desenvolve uma discussão sobre os tipos de jogadores de jogos digitais e quais aspectos do jogo lhes proporcionam diversão, traçando relações quanto as interações entre os jogadores, baseado no autor Richard Bartle (1996).

### 3.1. Eba, vai ser divertido! Né?

Zoe

Figura 2: Zoe, o aspecto do crepúsculo (campeã do jogo League of Legends).



Fonte: Riot Games, 2021.

Ezreal, eu não disse que queria te beijar... ainda. Mas, se você não prestar atenção em mim, eu vou explodir o seu mundo! Ou talvez não... mas eu poderia! Eu só estou dizendo que, se você quiser andar de mãos dadas, eu não tenho problema com isso.

O Ezreal é bem difícil, huum... do que os meninos gostam? Vou perguntar para o Chris Crawford.

Viajei pela linha do tempo para encontrar Chris Crawford (1984, p. 1, tradução nossa) e perguntar o que os meninos gostam, e ele me disse: “videogames”. Fiquei pensando, pensando e pensando, porque uma bola de brinquedo é bem mais legal do que os *videogames*, eu posso chutar e fazer gols, foi então que ele me convenceu que os diferentes jogos, no geral, possuem potencial para serem divertidos, e não apenas jogar com a minha bola de brinquedo; ele me disse a seguinte frase: “Jogos são uma parte fundamental da existência humana”<sup>1</sup>. Parece aquelas coisas que o Ezreal disse sobre o Huizinga (2000) no capítulo anterior, então se o Ezreal falou, está falado! **Você vem sempre aqui? Eu ando entre os mundos. Tá, na verdade eu salto. É, você é bonitiiiiinho.**

<sup>1</sup> No original, “Games are a fundamental part of human existence”.

Eu imagino que os leitores estejam ansiosos para lerem uma definição dos jogos digitais, mas isso me dá preguiça. Que tal, em vez de escrever uma definição, eu possa lhes apresentar as características do jogo digital?! Isso **vai ser divertido, não é?**

Chris Crawford (1984) antes de apresentar as características fundamentais dos jogos digitais, procurou expor as maiores regiões dos jogos no geral: jogos de tabuleiros, jogos de cartas, jogos atléticos e finalmente os jogos de computador.

Quem sabe eu não chame o Ezreal para jogar comigo.

- ❖ **Jogos de tabuleiro:** os jogos de tabuleiro utilizam de uma superfície de jogo dividida em setores, os quais são preenchidos por peças móveis. Esta superfície de jogo (ou tabuleiro) pode também ser chamado de território, cujo está além do controle dos jogadores, enquanto que, por outro lado, as peças estão diretamente vinculadas aos jogadores. Assim, os jogadores movimentam estas peças pela superfície de jogo com o intuito de alcançar seus objetivos, respeitando as regras do jogo;
- ❖ **Jogos de cartas:** os jogos de cartas costumam utilizar um baralho ou mais, sendo que cada baralho possui um conjunto de 52 cartas, distribuídas em quatro naipes diferentes e com uma classificação de 13 valores em cada um desses naipes, os jogos acontecem seguindo certas regras que giram em torno de combinações constituídas por estes dois fatores (combinações de naipes e das classificações das cartas). Hoje em dia, os jogos de cartas são bem variados, sendo que podemos encontrar baralhos com formatos diferentes destes;
- ❖ **Jogos atléticos:** nos jogos atléticos, a ênfase se dá mais nas proezas físicas do que nas mentais. O corpo torna-se o elemento principal do jogador, pois é a partir do corpo que os jogadores demonstram suas habilidades. Chris Crawford (1984) se preocupa em distinguir os jogos atléticos das competições atléticas, sendo que a distinção se dá pelo grau de interação entre os jogadores. Crawford (1984, p. 3, tradução nossa), conclui que as “[...] competições atléticas mais simples, aquelas em que cada pessoa se esforça para realizar alguma tarefa da maneira ideal, sem interação direta com os outros competidores, não constituem jogos, mas competições”<sup>2</sup>. Para ele, apenas uma competição que permite interação entre jogadores pode ser considerada como um jogo. Crawford (1984) exemplifica citando os corredores de uma corrida; para ele, esses corredores

---

<sup>2</sup> No original, “[...] simplest athletic contests, those in which each person strives to perform some task optimally without direct interaction with the other competitors, do not constitute games but competitions”.

estão correndo contra o relógio, e a presença dos outros corredores se tornam irrelevantes: porém ele faz um adendo, os corredores interagem entre si apenas psicologicamente;

- ❖ **Jogos de computador:** o computador atua como o oponente e/ou árbitro nos jogos de computador, fornecendo gráficos animados. Esse tipo de jogo pode ser jogado em cinco tipos de computadores: nos fliperamas, nos aparelhos portáteis, em jogos domésticos (jogados em consoles de videogame, como o Atari, o Nintendo, PlayStation, etc.), nos computadores pessoais, e em grandes computadores mainframe (CRAWFORD, 1984).

Ao pensar nos jogos citados anteriormente, Crawford (1984) finalmente chega à quatro elementos que os jogos digitais tem em comum: a representação, interação, conflito e segurança. **Te peguei, tá com você... ei, eu disse que tá com você!** Vai lá Crawford, arrebenta!

#### Representação.

Segundo Crawford (1984), um jogo é um sistema formal fechado que subjetivamente representa um subconjunto da realidade.

Por fechado, ele quer dizer que a estrutura do jogo é completa e autossuficiente, assim um jogo é fechado porque as regras atendem todas as possíveis causalidades encontradas dentro do jogo.

O sistema é formal quando as regras são explícitas, ou seja, quando o jogo apresenta claramente as regras aos jogadores. De acordo com Crawford (1984), existem jogos informais, e que neles as regras são vagas, distanciando-os da corrente principal do jogo.

O jogo é um sistema, ou seja, as partes de um jogo interagem umas com as outras, sendo que em muitos os casos, esta interação pode ser de maneira complexa e, para Crawford (1984), isto determina que o jogo é um sistema.

Existem duas faces da representação, uma representação objetiva e uma representação subjetiva. Ambas podem se entrelaçar em alguns momentos, pois a realidade subjetiva surge da realidade objetiva. Crawford (1984, p. 5, tradução nossa) considera que esta relação às vezes pode ser uma metáfora para a percepção do jogador sobre o seu mundo, mas se mantém cauteloso com este tipo de argumento. Além disso, o jogo estimula a fantasia do jogador.

[...] Por exemplo, quando um jogador explode centenas de invasores alienígenas, ninguém acredita que sua reação reflete diretamente o mundo objetivo. No entanto, o jogo pode ser uma metáfora muito real para a percepção do jogador do mundo. Não desejo manchar meus argumentos com análises psicológicas populares de jogadores dando vazão a agressões profundas nos fliperamas. Claramente, pensou,

algo mais do que a simples destruição de monstros alienígenas está acontecendo na mente do jogador. Não precisamos nos preocupar com seu significado exato. Por enquanto, é suficiente perceber que o jogador percebe o jogo como uma representação de seu mundo de fantasia particular. Assim, um jogo representa algo da realidade subjetiva, não da realidade objetiva.

Os jogos são objetivamente irreais porque não recriam fisicamente as situações que representam, embora essas situações sejam subjetivamente reais para o jogador. O agente que transforma uma situação objetivamente irreal em uma situação subjetivamente real é a fantasia humana. A fantasia, portanto, desempenha um papel vital em qualquer jogo. Um jogo cria uma representação de fantasia, não um modelo científico.<sup>3</sup>

Tratando de representações, Crawford (1984) distingue jogos de simulações: as simulações seguem uma linha de seriedade em sua tentativa para representar um fenômeno real com precisão. Por outro lado, os jogos são uma representação artisticamente simplificada de um fenômeno. Porém não estamos defendendo de forma alguma uma ideia de que as simulações não são jogos, embora pode ser interpretado que não são, mas assim como os jogos, as simulações possuem uma característica que pode ser interpretada como uma regra, como o compromisso de ser preciso com a realidade. O aterrorizante Fiddlesticks voltará a falar sobre as simulações na próxima seção deste capítulo, *ele me dá medo*.

O jogo é um subconjunto da realidade, portanto, o jogo é capaz apenas de incluir uma parte (um subconjunto) da realidade.

**Eu nem sabia que meninos existiam, agora eu quero que um segure a minha mão e me olhe nos olhos, mas... tem que ser bonitinho!** Um jogo cria uma representação simplificada da realidade, ele não é uma representação precisa da realidade, sua precisão apenas é necessária para apoiar a fantasia dos jogadores.

### Interação.

A interação possui uma dinâmica acompanhada por mudanças, à medida que o jogo se desenvolve. A forma mais completa da representação é a representação interativa na qual, no jogo, fornece elementos que permitem que os jogadores possam explorar cada parte de modo a

---

<sup>3</sup> No original, “[...] For example, when a player blasts hundreds of alien invaders, nobody believes that his recreation directly mirrors the objective world. However, the game may be a very real metaphor for the player’s perception of the world.

I do not wish to sully my arguments with pop-psychological analyses of players giving vent to deep-seated aggressions at the arcades. Clearly, though, something more than the simple destruction of alien monsters is going on in the mind of the player. We need not concern ourselves with its exact meaning. For the moment, it is sufficient to realize that the player does perceive the game to represent something from his private fantasy world. Thus, a game represents something from subjective reality, not object reality.

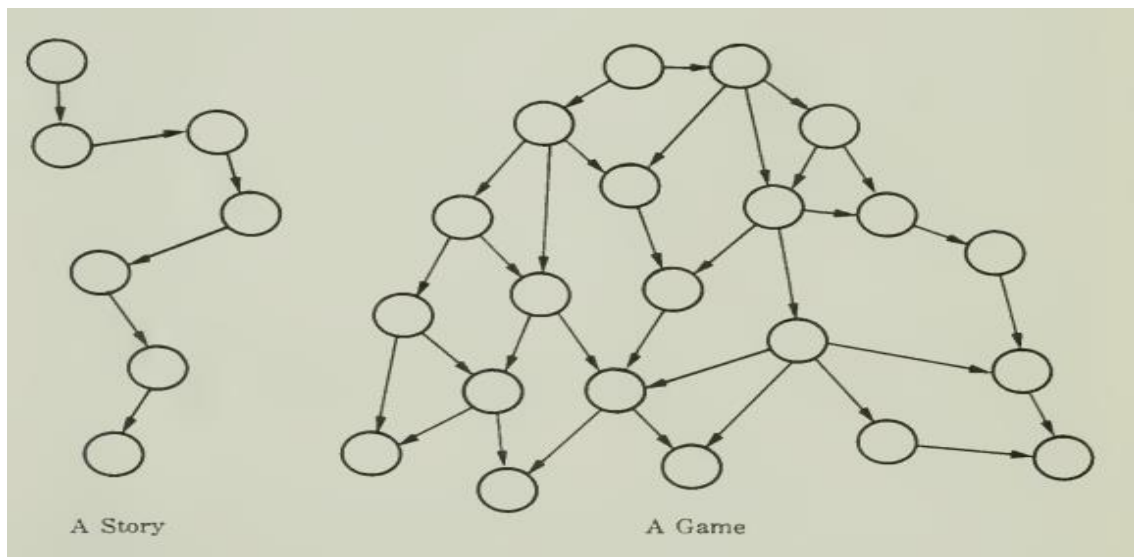
Games are objectively unreal because they do not physically recreate the situations they represent, yet those situations are subjectively real to the player. The agent that transforms an objectively unreal situation into a subjectively real one is human fantasy. Fantasy thus plays a vital role in any game. A game creates a fantasy representation, not a scientific model”.

gerar causas e observar efeitos. Para Crawford (1984) o fascinante não são as mudanças em si, mas o como elas mudam, o que está ligado à rede de causa e efeito.

Os jogos possuem uma relação íntima com a história, é com ela que ocorre uma série de eventos seguindo uma determinada sequência durante o desenvolvimento do jogo. “Uma história representa a realidade não por meio de seus fatos em si, mas por meio das relações de causa e efeito sugeridas pela sequência de fatos” (CRAWFORD, 1984, p. 8, tradução nossa)<sup>4</sup>.

Portanto, distinguimos a história da história do jogo, temos que uma história segue uma sequência linear, sendo que os eventos possuem começo, meio e fim, eventos que são pré-definidos e imutáveis. Já a história dentro do jogo segue os eventos de acordo com as escolhas de cada jogador, são variadas as possibilidades de escolhas, e conseqüentemente suas causas e seus efeitos resultam em eventos distintos, permitindo que a história possa seguir diferentes caminhos. Crawford (1984) sugere que um jogador é capaz de “criar” sua própria narrativa de jogo a partir das suas escolhas. Crawford (1984) ainda nos apresenta um esquema para exemplificar melhor esta ideia que diferencia uma história que costumamos ver em livros e filmes, da história presente dentro de um jogo digital.

*Figura 3: A história X a história do jogo.*



**Fonte:** Crawford, 1984.

A interação do jogo coloca os jogadores frente aos seus desafios, sendo que estes desafios são de natureza ativa, ou seja, os jogadores são uma parte ativa no processo não só das escolhas, mas também na habilidade para jogar estes jogos digitais. Há dois tipos de jogos, um cujas decisões costumam ser binárias (bater ou correr, sentar ou andar, caminhar para frente ou

<sup>4</sup> No Original, “A story represents reality not through its facts per se, but through the cause-and-effect relationships suggested by the sequence of facts”.



para trás, etc.), o que limita muito a interação do jogador com o jogo, e o outro são os jogos que permitem uma interação mais rica, no qual as escolhas são mais amplas e as dinâmicas são variadas (em vez de bater ou correr, você pode se tornar um amigo; em vez de sentar ou andar, você pode voar; em vez de caminhar para frente ou para trás, você pode ir para a esquerda ou para cima; etc.), sendo que este segundo grupo de jogos geralmente são tidos como mais interessantes (CRAWFORD, 1984), pois “Jogos ruins tem poucos desafios, ou também muitos desafios. Bons jogos têm apenas a quantidade certa” (SCHELL, 2008, p. 32, tradução nossa)<sup>5</sup>. “O que é importante sobre os modos de interação não é sua qualidade mecânica, mas seu significado emocional” (CRAWFORD, 1984, p. 11, tradução nossa)<sup>6</sup>, assim como os jogos que possuem uma interação mais rica, um jogo binário também possui potencial para despertar no jogador uma boa fruição, a partir de seus desafios e principalmente, o seu significado emocional.

### Conflito.

O conflito aparece com naturalidade da interação com o jogo, o jogador busca por um objetivo e, durante esta busca, obstáculos são impostos a ele, dificultando que obtenham tais objetivos facilmente. Estes obstáculos fazem surgir um conflito entre o jogador e o agente.

O agente de um jogo digital pode ser meramente as regras que permitem ou não “o fazer”, ou os personagens programados que no jogo impõem dificuldades, como também pode ser uma outra equipe adversária ou um outro indivíduo humano, como é o caso dos jogos em rede (jogos online) que são jogados entre pessoas reais.

Segundo Crawford (1984), os conflitos da vida real são sempre indiretos, e que geralmente carecem de resoluções, pois a vitória não costuma ser absoluta. O que se tem na vida real são pequenas vitórias em uma luta contínua, sem uma finalização clara. Já nos jogos o conflito é direto, pois eles são uma representação subjetiva do mundo real, e por assim, focaliza-se a atenção em um aspecto particular do mundo. Então quando se resolve um conflito nos jogos digitais, este conflito é dado por vencido e não há mais discussões, é colocado um ponto final, ou seja, quando se vence um jogo, o jogo acaba e a vitória é certa, que ao contrário da vida real, após vencer não faz com que novos conflitos apareçam.

### Segurança.

Um jogo digital é um artefato capaz de proporcionar experiências aos jogadores, como o conflito e o perigo, excluindo as realizações físicas. “[...] Resumidamente, um jogo é uma

---

<sup>5</sup> No original, “Bad games have little challenge, or too much challenge. Good games have just the right amount”.

<sup>6</sup> No original, “[...] What is important about interaction is not its mechanics but its emotional significance [...]”

maneira segura de experimentar a realidade. Mais precisamente, as consequências de um jogo são sempre menos duras do que as situações que o jogo modela [...]” (CRAWFORD, 1984, p. 12, tradução nossa)<sup>7</sup>. No jogo você pode matar monstros que ameaçam sua cidade, você pode colocar fogo em casas, você pode ultrapassar o limite de velocidade do carro nas estradas, você pode obter muito dinheiro fictício e construir um império, e logo em seguida perder tudo, sendo que, se tratando de um jogo, nada disso implicará nas mesmas consequências que teríamos se fosse na vida real. O jogo é um ambiente seguro.

Porém, no jogo ainda há consequências e punições, mas elas não são severas como na vida real, pois não se trata de uma perda realmente significativa. Ao perder todo o dinheiro fictício, apenas significa que você deve jogar para recuperá-lo, ao contrário de uma situação real que acarreta fome, no aluguel de uma casa ou ser despejado para viver na rua, ou quando se ultrapassa o limite de velocidade e logo recebemos uma multa por termos erroneamente infringido a regra.

Nos jogos digitais há menos vergonha em perder para um computador ou um adversário. Há o reconhecimento de uma vitória verdadeira, já que vencer o jogo (vencer as forças do computador ou as forças de outros adversários) é considerado extremamente difícil, e por ser difícil, em alguns casos é considerado próximo do impossível, isto diminui ainda mais a vergonha da derrota (CRAWFORD, 1984).

**Bolinho de lua para co-me-mo-rar!** Em seu livro, Schel (2008, p. 34, tradução nossa) apresenta qualidades-chave e importante para os jogos digitais, os quais ele descobriu a partir de definições sobre o que é jogo:

Q1. Jogos são inseridos intencionalmente<sup>8</sup>.

Q2. Jogos têm objetivos<sup>9</sup>.

Q3. Jogos têm conflitos<sup>10</sup>.

Q4. Jogos têm regras<sup>11</sup>.

Q5. Jogos podem ser ganhos ou perdidos<sup>12</sup>.

Q6. Jogos são interativos<sup>13</sup>.

Q7. Jogos têm desafios<sup>14</sup>.

<sup>7</sup> No original, “[...] In short, a game is a safe way to experience reality. More accurately, the consequences of a game are Always less harsh than the situations that the game models. [...]”.

<sup>8</sup> No original, “Games are entered willfully”.

<sup>9</sup> No original, “Games have goals”.

<sup>10</sup> No original, “Game have conflict”.

<sup>11</sup> No original, “Games have rules”.

<sup>12</sup> No original, “Games can be won and lost”.

<sup>13</sup> No original, “Games are interactive”.

<sup>14</sup> No original, “Games have challenge”.

Q8. Jogos podem criar seu próprio valor interno<sup>15</sup>.

Q9. Jogos envolvem os jogadores<sup>16</sup>.

Q10. Jogos são fechados, sistemas formais<sup>17</sup>.

Além destas qualidades, Schell (2008, p. 37, tradução nossa) nos apresenta mais características que se relacionam diretamente com os jogos digitais. Estas características possuem laços profundos com o conceito de ludicidade que apresentamos na seção anterior, assim como o ato de brincar.

- ☺ Diversão é prazer com surpresas<sup>18</sup>;
- ☺ Brincar é manipulação que satisfaz a curiosidade<sup>19</sup>;
- ☺ Um brinquedo é um objeto que você brinca<sup>20</sup>;
- ☺ Um bom brinquedo é um objeto que é divertido de brincar<sup>21</sup>;
- ☺ Um jogo é uma atividade de resolução de problemas, abordada com uma atitude lúdica<sup>22</sup>.

### **Sabe, não há unicórnios suficientes aqui!**

Outros autores que também abordam a conceitualização dos jogos digitais são Salen e Zimmerman (2004, cap. 7, p. 11). Os autores utilizam a seguinte definição para os jogos: “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável”<sup>23</sup>.

Eu disse que isso seria divertido, mas está me dando um soninho. **Eu quero me divertir e conversar com alguém além de mim! Mas sou uma boa ouvinte.** Tá bom, tá bom, continuem falando Salen e Zimmerman... continuem falando. Mas eu quero brincar.

Segundo os autores, um *sistema* é um conjunto de partes que se relacionam, um sistema matemático, um sistema representacional, um sistema social, um sistema de regras formais ou não, um sistema cultural, etc., sendo que o jogo é composto por estes sistemas e suas partes se relacionam. O conceito de sistema de Salen e Zimmerman (2004) se aproximam do conceito

<sup>15</sup> No original, “Games can create their own internal value”.

<sup>16</sup> No original, “Games engage players”.

<sup>17</sup> No original, “Games re closed, formal systems”.

<sup>18</sup> No original, “Fun is pleasure with surprises”.

<sup>19</sup> No original, “Play is manipulation that satisfies curiosity”.

<sup>20</sup> No original, “A toy is an object you play with”.

<sup>21</sup> No original, “A good toy is an object that is fun to play with”.

<sup>22</sup> No original, “A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude”.

<sup>23</sup> No original, “A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”.

exposto anteriormente por Crawford (1984), percebendo aqui uma certa convergência para um mesmo conceito em comum dos jogos.

Para os autores, um jogo é algo que permite que os *jogadores* tenham um papel ativo, interagindo com o sistema. Os jogos também são *artificiais*, eles ocorrem em um tempo e um espaço artificial, exterior da vida real. Um jogo possui *conflito*, o conflito é fundamental, e pode assumir diferentes formas como a cooperação e a competição, o conflito solo (contra um sistema de jogo) ou um conflito multiplayer (contra outros jogadores reais), o conflito faz com que os jogos incorporem uma certa competição de poderes. As *regras* do jogo delimitam o que os jogadores podem ou não fazer. E quando os autores falam sobre um *resultado quantificável*, eles se dirigem aos objetivos ou resultados quantificáveis os quais, na conclusão de um jogo, um jogador ganhou, perdeu ou recebeu uma pontuação (SALEN; ZIMMERMAN, 2004).

Salen e Zimmerman (2004) mostram quatro características dos jogos digitais, sendo que, estas características não são exclusivas dos jogos digitais, podendo também aparecer em jogos não digitais. Além disso, elas não necessariamente aparecem em todos os jogos digitais, mas representam qualidades que costumam aparecer com mais frequência nos jogos digitais.

#### Traço 1: Interatividade imediata, mas estreita.

A tecnologia digital pode oferecer imediatamente aos jogadores um feedback interativo, ou seja, à medida que os jogadores jogam (ou interagem com o jogo), o jogo vem a apresentar um feedback, um movimento que responda à interação do jogador com o jogo. Essa tecnologia digital pode proporcionar um jogo em tempo real, sendo que as situações dentro do jogo interferem imediatamente nas decisões dos jogadores. Por outro lado, os autores consideram que esta interação seja limitada, estreita, pois a interação do jogador é restrita ao mouse, ao teclado, a entrada e saída de tela e alto-falante do computador, em arrastar e clicar, que se comparado com um jogo não digital, têm uma interação limitada por não envolver, por exemplo, uma interação atlética que movimenta o corpo por completo.

#### Traço 2: Manipulação de informações.

A mídia digital pode armazenar e manipular informações. O jogo digital não apenas usa e manipula dados cheios de textos, vídeos, imagens, áudios, animações, conteúdos em 3D, etc., como também manipula uma lógica interna, mecanismos que lidam com a interatividade, ou o gerenciamento de memória (SALEN; ZIMMERMAN, 2004).

#### Traço 3: Sistemas complexos automatizados.

Os jogos digitais automatizam os procedimentos do jogo. Quando pensamos nos jogos não digitais, o próprio jogador tem que mover as peças, trocar de mapa, e se comportar como as instruções das regras indicam. Já em um jogo digital, o programa do jogo automatiza esses

procedimentos, assim faz com que o movimento do jogo avance sem entrada direta do jogador (SALEN; ZIMMERMAN, 2004). Por exemplo, tratando de um jogo digital, se ficarmos parados no jogo, o próprio sistema é capaz de fazer o tempo mudar de dia para a noite, de chuva para tempo limpo, da movimentação de outros personagens independentes do jogo.

Traço 4: Comunicação em rede.

A característica final, e muito importante, é que os jogos digitais podem facilitar a comunicação entre os jogadores. A comunicação pode ser realizada dentro do jogo por chat de textos, comunicação por voz e comunicação por vídeo. Assim, os jogos digitais permitem que os jogadores possam se comunicar durante o jogo mesmo estando a quilômetros de distância. O jogo é uma forma de comunicação social (SALEN; ZIMMERMAN, 2004).

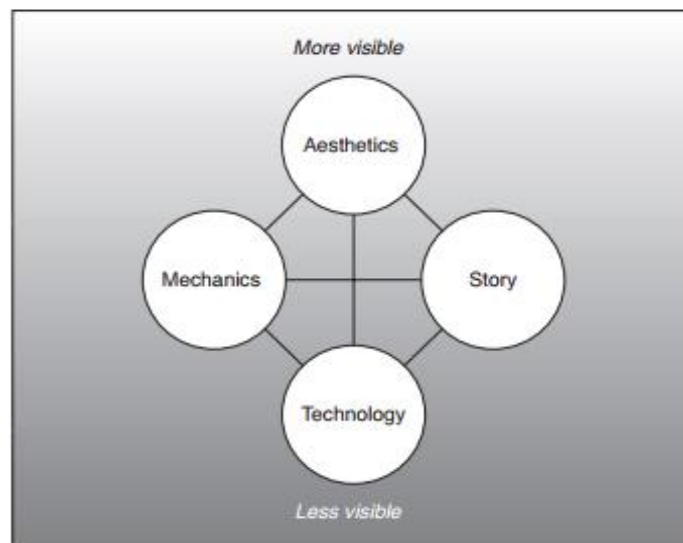
Os jogos digitais parecem interessantes para brincar, eu queria ter um *videogame*.

**Há tantos esquisitos aqui... É incrível!**

Após apresentar algumas características dos jogos digitais, e para compreendermos melhor sobre a essência de um jogo digital, recorremos a Schell (2008), que especifica os elementos que constituem um jogo digital.

Assim, os elementos que constituem os jogos digitais são a História, Estética, Mecânica e Tecnologia. Isso parece interessante, porque já tivemos a oportunidade de notar alguns destes conceitos nas vozes de outros autores, como por exemplo, já foi diferenciado anteriormente a história da história do jogo. Vamos agora abordar a téttrade de Schell (2008).

*Figura 4: Téttrade dos elementos que constituem um jogo digital.*



**Fonte:** Schell (2008, p. 42).

No esquema acima, a téttrade de Schell (2008) coloca o elemento da estética como sendo o mais visível, ou seja, o elemento que é mais perceptível e fácil de ser encontrado nos jogos digitais pelos jogadores, enquanto que a tecnologia do jogo é a que mais pode passar despercebida, porém isto não a torna menos importante.

A história é a contextualização do jogo, “é a sequência de eventos que se desdobra no seu jogo. Pode ser linear e pré-roteirizada, ou pode ser ramificada e emergente [...]” (SCHELL, 2008, p. 41-42, tradução nossa)<sup>24</sup>. A história dentro do jogo também utiliza narrativas dos personagens e dos eventos por eles protagonizados, desenrolando uma trama. No entanto há jogos em que a história pode ser difícil de ser percebida, e é quando passamos a associá-la mais com os objetivos do jogo, como é o caso do *League of Legends*, em que uma partida implica em uma batalha para destruir a base adversária.

Por outro lado, temos a estética, o elemento mais fácil de ser percebido pelo jogador. A estética é o cenário do jogo, o ambiente no qual o jogo acontece, e também possui aspectos referentes ao design desse cenário, como os gráficos, a paisagem, os personagens (suas roupas, forma física, acessórios, etc.), os sons produzidos. “Isto é como o seu jogo se parece, sons, cheiros, sabores, e sente [...]” (SCHELL, 2008, p. 42, tradução nossa)<sup>25</sup>.

A mecânica, que define as regras do que é possível ou não fazer dentro do jogo, se associa à jogabilidade, o que torna o jogo interessante ou não (há fortes laços com o conflito e os desafios). Define quais e como se utilizam os botões, e o que estes botões podem ou não implicar na ação dos personagens do jogo. “Estes são os procedimentos e regras do seu jogo. Mecânica descreve o objetivo do seu jogo, como os jogadores podem e não podem alcançar, e o que acontece quando eles tentam [...]” (SCHELL, 2008, p. 41, tradução nossa)<sup>26</sup>. Partindo desta citação, fazemos um adendo que a mecânica não é o objetivo do jogo, penso que a mecânica descreve o objetivo no sentido de como este objetivo pode ser alcançado ou não, o que leva a crer que os objetivos de um jogo digital se associam a contextualização do jogo, ou seja, sua história.

E, por fim, a tecnologia, que inclui “[...] quaisquer materiais e interações que tornem seu jogo possível [...]” (SCHELL, 2008, p. 42-43, tradução nossa)<sup>27</sup>. A tecnologia é o processo de criação e desenvolvimento do jogo digital, os softwares e a linguagem de programação do

---

<sup>24</sup> No original, “This is the sequence of events that unfolds in your game. It may be linear and pre-scripted, or it may be branching and emergent”.

<sup>25</sup> No original, “This is how your game looks, sounds, smells, tastes, and feels”.

<sup>26</sup> No original, “These are the procedures and rules of your game. Mechanics describe the goal of your game, how players can and cannot try to achieve it, and what happens when they try”.

<sup>27</sup> No original, “any materials and interactions that make your game possible”.

jogo, os desenhos gráficos, os sistemas matemáticos, além das atualizações que otimizam e modificam a sua funcionalidade.

Alguns dirão que a história é o elemento mais importante de um jogo digital, já que esta é responsável em dar contexto às narrativas do jogo; outros dirão que é a estética, responsável pelo cenário, pelo ambiente, pela boa aparência e beleza; ou a mecânica, que define as regras e as formas como se joga (jogabilidade); ou até a tecnologia, que é o processo de construção o qual torna o jogo digital possível. Porém Schell (2008) previu estes argumentos e pontuou que não há nenhum elemento mais importante que o outro, e que esses elementos são iguais e essenciais em um jogo digital. Então podemos perceber que a história, a estética, a mecânica e a tecnologia possuem laços inseparáveis, pois todos estes elementos estão presentes em um jogo digital, estes elementos se completam.

Eu vim descrevendo os jogos digitais ao longo dessa seção, apresentando as suas características, seus conceitos e seus elementos, mas mesmo assim o Ezreal não quis saber de ficar comigo. Eu disse que eu iria explodir o seu mundo não é mesmo?!

**Ei pessoal, então, tempo de mudança cósmica, possível armagedon, crepúsculo dos deuses, blá, blá, blá. Vocês foram anunciados.**

Darei alguns dias para que vocês terminem de ler essa dissertação e então... tchau, tchau!

Ah, vou dar um desconto: se a banca aprovar este trabalho, eu prometo não explodir o seu mundo. Assim eu terei mais tempo para convencer o Ezreal a andar de mãos dadas comigo.

## 3.2. Medo

### Fiddlesticks

*Figura 5: Fiddlesticks, o terror ancestral (campeão do jogo League of Legends).*



Fonte: Riot Games, 2021.

**Estou com tanto *meeedo*. Está nos caçando, sabe do que temos medo! Não me deixe! Você está com medo? Não tenha medo, não pode machucar você. Monstro Fiddlesticks é só uma fábula, uma história para assustar criancinhas.**

***Meeedo*, eles não voltaram dos campos, você não é real.**

*Eeeu* gostaria de fazer ecoar a minha *voooz*, mas Fiddlesticks não passa de uma história, não *acreeeditem* no que eles dizem, mas saibam, o *meeedo* é real.

Crawford (1984) elaborou uma espécie de taxonomia para os jogos de computadores, tratados nesta dissertação como os jogos digitais. Essa taxonomia serve para examinar as características destes *jooogos*. Que tal examinarmos o *meeedo* das criancinhas?!

De acordo com o *livrooo* coberto de *meeedo* de Crawford (1984), os jogos digitais podem ser divididos em dois grupos: os jogos de habilidade-e-ação (enfatizando a habilidade de percepção e motora), e os jogos cognitivos e de estratégia (enfatizando o esforço cognitivo).

Eu tenho *meeedo*! **Eu ouço corvos.**

Os *jooogos* de habilidade-e-ação são os *jooogos* mais populares (CRAWFORD, 1984). Este grupo de jogos é caracterizado por ser jogado em tempo real, que possui ênfase nos gráficos e sons do jogo, e é jogado por certos controles, como um *joystick*, um controle de *videogame*, ou até mesmo um mouse e um teclado como geralmente é visto em *jooogos* de computadores nos dias atuais.

**Viu?! É só um *eespaantalhooo*!** *Eeeu* fico no campo, não é para assustar criancinhas, eu quero mesmo é *protegeer o miiilho*... só que isso é uma história assustadora, há! há! há!

Os *jooogos* de habilidade-e-ação possuem seis categorias: jogos de combate, jogos de labirinto, jogos esportivos, jogos *paddle*, jogos de corrida e jogos diversos (CRAWFORD, 1984).

**Jogos de combate:** os jogos de combate são caracterizados por existir um certo tipo de confronto, em geral, um confronto violento (CRAWFORD, 1984). Nesses jogos, os jogadores lutam contra seus inimigos e caras malvados, gerenciados pelo próprio sistema de jogo ou controlados por uma outra pessoa real. Segundo os autores (CRAWFORD, 1984), este tipo de jogo está no centro dos jogos digitais, e que parece que ficarão por aí por um bom tempo, já que os jogadores parecem nunca se cansar de jogos de combate. Um exemplo de jogo de combate é o SPACE INVADERS.



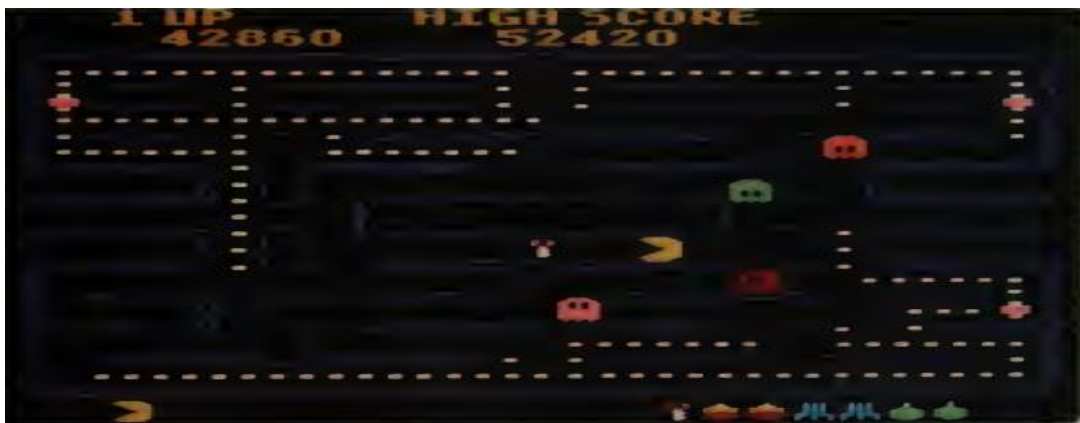
*Figura 6: Space Invaders.*



Fonte: Crawford, 1984.

**Jogos de labirinto:** este tipo de jogo coloca a missão aos jogadores de se moverem por meio de um labirinto, frequentemente buscando a saída ou um ponto específico. Durante suas trajetórias, são encontrados desafios como ter que derrotar alguns inimigos para poder continuar seguindo um caminho. Elementos como a quantidade de inimigos, a velocidade e a inteligência, determinam a dificuldade do jogo, pois são elementos como estes que influenciam no ritmo dos “perseguidores”. Exemplo de jogo de labirinto é o PAC-MAN.

*Figura 7: PAC-MAN.*



Fonte: Crawford, 1984.

**Jogos esportivos:** são os jogos baseados em jogos atléticos. Jogos tais como futebol, basquete, beisebol, boxe, futebol americano, etc. É um tipo de jogo que possibilita que os jogadores joguem jogos esportivos de maneira digital.

**Jogos Paddle:** estes jogos em geral possuem uma dinâmica de jogo (ou melhor, uma jogabilidade) de rebater objetos. O elemento central do jogo é interceptar um projétil (geralmente uma bola) com um pedaço de “remo” (*paddle* no inglês) controlado pelos jogadores, de modo a variar as posições e as direções do projétil. Costuma-se pensar em jogos

tipo PONG, derivados do PING-PONG. Um exemplo para estes jogos é o SUPERBREAKOUT.

*Figura 8: Superbreakout.*



Fonte: Crawford, 1984.

**Jogos de corrida:** os jogos de corrida colocam os jogadores na função de manipular a velocidade e a habilidade para desviar de obstáculos e fazer ultrapassagens através de um percurso (ou uma pista de corrida).

**Jogos de miscelânea ou jogos diversos:** são os jogos que não se adequam às categorias anteriores, pois eles podem juntar características que pertencem a duas ou mais categorias. Por exemplo DONKEY KONG, citado por Crawford (1984), se parece com um jogo de corrida, mas que também há aspectos característicos dos jogos de combate, com obstáculos inteligentes.

*Figura 9: Donkey Kong.*



Fonte: Crawford, 1984.

*Teeem alguém aaai?*

**Colher e semear, colher e semear.**

Vaamos agora semear os jogos de estratégia. *Eestes* jogos tem foco no pensamento dos jo-ga-do-res, ao contrário dos jogos de habilidade-e-ação, que enfatizam as habilidades motoras.

Crawford (1984) também dividiu esta classe em seis *ca-te-go-rias*: jogos de aventura, jogos D&D (Dungeons and Dragons), jogos de guerra, jogos de azar, jogos educativos e infantis, e jogos interpessoais.

**Jogos de aventura:** nos jogos de aventura, os jogadores se movem através de um mundo complexo, ao mesmo tempo que acumula ferramentas e recompensas que ajudam os personagens a seguir e superar os obstáculos do jogo, a fim de atingir seus objetivos. Contextualizando estes jogos nos dias atuais, podemos perceber que os jogos de aventura não são exclusivos do tipo “estratégia”, pois os jogos de aventura também utilizam a habilidade dos jogadores.

**Jogos Dungeons & Dragons (D&D):** são jogos digitais inspirados nos jogos D&D, que inicialmente, não eram jogos de computador. Trata-se de um jogo baseado em explorações, cooperação entre os jogadores e conflito, no geral pertencendo ao contexto da era medieval misturado com fantasia, como aparições de fadas, dragões, ogros, feiticeiros, anões, etc. O mestre de mesa (*dungeon master*; ou mestre da masmorra) é a quem pertence a autoridade de definir as regras e avaliar o jogo, e requer um grupo de jogadores que se submetem a estas regras.

**Jogos de Guerra:** Os jogos de guerra possuem regras complexas que atribui aos soldados (ou exércitos) uma batalha contra outros soldados (ou exércitos). Baseados nos jogos de tabuleiro com contexto direcionado para as guerras que usam estratégias de jogo para as batalhas. Com a evolução da tecnologia digital, os jogos de guerra de hoje, nem sempre são jogos derivados dos jogos de tabuleiro como Crawford (1984) acreditava na época. Hoje em dia, há jogos de guerra que seria mais adequado serem classificados como um jogo de combate, se seguíssemos a linha de categorização de Crawford para os jogos digitais, em vez de usarmos estes argumentos que se aproximam dos jogos de tabuleiro. Veremos mais a frente os jogos FPS, cujo torna-se mais apropriado para os jogos de guerra que não são baseados ou possuam jogabilidade semelhante aos jogos de tabuleiro.

**Jogos de azar:** segundo Crawford (1984), este tipo de jogo é fácil de programar. São jogos baseados em jogos de azar tradicionais, como por exemplo o pôquer, blackjack (ou o famoso vinte-e-um), jogos de caça niqueis, etc.

**Jogos educativos e jogos infantis:** são os jogos digitais cuja ênfase é em potencializar processos educativos, utilizando o poder motivacional para adquirir mais conhecimento (CRAWFORD, 1984). Falaremos mais adiante sobre os jogos educativos com mais detalhes.

**Jogos interpessoais:** Crawford (1984) julga estes jogos como promissores por abordar fantasias e dedicar sua atenção para as relações interpessoais. De acordo com o autor, “[...] um jogador troca fofoca com até sete outros jogadores controlados pelo computador. O tópico da conversa é sempre sentimentos, positivos ou negativos, expressados de uma pessoa para outra” (CRAWFORD, 1984, P. 38)<sup>28</sup>. Mais adiante, o autor ainda menciona que jogos semelhantes envolvem políticas, novelas, romances góticos, diplomacia internacional e espionagem.

### ***Meedo!***

Monstro Fiddlesticks enfatiza, a categorização de Crawford (1984) trata de jogos antigos relativos à sua época, que, com a evolução da tecnologia digital e com o passar do tempo, possibilitou muitas mudanças no campo dos jogos digitais. Assim como vimos anteriormente na categoria dos jogos de guerra, nos dias de hoje nem todos estes jogos se adequariam nesta categoria, ao pensarmos em jogos digitais de guerra baseados em dinâmicas de jogo típicos de tabuleiros (como o jogo War), poderíamos pensar na categoria “jogos de guerra” do tipo estratégia, agora se pensarmos em jogos de tiro cujo foco é a ação motora do jogador, seria mais adequado classificar estes jogos digitais como “jogos de combate” do tipo habilidade-e-ação.

É notória a evolução da tecnologia digital, e, portanto, vamos apresentar outros tipos de jogos digitais. Não temos a intenção de *neeegar* ou excluir algumas ca-te-go-rias citadas por Crawford (1984), mas sim reforçá-las ao citar novas categorias que possam expressar melhor alguns tipos de jogos no contexto atual.

Monstro Fiddlesticks entende que formalizar todos os gêneros de jogos digitais é uma tarefa *difíciiil*, além de não ser o foco desta dissertação. Pereira [2017?] afirma que poderíamos encontrar mais de 100 tipos de gêneros e subgêneros. Assim como ele, nós apresentaremos apenas os dez principais gêneros.

### **Eu vou te ajudar, siga a minha voz:**

1. Ação.
2. Aventura.
3. Luta.
4. Corrida.

---

<sup>28</sup> No original, “[...] a player exchanges gossip with as many as seven other computer-controlled players. The topic of conversation is always feelings, positive or negative, expressed by on person for another”.

5. Role-playing.
6. Simulação.
7. Estratégia.
8. Esportes.
9. Parlor.
10. Massive Multiplayer Online (MMO).

Percebam o quão preciso Crawford (1984) foi em sua categorização dos jogos digitais. Jogos de ação, aventura, luta, corrida, e esportes, são gêneros que facilmente poderiam estar relacionados com o tipo de “habilidade-e-ação”, enquanto por outro lado, teríamos os jogos de aventura e estratégia no tipo de “estratégia”, e que, como já dito, os jogos de aventura podem estar inseridos em ambos tipos de jogos digitais.

Porém, quando colocamos um jogo exclusivamente no tipo “estratégia”, estamos limitando uma certa jogabilidade, uma mecânica de jogo mais aprimorada que vai além de andar casas e mover peças, assim como quando dizemos que um jogo pertence ao tipo de “habilidade-e-ação”, estamos limitando certos aspectos que levam os jogadores a elaborarem estratégias, que sejam jogadores mais pensantes enquanto jogam. Dividir os jogos digitais nesses dois tipos é uma forma de limitar toda a capacidade dos jogos digitais, tendo em vista que um jogo pode enfatizar habilidade-e-ação ao mesmo tempo que enfatiza as estratégias, porém, para a época de Crawford, e pensando nos elementos que tinha em mãos, não há dúvidas que sua taxonomia serviu de base para pensarmos hoje no campo dos jogos digitais.

Então Fiddlesticks não considera jogos digitais separados em duas classes diferentes (habilidade-e-ação e estratégia), mas sim que em muitos casos os jogos podem captar essências tanto de um, quanto de outro.

**O es-pan-ta-lho pegou todos eles, não sobrou ninguém, além de miim!** Então vai ser eu que vou explicar um pouco desses 10 principais gêneros e alguns de seus subgêneros para exemplificar.

#### Ação.

Os *jooogos* de ação, como o próprio nome já diz, são jogos cujo foco está na ação dos jogadores e seus personagens. Nestes jogos, nos deparamos com desafios que requerem dos jogadores habilidades motoras e coordenação mão-olho (PEREIRA, 2017?), ou seja, habilidades como o reflexo dos jogadores e agilidade para responder a estes reflexos. Jogos de tiro e desviar de obstáculos são comuns deste tipo de jogo.

Seus subgêneros são os jogos *First-person shooter (FPS)*, nos quais a perspectiva do jogador é em primeira pessoa, fazendo com que a visão dos jogadores seja similar a visão do personagem do jogo para dar a sensação de que também estão “dentro” do jogo. A visão dos jogadores sobre seus personagens costuma ser apenas seus punhos que, geralmente carregam algum tipo de arma. Outro subgênero semelhante aos jogos FPS é o *Third-person shooter (TPS)*, diferenciando apenas na perspectiva do jogador que se encontra em terceira pessoa, ou seja, a visão dos jogadores é uma visão por cima do ombro de seus personagens. Um jogo muito famoso do subgênero FPS é o *Counter Strike (CS)*, e um jogo do subgênero TPS é o *Resident Evil*.

Monstro Fiddlesticks gosta deste subgênero de ação, **meeedo!** É o *Survival Horror*. Nestes jogos, os jogadores se sentem impotentes contra as ameaças que possam aparecer, a narrativa do jogo gira em torno do horror e do medo, colocando seu personagem com recursos escassos como munição, pouca velocidade, ferimentos, etc., o que torna a sensação de fragilidade, medo e tensão ainda maiores. O objetivo destes jogos gira em torno de resolver certos mistérios ou simplesmente fugir de seres ameaçadores. Um jogo do estilo *Survival Horror* é o *Dead by Daylight*. Outra observação é que este subgênero de jogos de ação, possui laços semelhantes com a categoria *Ilinx* (vertigem) de Caillois (1990), como já citado na seção 2.2.

#### Aventura.

Pouco medo tem nos jogos de aventura, Fiddlesticks não gosta. O gênero de aventura tem foco em explorar o mundo, os jogadores são livres para ir e vir, e explorar cada canto do jogo para juntar recursos ou informações para solucionar seus mistérios. O jogo acontece segundo uma mecânica que para resolver os problemas, focaliza-se na interação com os personagens não-jogáveis (*non-player characters – NPC*) ou com o ambiente do jogo (PEREIRA, 2017?), que a partir destas interações ocorrem algumas narrativas que contextualizam o jogo.

Um de seus subgêneros é o *Open World* ou mundo aberto, nos quais os jogadores estão em um mundo aberto para que possam explorar livremente como desejarem. Nestes jogos, os jogadores também costumam ter liberdade quanto à narrativa do jogo, ou seja, a narrativa não é linear, isto evita que as ações dos jogadores sejam forçadas pela narrativa, o que dá autonomia para que possam escolher quais serão suas próximas ações. Dois jogos muito famosos deste subgênero são *Legend of Zelda* e *Grand Theft Auto (GTA)*.

Outro subgênero é o *Point and Click*, muito famoso na década de 80 e 90, estes jogos “baseiam-se fortemente no clique do *mouse* para realizar ações e, geralmente, contém temática

de mistério e/ou busca de itens” (PEREIRA, 2017?, p. 17). Um exemplo é o jogo *Grim Fandango*.

### Luta.

Este gênero de jogo se aproxima dos jogos de combate citado por Crawford (1984), pois os jogos de luta possuem o foco em combates, em lutas. Geralmente estes jogos colocam os personagens em uma arena de combate ou um ringue para que possa acontecer as lutas. A jogabilidade dos jogos de luta baseia-se em golpes de combos, quando os jogadores acertam vários golpes consecutivos, em desviar de golpes, e bloquear golpes. Segundo Pereira (2017?), os jogos de luta poderiam ser considerados como um subgênero dos jogos de ação, porém o autor os coloca em polos separados para facilitar a compreensão. Até porque não há um conceito definido e imutável para estas categorias, já que os jogos digitais estão em constantes mudanças e cada vez mais vem a relacionar vários gêneros em um mesmo jogo.

Um subgênero são os jogos de *Luta 2D*, cujo ambiente é em duas dimensões. Os personagens se deparam posicionados em um cenário onde está um de frente para o outro. Além da jogabilidade de combos, desvios e bloqueios de golpes, neste cenário os jogadores podem se movimentar para frente ou para trás, abaixar ou dar pulos. Dois exemplos são o *Street Fighter* e a maioria dos jogos da franquia *Mortal Kombat*. Temos também o subgênero de *Luta 3D*, cujo ambiente é tridimensional, que além das características dos jogos de luta em 2D, estes jogos também possuem a jogabilidade de se movimentarem para os lados, de modo que possam desviar lateralmente dos ataques. Um exemplo para este jogo é o *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm*.

Monstro Fiddlesticks também gosta do subgênero *Hack & Slash*, ou em português, retalhar e cortar. **Chegue mais perto, mais perto.** Estes jogos colocam os jogadores em uma dinâmica de andar por fases em um ambiente 3D cujo foco maior é na história (PEREIRA, 2017?), geralmente uma história linear. Nestes jogos há muito combate, possuindo aspectos como ação ou aventura (PEREIRA, 2017?), e um exemplo para este tipo de jogo é o *Devil May Cry*.

### Corrida.

Jogos em que os jogadores competem contra outros jogadores ou NPCs com o objetivo principal de alcançar a linha de chegada primeiro ou em uma corrida contra o relógio. Velocidade, ultrapassagens, desviar de obstáculos, fazer curvas, e até batalhas com armas são características destes jogos, sendo que os jogadores podem correr, dirigir carros de corrida, pilotar navios ou aviões.

Um subgênero conhecido é o *Kart*, em que as corridas possuem itens para aumentar a velocidade e atacar os adversários, visando causar um certo atraso nos oponentes. Em exemplo temos *Mario Kart* e *Toy Story Race*. Temos também o subgênero *Simulação de corrida*, buscando simular uma corrida da vida real, temos como exemplos os jogos *Gran Turismo* e *Fórmula 1*.

#### Role Playing Game (RPG).

Estes jogos já foram explicados anteriormente seguindo a indicação de Crawford (1984), trata-se de um gênero que se inspira nos RPGs de mesa, ou seja, apresenta a mesma dinâmica que os jogos *Dungeons & Dragons*. De acordo com Pereira (2017?), os RPGs possuem uma história muito bem elaborada, e que em sua maioria demandam mais de 50 horas de jogo.

Pereira (2017?) separa *RPG Oriental* de *RPG Ocidental*, devido às diferenças históricas e regionais, mesmo Fiddlesticks também compreende como diferenças culturais. O *RPG Oriental* tem uma narrativa

centralizada no universo do jogo e em seus habitantes e o jogador, na maioria das vezes, assume o controle de um grupo de heróis, vistos em terceira pessoa. Por essa razão, o jogador não é inserido diretamente como um personagem do jogo, e sim como um observador-guia que assiste a narrativa e pode influenciá-la em determinados pontos, mas não está diretamente inserido na mesma. Por causa da forte influência da cultura oriental tradicional (em especial a japonesa), a grande maioria dos títulos contém histórias com auto-sacrifícios e nas quais os personagens crescem não só fisicamente, mas emocionalmente e intelectualmente durante a jornada, tornando-se mais maduros e conhecendo melhor as “grandes verdades” por trás do mundo que vivem (PEREIRA, 2017?, p. 20).

Já no *RPG Ocidental* os jogadores assumem o papel de apenas um personagem em primeira pessoa.

Diferente do foco em salvar o mundo, com auto-sacrifício e questões filosóficas e espirituais contidas no oriental, as aventuras costumam envolver a luta pela sobrevivência ou acúmulo de poder do avatar para fins egoístas. A função de salvar o mundo de alguma calamidade costuma acontecer como efeito colateral deste objetivo primário de sobrevivência. É comum a história não possuir cunho épico e a conquista final do jogador ser apenas matar um rival antigo ou salvar uma cidade de invasores. Outra diferença crucial é a evolução de poder do avatar: comumente ocorre pelo ganho de armas maiores e mais poderosas (devido à influência da cultura armamentista estadunidense) e raramente ocorre o crescimento emocional e intelectual do personagem, uma vez que somente a força bruta imposta para grande parte dos títulos (PEREIRA, 2017?, p. 21).

Como exemplos para estes jogos digitais, Pereira (2017?) cita *Final Fantasy* e *The Witcher*, respectivamente para os jogos do subgênero *RPG Oriental* e *RPG Ocidental*.

#### Simulação.



Fiddlesticks têm *meeedo*. As simulações possuem como característica principal recriar/simular virtualmente aquilo que é do mundo real. Pereira (2017?) faz uma distinção entre os jogos de simulação voltados para o entretenimento, de jogos sérios de simulação, que segundo ele, existem algumas diferenças.

A primeira diferença está direcionada aos objetivos de cada um. Os jogos de simulação voltados para o entretenimento têm como objetivo “[...] simular a realidade para aumentar a verossimilhança, mas manter a diversão como elemento primordial. [...]” (PEREIRA, 2017?, p. 21). Já os jogos sérios tem como objetivo recriar um ambiente de treino.

Os jogos sérios “rompem com o conceito de jogo como atividade livre, assumindo um novo conceito de jogo como forma de treinamento ou ainda avaliação de conhecimentos ou habilidades. [...]” (TONÉIS, 2015, p. 41). Os jogos sérios possuem laços com o conceito de gamificação, que de acordo com Zichermann e Cunningham (2011), utiliza-se dos jogos para o processo de pensamento e mecânicas de jogo, a fim de envolver o jogador e resolver problemas. Oliveira (2019, p. 15) cita a gamificação como um processo que utiliza de “[...] mecanismos dos *games* para o auxílio à resolução de problemas, à motivação e ao envolvimento de determinados públicos para determinadas ações [...]”. Portanto, trata-se de um procedimento que emprega jogos – e mecânicas de jogo – para estimular o pensamento do jogador, dado por uma atividade que proporciona a motivação, porém não é uma atividade restrita ao entretenimento, muito pelo contrário, seu foco principal é atingir objetivos e outros propósitos como desenvolver habilidades ou proporcionar aprendizagens, o que em muitos casos, faz com que o entretenimento desapareça.

### ***Taaanto medo.***

Uma segunda diferença é que os jogos de simulações costumam adicionar muitos elementos fictícios para aumentar o fator diversão (PEREIRA, 2017?), assim temos uma representação artística do mundo real, com intuito de potencializar o entretenimento. Ao contrário dos jogos sérios de simulação que têm como foco simular o mundo real com uma certa precisão.

É comum vermos uma mescla de gêneros nos jogos de simulação, pois estes jogos podem simular jogos do gênero RPG e jogos esportivos. Assim os jogos de simulação têm como subgênero os jogos de aviões, de corrida, de futebol, vida na cidade, vida na fazenda, etc. Temos como exemplos *SimCity*, *The Sims*, *Top Farm*, etc. Por outro lado, pensando em jogos sérios de simulação (que para muitos estes não podem ser considerados jogos, por não haver entretenimento), temos como exemplo os simuladores da autoescola.

### ***Estratégia.***

Estes jogos podem vir acompanhados de vários outros gêneros, e sua ênfase principal é “pensar antes de agir” (PEREIRA, 2017?, p. 22).

Um de seus subgêneros é o *Real Time Strategy (RTS)* ou Estratégia em Tempo Real, cuja ação dos jogadores acontecem em tempo real, e não por turnos. Geralmente os jogadores devem dar ordens para diversas unidades com o objetivo de atacar os inimigos, administrar recursos e produzir construções defensivas ou ofensivas. Um exemplo muito famoso deste subgênero é o jogo *Age of Empires*.

Já o subgênero *Tower Defense* ou Defesa de Torres. Estes jogos têm como objetivo construir torres (ou outro tipo de defesa) pelo mapa com intuito de impedir o avanço de ondas gigantescas de invasores. Temos como exemplo o jogo *Plantas vs. Zombies*.

Outro subgênero de estratégia são os jogos do tipo *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, sendo jogos que possuem elementos de vários outros gêneros. Estes jogos exigem habilidades motoras, tomadas de decisões e estratégias dos jogadores. O MOBA também é jogado em tempo real, e costuma posicionar os jogadores – e seus personagens – em uma arena de batalha contra outros jogadores reais, costumam-se formar equipes cujo objetivo final é destruir a base adversária. É um jogo de estratégia pois para além do objetivo final, o jogo se desenvolve com o intuito de fortalecer os personagens ao juntar recursos como ouro para comprar itens, abrir o mapa levando torres, matando monstros que dão bônus aos jogadores, e participando de batalhas que podem recompensá-los com mais ouro ainda para a equipe, além de negar recursos para os adversários. Temos como exemplo os jogos *League of Legends* e o *Dota 2*. Estes dois jogos muitas vezes têm suas competições transmitidas tanto por plataformas de streaming quanto por canais esportivos. Estes jogos são tão famosos que existem equipes profissionais ao redor do mundo todo que participam de campeonatos nacionais para conquistar uma vaga para jogar o campeonato mundial, cuja equipe campeã pode chegar a acumular um prêmio de milhões de dólares.

#### Esportes.

São todos os jogos que se relacionam com os esportes, jogos esportivos também podem ser considerados como uma simulação dado o seu realismo e precisão em tentar recriar virtualmente um esporte. Tem como subgênero os jogos de futebol, de basquete, de skate, futebol americano, etc. O *Fifa 21*, *Madden NFL 21* e *NBA 2K21* são exemplos de jogos de esportes.

#### Parlour.

Este gênero agrupa jogos que dificilmente poderiam ser agrupados em outros gêneros, devido a isto, este é pouco utilizado (PEREIRA, 2017?). Sua tradução do inglês para o

português, significa sala de estar, ou seja, um local utilizado para conversas e para receber as visitas em casa. Assim quando temos *parlour games*, sua tradução imediata seria: “salão de jogos” (PARLOUR, 2021). Segundo Pereira (2017?, p. 23-24), “O gênero engloba jogos educativos, jogos formados por *microgames* (como *Game & Wario*) jogos de música (como *Guitar Hero*), jogos de festa (como *Mario Party 9*) e jogos de quebra-cabeça (como *Tetris*)”.

*Massive Multiplayer Online (MMO).*

Estes jogos permitem que milhares de jogadores possam jogar online simultaneamente uns com os outros, interagindo e ajudando uns aos outros, ou até competindo entre si.

Existem MMOs para quase todos os gêneros de jogos atualmente: MMOFPSs, como *Crossfire*; MMORTSs, como *Clash of Clans*; MMO *Construction and Management Simulation* (CMS), como *Hattrick*; MMO Social Simulation (MMOSS), como *Second Life*; e MMO Racing (MMOR), como *Trackmania Forever* (PEREIRA, 2017?, p. 24).

***Meeedo. Ainda está lá fora, terrooor!***

### 3.3. A morte é como o vento, está sempre ao meu lado

**Yasuo.**

*Figura 10: Yasuo, o imperdoável (campeão do jogo League of Legends).*



Fonte: Riot Games, 2021.

**As pessoas continuam correndo para a minha espada, então eu te darei uma saída fácil.**

Na vida, algumas decisões devem ser pensadas, como qual caminho você quer seguir, a pergunta é: você é um tolo? Quero que saibam antes, **não há cura para os tolos, e eu sozinho decido o meu destino**. Sejam fortes e sábios.

Quando nós, campeões do universo de *League of Legends* encontramos os objetivos desta dissertação, nos deparamos diante de apenas dois caminhos que poderíamos seguir.

Portanto, a tolice do mundo é seguir pelos caminhos mais fáceis, mas como nós poderíamos fazer isso sem manchar a nossa honra? Afinal, **há três certezas na vida, honra, morte e ressacas**. Em outras palavras, os caminhos que venho expor são: os jogos digitais educativos e os jogos digitais comerciais.

Antes de começar, eu quero deixar uma coisa bem clara, **a espada acima de tudo, exceto de uma boa bebida**.

Então me chamem de imperdoável, porque quando os inimigos estão diante de minha espada, **morrer é a parte mais fácil**.

Além disso, não sejam tolos, e é esta a finalidade dos jogos digitais educativos, construir conhecimentos.

Como vocês já viram nas seções anteriores, os jogos digitais educativos ou jogos digitais infantis podem ser facilmente categorizados como um gênero de jogo digital, porém aqui o meu intuito é distinguir os jogos digitais educativos para os demais tipos de jogos, ou seja, os jogos digitais comerciais, tendo em vista que esta dissertação é tratada na área da Educação. Além disso, neste momento não os trago (jogos digitais educativos e comerciais) como gêneros ou categorias dos jogos digitais, apenas venho distingui-los de modo que, mais para frente, poderemos pensar em seu uso para a educação.

Ao prejulgarmos esses tipos de jogos, às vezes pensamos que seu sentido aparente é demasiadamente simples, pois os jogos digitais educativos são direcionados para a educação e os jogos digitais comerciais são relativos ao comércio, à obtenção de lucros e ao entretenimento, no entanto suas características vão além, e podem ser exploradas de modo a encontrarmos uma imensidão de potencialidades para os dois tipos de jogos, principalmente quando pensamos na área da educação.

Então, eu aconselho,  **siga o vento, mas fique atento**.

Como o próprio nome já diz, os jogos digitais educativos são aqueles jogos que foram criados principalmente para a educação e para o ensino (PAULA, 2015). Sua ênfase está nos processos educativos, a fim de desenvolver o conhecimento de seus jogadores (CRAWFORD, 1984).

*É evidente que os jogos educativos ajudam a diminuir a tolice dos homens, de um jeito que seja mais motivador. Será?! Estes jogos são como o vento, você sente sua brisa, mas logo ela desaparece.*

Então quando percebemos que estes jogos possuem um objetivo intrínseco, para além de mera diversão, podemos observar um propósito mais sério em utilizar estes jogos digitais. Assim encontramos os jogos com propósito, que pode-se dizer que estes são os jogos sérios, assim como se aproximam do contexto da gamificação hoje em dia (ver a seção 3.2. no gênero simulação).

Com os jogos sérios (*serious game*), Tonéis (2015) relata o surgimento dos “*edutainment games* (*edutainment = education + entertainment*) traduzido para o português com o neologismo jogos de edutenimento (educação + entretenimento)”, sendo eles jogos que são aplicados na educação e no treinamento. Portanto, os *edutainment games* visam oferecer ou desenvolver conhecimentos e habilidades por meio de uma interface digital. De acordo com Paula (2015), os *edutainment* explodiram na década de 1980, que ao seguir pela corrente behaviorista, estes jogos educativos se preocupavam ao extremo com os conteúdos curriculares, deixando de lado a experiência de jogo com dinâmicas dissociadas do contexto.

Jogos sérios... **É só a morte, nada sério.**

Vamos focar nos jogos digitais educativos. Estes tipos de jogos apresentam características positivas para o processo educativo como, por exemplo, colaborarem para reforçar o conteúdo já trabalhado em salas de aula por meio de uma interface digital, desenvolver novos saberes, ou até mesmo desenvolver habilidades, tanto do ponto de vista crítico, quanto relativo a questões éticas e morais, afinal, um jogo está recheado de valores (HUIZINGA, 2000). Pontos positivos como estes podem colaborar muito para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, além de possibilitar uma aprendizagem mais livre, sem aquela sensação de obrigação, atribuir aos alunos um papel ativo e de protagonistas na busca de novos conhecimentos, ou no desenvolvimento de saberes já estabelecidos.

Seria lindo se terminássemos esta seção aqui, porém alguns pontos negativos também são apresentados para os jogos digitais educativos, que segundo Paula (2015, p. 95), “muitos desses jogos, autointitulados ‘educativos’, nada mais são do que uma roupagem tecnológica para exercícios mecânicos de memorização [...]”. Ou seja, quando pensamos em jogos digitais educativos, muitas vezes pensamos em uma interface digital ilustradamente simplista que foca em exibir exercícios mecânicos a seus jogadores.

Assim como Paula (2015), pensamos que os jogos digitais que educam não são aqueles que trabalham acriticamente dentro das salas de aula, repetindo tarefas como resoluções de

exercícios mecânicos que daria para serem feitos com o uso de papel e lápis. Os jogos digitais que educam são aqueles capazes de, a partir de suas representações contidas no mundo do jogo, possam levar os alunos a refletir e construir o conhecimento por meio de suas próprias ações dentro do jogo.

Você já viu uma espada que não corta?!

Este é um ponto importante, os jogos digitais educativos tendem a não terem o mesmo impacto que os jogos digitais comerciais, justamente por disfarçar exercícios em uma interface digital cuja única finalidade é resolvê-los. Isto minimiza seu potencial de fazer fluir sentimentos positivos ao interagir com o jogo. Possíveis explicações são levantadas, basta pensar na tétrica de Schell (2008), a falta de uma história ou uma contextualização (enredo) mais envolvente, uma mecânica de jogo (jogabilidade) com pouca interação ou poucas opções de escolhas, uma estética com gráficos simples ou um único cenário, e uma configuração pouco tecnológica.

Pontos como estes influenciam na experiência de quem jogam estes jogos, sendo que se não houver aspectos capazes de chamar e prender a atenção dos jogadores, temos que a experiência emergente a partir do contato dos jogadores com o jogo, passa a ser deprimente.

**Você está em paz? Pois vai ficar.** Dizer que os elementos que constituem um jogo digital devem ser surpreendentes, e simultaneamente, ter a estética artisticamente em um nível acima do comum, uma história mais envolvente e contextualizada, uma mecânica de jogo extremamente interativa, e uma tecnologia de ponta, a qual os desenvolvedores gastariam uma alta quantia de capital, é desvalorizar todas as obras já existentes e as futuras obras que virão a surgir. Então, o que estou dizendo não é sobre possuir os melhores elementos (elementos que constituem um jogo digital), e sim que é normal que um se sobressaia ao outro, além de que, mesmo que se os elementos do jogo forem de alguma forma simples, isto não anula o potencial de engajamento para os jogadores. Por exemplo, há jogos em que a mecânica de jogo se baseia em clicar e escolher entre duas ou três opções apenas, só que por outro lado, sua história é tão cativante que acaba por envolver os jogadores por completo, de modo a elevar sua experiência de jogo a outro nível, e isto tudo se dá devido ao seu significado emocional (CRAWFORD, 1984).

Quando há significado emocional, pouco importa se a história se baseia em atingir um objetivo simples, se a jogabilidade se dá em cliques, ou se os personagens são esteticamente mal feitos, pois no jogo ainda há alguma coisa capaz de despertar o prazer de jogar. Porém, tais elementos devem sim estar na mente dos designers de jogos digitais educativos, pois são estes os elementos que constituem um jogo e que sem eles (ou melhor, sem pensa-los), seu

significado emocional corre o risco de ser minimizado ou anulado, extinguindo o potencial de maravilhar-se com a experiência de jogar ou até mesmo anulando o seu potencial educativo.

Segundo Alves (2008), a indústria de jogos digitais não tem interesse na produção de jogos que tenham características pedagógicas, fazendo com que os jogos digitais educativos dependam de financiamentos de agências governamentais para a sua confecção. Desta forma, o alto custo para a produção de um jogo digital acaba influenciando negativamente, de modo que os jogos educativos sejam produzidos com baixa qualidade e que buscam priorizar conteúdos curriculares, sem se preocuparem com a interface de jogo, a qualidade gráfica, a interatividade ou a mecânica de jogo, as imagens, e as narrativas (ALVES, 2008).

Bogost (2007) cita que os jogos educativos foram influenciados pela corrente behaviorista<sup>29</sup>, sendo que o pensamento referente aos *videogames* desenvolvidos com fins educativos é de que não passam de simuladores da vida real – os jogos não representam o mundo material como um todo, mas sim uma pequena parte dele – e, portanto, ao jogar esses jogos, terá o mesmo efeito de aprendizado do mundo real. Bogost (2007) também afirma que ao jogar jogos baseados na corrente behaviorista, tal atividade educativa estaria focalizada no reforço e no comportamento repetitivo no qual o aluno se adapta. O que podemos perceber é que os jogos digitais educativos influenciados pela corrente behaviorista não se preocupam com a experiência dos jogadores ou com a diversão que poderia fluir ao jogar, focalizando em aspectos conteudistas da disciplina e em exercícios mecânicos.

De acordo com Paiva e Tori (2017), existe um grande desafio na produção de jogos digitais educacionais, pois há dificuldades em fazer um jogo com gráficos atraentes, que sejam dinâmicos, e que mantenham a espontaneidade do aluno com o processo de ensino e aprendizagem, dado que “[...] os propósitos pedagógicos podem conflitar com a jogabilidade e a narrativa do jogo. Outro desafio que se apresenta é o padrão de qualidade ditado pelos jogos comerciais, produzidos com orçamentos generosos” (PAIVA; TORI, 2017, p. 1052).

Mas vejam bem, **um andarilho nem sempre está perdido.**

Os jogos digitais educativos podem até ser criticados aqui, mas isto não muda o fato de que podem ser proveitosos para a educação. Como já falado anteriormente, os jogos digitais educativos podem ser utilizados para reforçar conteúdos já pré-estabelecidos dentro das salas de aula, assim como também pode introduzir novos conceitos e desenvolver o conhecimento dos alunos. Uma característica comum que podemos observar é que durante o processo de responder exercícios nestes jogos, costumam oferecer aos seus jogadores uma espécie de

---

<sup>29</sup> Behaviorismo é uma corrente da área da psicologia que tenta explicar o comportamento humano e o comportamento animal (BOGOST, 2007).

*feedback* ao bloquear o avanço dos jogadores caso a resposta seja inválida, ou permitir seu avanço caso a resposta esteja correta. Cardoso (2010, p. 126) levanta que, ao contrário do uso de papel e lápis que aceitam qualquer informação, “o computador corrige automaticamente os erros no momento em que eles foram cometidos, provocando um pensar gradual do estudante sobre os procedimentos para cada nova etapa que este executava rumo à conclusão do jogo”.

Porém devemos ter cuidado com dois pontos, o primeiro deles é que isto rompe com o conceito de Huizinga (2000) em tomar o jogo como uma atividade livre, pois o caminho dos jogadores passa a ser ditado e controlado pelo próprio sistema do jogo.

Já o segundo ponto é, como afirma Paula (2015), uma estrutura de jogo cujos objetivos estão explícitos (ou melhor, as ações que os jogos permitem aos jogadores não os levam a nenhum tipo de reflexão), com *feedbacks* constantes e recompensas para motivar e melhorar o desempenho dos jogadores, atividades com jogos digitais que também podem ser entendidas como processos de *gamificação*, passa a ser uma ideia problemática. Pois isto nos aproxima da corrente behaviorista, cujas atividades em jogo são meros reforços, sem a devida reflexão de seus jogadores, sendo que as recompensas momentâneas estão interligadas aos comportamentos positivos, e as punições ligadas aos comportamentos negativos, comprometendo todo o processo de reflexão para desenvolver o pensamento dos jogadores, já que se baseiam em comportamentos já pré-estabelecidos e respostas que são aceitas ou não, sem um meio termo.

### **Máscara bonitinha, foi a mamãe que costurou?**

Temos também os jogos digitais comerciais, estes são os jogos os quais são desenvolvidos com fins voltados principalmente para o entretenimento (PAULA, 2015). Luciano e colaboradores (2018) também complementam que os jogos digitais comerciais são aqueles voltados para o mercado. Os autores destacam que os jogos comerciais são atraentes por conta da qualidade técnica e pelos níveis de interatividade, imersão e por possibilitar a escolha de avatares (os personagens), permitindo a exploração de um mundo virtual.

Os jogos digitais comerciais são como o vento, sempre podem explorar todos os cantos do mundo. Então ao refletir sobre estes jogos, podemos descobrir enormes potencialidades para o processo de ensino e aprendizagem nas suas entrelinhas, assim como no desenvolvimento de habilidades, nas tomadas de decisões, na análise de erros, no trabalho em equipe, no desenvolvimento de valores éticos e morais, os processos de socialização e interação entre jogadores, etc. Outro aspecto relevante desses artefatos é o alto nível de aceitação pelo público que este tipo de jogo digital atinge, portanto, “Essa abordagem pode ser extremamente poderosa, pois esses jogos possuem um alto potencial de engajamento em relação aos estudantes [...]” (PAULA, 2015, p. 107).



Sobre as potencialidades para a aprendizagem nas entrelinhas, refere-se a saberes que estão embutidos dentro de um jogo digital e que muitas vezes podem passar despercebidos pelos jogadores, porém o conhecimento pode ser construído ou assimilado sem mesmo que os jogadores tenham essa noção, ou seja, inconscientemente o conhecimento intrínseco que está presente dentro de um jogo passa a ser parte do jogador antes mesmo dele se dar conta disso.

Por exemplo, o jogo *War* (jogo original de tabuleiro cujo também disponibiliza sua versão digital): mesmo não tendo finalidade o conhecimento geográfico, possui um cenário (mapa-múndi) que situa a localização de países pelo mundo, gerando conhecimentos como a qual continente um determinado país pertence, uma noção do tamanho territorial de um país, uma noção sobre qual continente possui uma quantidade menor ou maior de países, e entre outros fatores. O jogo *War* pode ser considerado um jogo de estratégia, tendo como subgênero a estratégia em tempo real.

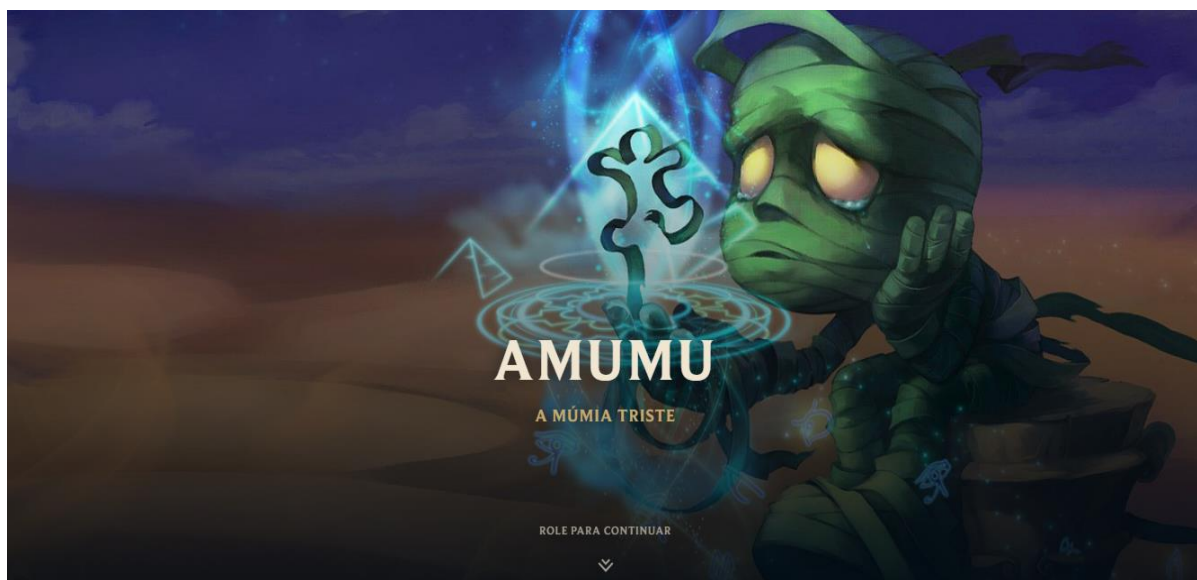
Para que a aplicação de um jogo digital comercial seja realizada de modo a contribuir com a aprendizagem, deve-se ter clareza sobre os objetivos que deseja alcançar e o domínio daquele jogo digital que deseja trabalhar, assim conhecendo as suas potencialidades e as suas limitações (PAULA, 2015). É de suma importância conhecer estas limitações, reinventando o método de ensino de modo a evitar que se “construam conhecimentos equivocados, especialmente por conta das representações ora simplistas, ora complexas do jogo” (PAULA, 2015, p. 114). Tomando novamente o jogo *War* como exemplo, os mapas são simplificados, ocultando uma grande quantidade de países do mundo, e é este o tipo de limitação que os professores devem estar atentos para que não passem a impressão de que só existem aqueles países no mundo real.

Paula (2015, p. 113) ainda afirma que ao utilizar jogos digitais comerciais na educação, é possível construir “experiências de reflexão e alteridade acerca da identidade dos jogadores, auxiliando assim os professores a trabalharem com diferentes visões de mundo”.

### **3.4. Eu achei que você nunca fosse me escolher.**

**Amumu.**

Figura 11: Amumu, a múmia triste (campeão do jogo *League of Legends*).



Fonte: Riot Games, 2021.

### **Vamos fazer alguns amigos.**

Eu ganhei uma seção desta dissertação para escrever sozinho, eu queria mesmo que os outros campeões de *League of Legends* escrevessem comigo, mas o autor da dissertação não deixou.

Agora estou me sentindo tão sozinho, porque ninguém quer ficar comigo? Acho que é porque todos que fizeram isso morreram.

O autor da dissertação me disse que se eu escrevesse esta seção, o mundo todo teria uma imagem melhor de mim. Então espero mesmo que o mundo leia essa dissertação, assim eu vou ter muitos amigos.

### **E aí nós vamos ser amigos para sempre!**

É de natureza humana socializar com outras pessoas, em um mundo repleto de sociedades geradoras de relações sociais. Podemos pensar nos seres humanos como seres sociais, e a sociabilidade é um mecanismo de interação entre os indivíduos. Para tanto, a sociabilidade não se dá apenas pela necessidade da sobrevivência dos seres humanos, mas também se faz importante no aspecto de compartilhar pensamentos ou sentimentos com aqueles capazes de nos trazer leveza. Os seres humanos necessitam sim de um tempo sozinhos, para relaxar ou organizar seus pensamentos, mas também gostam de estar em grupos ou com alguém na maior parte do tempo, de forma que possam tagarelar e ouvir as angústias ou alegrias de um

dia longo e cansativo daquela pessoa da qual gostamos. Criam-se laços afetivos, e é desses laços nos quais desejamos estar cercados. Então não tenham medo e venham ser meus amiguinhos.

Na sociedade temos inúmeras formas de sociabilidade, quando eu e meus amigos pedimos ao sorveteiro para colocar mais calda de chocolate no nosso sorvete, quando assistimos um filme no cinema acompanhados por uma paquera, quando jogamos futebol na rua com os amigos (e ralando o dedão do pé), ou quando sentamos em uma mesa de bar para beber e jogar conversa fora. Portanto, Adriana Braga (2011, p. 100) cita Georg Simmel que traz uma noção sobre o que é a sociabilidade, sendo que “Definindo-a como ‘a forma lúdica ou autônoma da sociação’, Simmel considerava que a autonomização dos conteúdos em uma interação social, pelo simples prazer da interação, consistia em um importante elemento da vida social”.

Então entendemos que a sociabilidade é a capacidade de se socializar com outras pessoas, elemento essencial para a vivência em uma sociedade e que de certa forma pode despertar certos sentimentos diversos, e não apenas o prazer durante a interação.

Eu queria poder ter só um pouquinho de sociabilidade. Isso é tão triste.

Assim, podemos pensar nos jogos digitais como uma forma de sociabilidade em um espaço. Para isto, tentarei mostrar quais são as motivações das pessoas que as levam a jogarem jogos digitais, sendo que por meio desta possamos encontrar as relações que os jogos digitais possuem como potencializador de uma sociabilidade. Isto nos servirá para compreendermos e associarmos que a aplicação do jogo digital comercial *League of Legends* possui outras potencialidades além do pensamento formal, nos quais poderemos destacar ao relacionar esta seção entre o jogo *League of Legends*, a sociabilidade e as motivações de jogar um jogo digital.

É importante fazer amigos, então o *League of Legends* é mais que um simples jogo individual.

**Espera, volta aqui.** Você não quer ser meu amigo?

Em suma, Durkheim afirma que os indivíduos se sustentam pelo “ser individual” e o “ser social”. O ser individual possui uma natureza egoísta e associal, quando os estados de seus pensamentos se relacionam apenas consigo mesmo, já o ser social é uma construção exercida pelo meio, sendo que esta construção é constituída de ideias, culturas, hábitos e valores, podendo ser relacionado com o fato social dito por Durkheim, para quem os indivíduos sofrem uma coerção externa que implica por exemplo no comportamento das pessoas em uma determinada sociedade (TURA, 2006).

Este panorama se faz interessante quando tratamos de jogos digitais, pois há uma relação entre os jogos digitais com o ser individual e o ser social, assim podemos traçar novas

perspectivas sobre um jogador de jogos digitais em correlação com o ser individual e/ou o ser social inserido no universo dos *games*.

Ousando reconfigurar sentidos para a relação entre jogo digital e o ser individual, podemos pensar que o indivíduo não está interessado em se socializar com outras pessoas em certos momentos de sua vida, o que não implica que este não seja sociável, mas ele prioriza por passar um tempo sozinho, estar só consigo, fazendo com que este momento seja apenas dele e de mais ninguém. Este indivíduo não necessita do outro, ele consegue se divertir ou relaxar sem que tenha interações com outras pessoas, e é aí que encontramos a mágica dos jogos digitais que podem ser jogados como um jogo *single player*<sup>30</sup>.

Eu nunca vou entender os jogadores *singles players*, por que eles preferem jogar sozinhos?! Joguem comigo.

Nesses jogos, o jogador interage apenas com o jogo (o sistema no qual o jogo foi programado, seguindo seus próprios padrões e regras), e não com outras pessoas reais. Existem muitos jogos nos quais possibilitam que a sua interação seja baseada na individualidade, o que não diminui o prazer, podendo gerar conforto, entusiasmo e proporcionar momentos livres de preocupações, de uma maneira gratificante. O ser individual nos jogos digitais não é um ser egoísta, é apenas um ser que aprecia um instante de solitude, assim como algumas pessoas apreciam o próprio silêncio. Portanto, neste caso, o ser individual aprecia o jogo que está jogando, descobrindo novas mecânicas de jogo ou novas intrigas, mesmo que sendo artificial (ou melhor, mesmo que seja derivado de um mundo irreal e fantasioso).

Por outro lado, temos a relação entre jogos digitais e o ser social, que ao contrário do ser individual, aprecia a comunicação e as relações sociais em grupo. Os jogos digitais nos quais costumam contemplar estes seres sociais são os jogos conhecidos como *multiplayer*<sup>31</sup>, possibilitando a interação entre indivíduos reais, tanto em um mesmo local (um espaço físico em comum), quanto distantes uns dos outros.

Para entendermos melhor, temos os jogos digitais os quais são ou podem ser conectados à uma rede de internet (como é o caso do *League of Legends*), e os jogos que não necessitam de uma rede. Nos jogos que não são conectados a uma rede, os jogadores podem estar dispostos em um mesmo local para jogarem, como por exemplo quando os amigos se encontram na casa uns dos outros para se divertirem e interagirem socialmente entre si ou até mesmo nas *lan*

---

<sup>30</sup> É conhecido por *single player* os jogos nos quais são jogados apenas por uma pessoa, e o jogador geralmente disputa contra o próprio sistema do jogo.

<sup>31</sup> São os jogos que permitem que mais de uma pessoa real possa participar da interação com o jogo, podendo ser esta participação de maneira simultânea ou alternada.

*houses*. Em contrapartida, os jogos digitais conectados a uma rede de internet permitem que os jogadores possam se divertir estando localizados em diferentes locais do mundo. Um outro local interessante é no *game lounge*<sup>32</sup> como um espaço de sociabilidade entre os jogadores e podem conter quaisquer tipos de jogos, inclusive não digitais, assim como também jogos digitais (jogos eletrônicos), sendo que podem estar ou não conectados a uma rede de internet.

Generalizando, estes jogos digitais são conectados a uma rede de internet, mais precisamente unindo-os com os diversos meios tecnológicos digitais de comunicação e informação que possibilitam o acesso virtual como nas redes sociais, sites e blogs. Cristina Costa (2010) percebe que estes meios de comunicação exercem um certo estreitamento dos laços entre as pessoas, aproximando-as e criando alto grau afetivo, além de constituir novas formas de sociabilidades.

Vocês estão vendo? Todos podem ser meus amigos se estivermos online. Estou pensando em criar uma conta no Facebook, outra no Instagram, no Twitter, **vamos ser amigos para sempre**, eu cansei de ficar sozinho.

Direcionando este texto para entender as motivações que levam os jogadores a jogarem jogos digitais, Zichermann e Cunningham (2011) ressaltam quatro razões como motivadores pessoais/individuais: para terem domínio, para desestressar, para ter diversão e para socializar. Aqui começamos perceber o primeiro traço da sociabilidade presentes nas motivações de jogar jogos digitais, sendo que uma de suas razões está descrito por “socializar”.

É quase intuitivo entendermos o sentido dessas razões, porém devemos nos aprofundar um pouco nestes conceitos, para que possamos nos aproximar do sentido real em que estas razões estão estabelecidas em confluência com os jogos digitais, para que assim possamos compreende-las como aspectos da motivação dos jogadores.

A primeira motivação é o **domínio**. Assim como um jogador de futebol deseja ser o melhor jogador do mundo, ou como no ambiente profissional desejamos começar o dia com nossa foto enquadrada na parede com a legenda: “funcionário do mês”, ou o desejo de comer mais sanduíches vegetarianos que seus colegas em um concurso de comida, no jogo digital não é tão diferente assim, buscamos pelo domínio daquela atividade, buscamos ser bons naquilo, ou o melhor, para que nossas habilidades nos permitam avançar no jogo com o melhor desempenho possível. Esta é uma das motivações destacadas, o domínio.

---

<sup>32</sup> Os *game lounge* (ou salão de jogos) se assemelham a um clube no qual podemos desfrutar de uma atmosfera relaxante. Nestes lugares as pessoas podem jogar jogos enquanto socializam com outros jogadores e seguram uma bebida, além de ser possível realizar competições amistosas (UNITED, 2020).

O domínio em um jogo digital é capaz de influir sentimentos que elevam o ego e sua confiança sobre si mesmo, sendo que “[...] Essa confiança está ligada à experiência de sucesso. [...]” (COSTA, 2004). Hubert L. Dreyfus e Stuart E. Dreyfus (1980, 1986) estabelecem cinco estágios do domínio: Novato, Competente, Proficiente, Experiente (especialista) e Mestre.

- 👤 **Novato:** o novato é aquele que acabou de chegar em uma nova estrutura, em uma ambientação desconhecida por ele (como virtualmente no universo dos jogos digitais). Se trata de um reconhecimento que, a partir deste, lhes são apresentados as regras e o funcionamento básico nos quais permitem certas ações. Como exemplo, nos jogos digitais, o novato é aquele que desconhece o funcionamento do jogo, quais são os objetivos, como ele pode interagir com o sistema (quais botões apertar para desempenhar certas ações no jogo), ou quais são os atalhos do teclado;
- 👤 **Competente:** é o momento em que o novato deixa de ser novato e consegue adquirir experiências, podendo ajudá-lo em situações reais. Esta experiência baseia-se em vivenciar e/ou presenciar um número maior de situações geradoras de um acúmulo de informações, fazendo com que o competente tenha uma certa bagagem/aprendizagem para reconhecer certas componentes significativas que estão ligadas a determinadas situações. Ele passa a ser capaz de formular e escolher planos, sendo que este plano é composto por um objetivo, no entanto, sua organização leva em consideração um pequeno conjunto de aspectos nos quais julga relevantes para a situação, sendo que durante a execução, seus passos estabelecidos podem ser simplificados ou melhorados. Tentando fazer emergir estas componentes em uma exemplificação baseada em jogos digitais, podemos citar os sons como um componente repleto de significados, assim se ouvimos um som amedrontador, conseqüentemente teremos a percepção que um grande desafio estará a nossa frente, porém, é a partir de exemplos anteriores que logo fazemos esta associação, e assim decidiremos seguir por este ou um outro caminho. Em contrapartida, o competente leva em consideração apenas um conjunto pequeno de aspectos, e que, portanto, se a sua decisão for seguir o caminho do som amedrontador sem analisar a situação geral, ele pode estar seguindo pelo caminho da sua própria morte;
- 👤 **Proficiente:** ser proficiente é quando o seu pensamento passa a ser mais holístico de acordo com as situações nas quais se depara. Diferentemente do competente, o conjunto de aspectos de uma determinada situação passam a ser mais

importante se houver relevância para o objetivo, o proficiente estabelece uma meta a longo prazo. O proficiente também consegue enxergar algumas relações nas quais não eram tão óbvias para o novato, ele percebe certas mudanças nos padrões ou brechas no sistema. No pensamento, os aspectos/elementos salientes são avaliados e combinados pelas regras e máxima (princípio memorizado de informações obtidas das experiências) que determinam futuras decisões e ações. Transpondo para os jogos digitais, uma exemplificação adequada seria baseada no jogo *League of Legends*, sendo que em uma *team fight* (luta em equipe), o proficiente leva inúmeros aspectos em consideração: como o posicionamento, qual inimigo atacar primeiro, quais skills (habilidades) utilizar de modo a contribuir para vencer a luta, o terreno onde a luta ocorrerá, etc.;

- 👤 **Experiente (especialista):** o experiente atinge o estágio final de seu processamento mental, ele possui repertórios suficientes para agir apropriadamente e intuitivamente para cada situação específica. O experiente tem confiança em suas decisões, afinal, ele possui um repertório enorme de situações já vividas, e quando se depara a uma nova situação, ele usa uma abordagem analítica baseada em todos seus conhecimentos anteriores. Nos jogos digitais, o experiente não só sabe exatamente quando agir diante seus desafios (como por exemplo o momento para atacar e o momento para defender), mas também conhece a melhor decisão para uma determinada situação específica;
- 👤 **Mestre:** após atingir o maior nível da capacidade mental como um experiente/especialista, o mestre tem a sua performance transcendendo o seu nível usual, quando ultrapassa os limites, transcende o que se imaginava ser insuperável. É este o momento que ele não precisa mais de regras e princípios, mesmo focalizando o mínimo de sua atenção para a situação, ele ainda possui uma performance satisfatória. O mestre se identifica pessoalmente ou culturalmente com o sistema (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011). Teremos como exemplo o jogo *guitar hero*, chegar no estágio “mestre” é conseguir olhar para o lado e voltar sua atenção para outras coisas e ao mesmo tempo conseguir acertar as notas musicais no nível mais difícil do jogo.

Zichermann e Cunningham (2011) citam um nível no qual não foi aderido anteriormente, o nível visionário. Um visionário é um tipo de mestre, no qual se coloca em

posição do designer em relação ao sistema, procurando erros – na programação de um jogo digital por exemplo – ou revelando suas ideias para incrementar no sistema.

Prosseguindo esta discussão, nos uniremos a Schell (2008, p. 442, tradução nossa) citando que os “Jogos são uma das muitas atividades que as pessoas se envolvem para tentar manter e controlar seu humor e estado emocional”<sup>33</sup>, assim tentaremos fazer convergir com as razões motivadoras de Zichermann e Cunningham (2011).

Schell (2008) nos conta que as pessoas jogam jogos para tentar: desabafar a raiva e a frustração, para se animarem, para ganhar perspectiva, para criar confiança e para relaxar. Percebe-se que tais denominações estão diretamente ligadas ao estado emocional das pessoas como já citado anteriormente, e estas mesmas entram-se em confluência com duas outras razões motivadoras de Zichermann e Cunningham (2011), que são para **desestressar** e para ter **diversão**.

A seguir tentaremos explicar cada um dos motivos de Schell (2008) para que as pessoas queiram jogar certos jogos como forma de tentar manter e controlar seu estado emocional:

- ☺ Desabafar a raiva e a frustração: os jogos que exigem ações rápidas são capazes de descarregar os sentimentos, como por exemplo os jogos esportivos. Tratando-se de jogos digitais, descarregar os sentimentos dentro de um ambiente seguro do jogo – sendo que muitas vezes pode ser em cima de outro jogador real ou os próprios inimigos que o jogo te coloca para defrontar – podem gerar um certo alívio da raiva e das frustrações;
- ☺ Animar-se: estes jogos são ideais para quando se está deprimido, são os jogos fundamentados com situações engraçadas, e capazes de melhorar o humor. Estes jogos são capazes de minimizar os pensamentos que estão voltados para os problemas, e até podendo provocar o divertimento;
- ☺ Ganhar perspectiva: no mundo real todos nós possuímos problemas, porém em alguns momentos estes problemas nos cercam de maneira tão dramática que nos parecem ser o fim do mundo, para tanto, os jogos são capazes de nos distanciar destes problemas de modo a contribuir para obtermos novos olhares em relação a estes problemas quando retornamos para o mundo real. Estes olhares nos dão ampla visão, nos faz ganhar perspectivas sobre os problemas, enxergamos com mais clareza pelo que eles realmente são;

---

<sup>33</sup> No original, “Games are not of many activities that people engage in to try to maintain and control their mood and emotional state”.



- ☺ Criar confiança: a vida real nos derruba várias e várias vezes, fazendo emergir sentimentos de inutilidade, nós acreditamos que não somos bons em nada devido às nossas falhas, são estes momentos que julgamos que a vida já saiu do nosso controle. Felizmente os jogos possibilitam que recuperemos a confiança em nós mesmos, e quando estes jogos nos levam para o sucesso, começamos a ter a sensação de domínio, e que, portanto, poderemos reassumir o controle de nossas próprias vidas ou do nosso destino;
- ☺ Relaxar: os jogos permitem que tenhamos um grande envolvimento com o sistema – nos afastando do mundo real – e assim produzindo um descanso emocional, nos livrando das preocupações.

Outra forma de relaxar é sendo meu amigo. Amumu quer muito ter amigos.

Portanto, vimos que Schell (2008) nos apresenta algumas emoções nas quais podem estar presentes enquanto as pessoas jogam. Estes estados emocionais em suma, são uma aproximação ao que foi chamado de desestresse e diversão por Zichermann e Cunningham (2011).

E por fim a última razão de Zichermann e Cunningham (2011), **socializar**. Nesta, podemos nos remeter novamente a Schell, pois o mesmo posicionou os jogos digitais como uma “ponte social”, assim podendo ter relevância para a sociabilidade que tanto buscamos nesta seção. Então Schell (2008, p. 443, tradução nossa) pontua:

Conectar-se socialmente com outras pessoas nem sempre é uma coisa fácil de se fazer. Cada um de nós é pego em nossos próprios problemas e preocupações que outros podem não entender ou se importar. Jogos podem agir como uma “ponte social”, nos dando razões para interagir uns com os outros, nos deixando ver como outros respondem para uma variedade de situações, introduzindo tópicos de conversa, nos mostrando o que nós temos em comum, e criando memórias compartilhadas. Esta combinação de fatores torna os jogos uma ótima ferramenta para ajudar a construir e manter relacionamentos com as pessoas mais importantes em nossas vidas<sup>34</sup>.

Percebemos que as razões/motivações das pessoas em jogarem jogos, mais precisamente os jogos digitais, estão relacionadas ao estado emocional. As emoções emergem através do contato com os jogos digitais, e isto nos faz produzir diversos sentimentos, como os prazeres e a diversão, ou até sentimentos de temores e medos.

---

<sup>34</sup> No original, “Connecting socially with others is not always an easy thing to do. We are each caught up in our own problems and worries that others might not understand or care about. Games can act as a “social bridge”, giving us reasons to interact with each other, letting us see how others respond to a variety of situations, introducing topics of conversation, showing us what we have in common, and creating shared memories. This combination of factors makes games a great tool to help build and maintain relationships with the important people in our lives”.

Um outro aspecto relevante no qual foi discutido sobre as motivações pessoais para com o jogar, está na relação do indivíduo de fugir (ou dar um tempo) dos problemas rotineiros que a vida em sociedade nos impõe excessivamente de maneira tão desgastante, nos forçando a atingir metas diariamente ou até nos forçando a nos adequar em certos padrões.

**Para onde estamos indo?** Devido a isto, apresentarei a seguir mais alguns tópicos interessantes produzidos por Schell (2008, p. 110, tradução nossa), que destacou quatro categorias referentes aos tipos (perfis) de jogadores, sendo eles os conquistadores, os exploradores, os socializadores e os assassinos. Estes perfis comungam com os jogos digitais online, ou melhor, aqueles jogos *multiplayer* nos quais podem ser jogados com outros jogadores/pessoas do mundo real.

- 🎮 Os conquistadores: “querem atingir os objetivos do jogo. Seu principal prazer é o desafio”<sup>35</sup>;
- 🎮 Os exploradores: “querem conhecer a amplitude do jogo. Seu principal prazer é a descoberta”<sup>36</sup>;
- 🎮 Os socializadores: “estão interessados nos relacionamentos com outras pessoas. Eles buscam principalmente o prazer da comunicação”<sup>37</sup>;
- 🎮 Os assassinos: “estão interessados em competir e derrotar os outros. [...] Na maior parte, parece que os assassinos gostam de uma mistura de prazeres da competição e da destruição”<sup>38</sup>.

Dito isto, encontramos alguns prazeres de acordo com cada tipo de jogadores (prazer pelo desafio, pela descoberta, pela comunicação, pela competição e pela destruição). Vale a pena expressar meu ponto de vista que corrobora com Bartle (1996) de que uma única pessoa pode ter características referentes a mais de um desses tipos de jogadores, pois isto varia de pessoa para pessoa (de acordo com a sua subjetividade e/ou o seu humor), e também depende das propriedades, características, ou o estilo daquele jogo no qual estamos falando.

Existem jogos que possibilitam que os jogadores possam desfrutar de seus inúmeros prazeres, e não apenas uma única forma de prazer, portanto o designer de jogos deve levar em consideração os tipos de jogadores no momento de sua criação, para que assim em sua obra ao

---

<sup>35</sup> No original, “want to achieve the goals of the game. Their primary pleasure is Challenge”.

<sup>36</sup> No original, “want to get to know the breadth of the game. Their primary pleasure is Discovery”.

<sup>37</sup> No original, “are interested in relationships with other people. They primarily seek the pleasure of Fellowship”.

<sup>38</sup> No original, “are interested in competing with and defeating others. [...] For the most part, it seems killers enjoy a mix of the pleasures of competition and destruction”.

menos tente abranger o máximo das características possíveis referentes aos tipos de jogadores, porém estes pontos não são triviais. Por outro lado, quando falamos de um jogador que aprecia os jogos digitais estamos abrindo margens para que ele transcenda por todos os tipos de jogadores, ele pode fazer emergir todos os prazeres, ao conquistar, explorar, socializar e assassinar.

Um exemplo de jogo no qual pode ser atribuído estes quatro tipos, é o jogo digital Sid Meier's Civilization® VI desenvolvido pela Firaxis Games, que pode ser jogado online com outros jogadores reais, sendo que suas jogadas são por turnos, perfeito para aqueles do tipo “socializadores”. Permite que os jogadores explorem o mapa e descubram novos territórios e novas civilizações, característico do tipo “exploradores” e, por outro lado, ao descobrir novas civilizações, pode ser que as nações não se entendam muito bem, ou simplesmente o jogador está em busca de um conflito, o que pode gerar uma guerra entre estas nações, e nos remete à competição e à destruição, sendo propício aos jogadores do tipo “assassinos” e, por fim, no jogo Civilization VI, há cinco maneiras de alcançar a vitória, sendo pela dominação, ciência, cultura, religião e pontuação. Assim o jogador pode traçar um desses como seu objetivo (ou melhor, escolher uma forma na qual deseja vencer a partida), fazendo com que o desafio ganhe uma forma, pois o desafio está além de seguir apenas uma dessas linhas – por exemplo, uma civilização não sobrevive/desenvolve apenas da dominação se não há ciência para desenvolver novos tipos de armamentos – e que, portanto, este jogo parece ser ideal para o tipo “conquistador”. Fazendo um complemento, o jogo Civilization VI aparenta ser um exemplo perfeito que explora os quatro tipos de jogadores, já que para atingir a vitória, o jogador acaba por perpassar por todos estes perfis da forma na qual foi citado.

Figura 12: Imagens retiradas do jogo Civilization VI.



Fonte: Sid Meier's Civilization® VI, setembro de 2020.

Ainda sobre o jogo Civilization VI, existem vinte personagens nos quais cada um representa um certo império. Vale comentar superficialmente sobre as potencialidades deste jogo ligado ao contexto histórico e geográfico, sendo que as características de cada império são relativas a estes contextos, como por exemplo o Império Norueguês, mais propício para a utilização de unidades navais, o Império Japonês, que treina exércitos formados por samurais, ou o Império Brasileiro capaz de produzir o navio Minas Gerais. Um outro exemplo é a ligação do jogo com os diferentes tipos de culturas, religiões e crenças da época, e que à medida que a partida se desenrola, temos que as civilizações vão evoluindo, passando por tipos de governos e períodos históricos. Com intenções ilustrativas, adicionaremos a figura do líder Dom Pedro II, que representa o Império Brasileiro.

Figura 13: Dom Pedro II, representante do Império Brasileiro.



Fonte: Sid Meier's Civilization® VI, setembro de 2020.

**Tá legal**, se levarmos em conta que um único jogador possa possuir características relativas a mais de um desses quatro tipos de jogadores ao mesmo tempo, Zichermann e Cunningham (2011) baseados no teste de Bartle (1996), para descobrir o seu perfil de jogador encontraram a seguinte média aproximada: 80% seriam socializadores, 50% seriam exploradores, 40% seriam conquistadores e por fim, apenas 20% seriam assassinos.

Zichermann e Cunningham (2011) ainda fazem mais um apontamento sobre as médias referentes aos tipos de jogadores, mas agora considerando que as pessoas possuam exclusivamente apenas um desses tipos. Fazendo esta aproximação, eles subentendem que “provavelmente” 75% das pessoas teriam o perfil de jogador como socializadores, 10% seriam jogadores do tipo exploradores, outros 10% do tipo conquistadores, e apenas 5% do tipo assassinos.

### **Vamos ser amigos para sempre. Posso te dar um abraço?!**

Desta forma, em média, a grande motivação pela qual as pessoas jogam, é para socializar, e não para vencer (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011), o que também não excluem as outras razões.

*Eu estou tão sozinho.*

Nestes casos, enquanto jogamos socializando, vencer se torna um mero detalhe final, agradável em muitas vezes, mas não necessário para se divertir. Conseqüentemente, trocamos informações sobre o próprio jogo ou conversamos com os nossos amigos sobre outros assuntos

da vida durando a interação com o jogo, assim estamos mais interessados em “passar um tempo” com uma boa companhia de forma a compartilhar e criar – através do jogo – momentos não só divertidos, mas também capazes de gerar um certo aconchego.

De acordo com Schell (2008, p. 354, tradução nossa) “O homem é um animal social”<sup>39</sup>, portanto estar junto daquelas pessoas que gostamos pode produzir um certo conforto, nos acalma, alivia nosso espírito. Então quando pensamos neste aconchego, logo nos vem à mente situações como um amparo físico, com carinhos, beijos e abraços, mas também podemos pensar nas palavras como uma poderosa fonte de transmissão de energias – neste caso, energias positivas – capazes de proporcionar um bem-estar ao espírito. Assim podemos pensar no poder das palavras como uma forma de aconchego e calma, nas quais também estão presentes nos jogos digitais enquanto socializamos com outras pessoas.

Quando jogamos jogos digitais, como por exemplo em uma chamada de voz com as pessoas nas quais gostamos, é como se os quilômetros de distância que nos separam passassem a se assemelhar mais como centímetros, nós não somos mais esta pessoa sentada em uma cadeira na frente da televisão/computador enquanto jogamos, nós somos aqueles personagens dentro do jogo, onde este espaço do jogo é compartilhado com os nossos amigos. Nós estamos imersos no universo do jogo.

Esta atividade de sociabilidade a distância fornecida pelos jogos digitais online (ou em redes), acaba por ter um efeito de aproximação, e assim encontramos um aconchego ao compartilhar um espaço virtual com os amigos.

*Mas nem todos tem amigos legais, por exemplo eu, nem amigos eu tenho.*

Nos jogos digitais, não apenas encontramos alegrias e diversão, mas também encontramos a raiva, o temor e o conflito. Se buscarmos por vídeos na internet, facilmente encontraríamos pessoas agredindo seus próprios colegas por algumas situações vivenciadas enquanto jogam um jogo, outros xingam excessivamente homenageando as mães de outros jogadores, e entre outras inúmeras possibilidades. Este tipo de comportamento e linguajar ofensivo nos jogos digitais é conhecido por comportamento tóxico, um comportamento no qual não está imerso apenas no ambiente dos jogos digitais, mas sim que a partir dos jogos digitais, podemos notar um pouco do reflexo de uma sociedade intolerante e preconceituosa.

A seguir na Figura 3 mostramos um exemplo deste tipo de comportamento por meio do chat (caixa de texto) dentro do jogo *League of Legends*.

---

<sup>39</sup> No original, “Man is a social animal”.

Figura 14: Comportamento tóxico no *League of Legends*.



Fonte: Roque, 2018<sup>40</sup>

Uma outra nomenclatura para este tipo de comportamento, no qual é muito conhecido principalmente no jogo *League of Legends*, é o “*Rage*”:

[...] Essa atitude agressiva é chamada pelos jogadores de *Rage*, ato de se manifestar agressivamente com outros participantes e é associada a um estado de hiper-competitividade no qual os jogadores se mostram agressivos ao se sentirem prejudicados pelos outros participantes da equipe e percebem que terão sua pontuação nas partidas ranqueadas prejudicadas. Outro fator importante nas reclamações que apresentamos nos exemplos dados é a forma como esse comportamento é viral e acaba contaminando outros jogadores. [...] (SILVA, 2019, p. 175).

Não só no *League of Legends*, mas também na maioria dos jogos online, “há uma espécie de toxicidade no comportamento de alguns jogadores que se expressam de forma agressiva com outros jogadores que cometem erros ou que ainda estão aprendendo a jogar” (SILVA, 2019, p. 170). Estes tipos de comportamentos influem diretamente no estado emocional dos jogadores, gerando sentimentos como a raiva e provocando um desestímulo nos outros jogadores, o que torna a possibilidade de erros ainda mais propensa.

Quando exercem tais comportamentos sobre o outro, isto pode acarretar consequências negativas para a sua própria equipe, aumentando as chances de perder a partida. O jogador que sofre *rage* muitas vezes pode abandonar a partida por não aguentar esta pressão absurdamente negativa com ofensas e humilhações, bem como este jogador pode entregar o jogo ao morrer

<sup>40</sup> ROQUE, Camilla. O Tóxico Mundo dos Games. **Manda News**, 2018. Disponível em: <http://www.radiomandanews.com/noticias/o-toxico-mundo-dos-games/>. Acesso em: 11 set. 2020.

várias vezes consecutivas para os adversários, colaborando para que eles fiquem ainda mais fortes. Estas situações de *rage* infelizmente são constantes nos jogos online, o que provoca uma diminuição na confiança, no ânimo e na vontade dos jogadores que são ofendidos, assim como provoca raiva e irritação naqueles que ofendem.

Não só nos jogos digitais, mas também no cotidiano, queremos atitudes e comportamentos mais humanizados, ser tratado com o devido respeito, porém ainda estamos longe de alcançar esta ideia idealizadora.

*Eu só queria que todo mundo fosse amigo, é por isso que eu fico chorando, sejam meus amigos, vai!*

Ainda sobre estes jogos que promovem a sociabilidade, Schell (2008) apresenta cinco razões interessantes pelas quais as pessoas buscam ao jogar jogos digitais com outras pessoas: competição, colaboração, encontrar, explorar nossos amigos e explorando a nós mesmos.

O primeiro elemento está relacionado a competição que os jogos *multiplayers* proporcionam. Para alcançarmos a diversão da competição, o jogo deve suprir algumas necessidades e desejos para nós jogadores. Precisamos que o jogo seja devidamente nivelado, portanto os jogos não devem nos apresentar oponentes de nível muito baixo assim como não deve nos colocar diante de oponentes de nível muito alto, este equilíbrio é extremamente necessário para que a disputa seja desafiadora e gratificante, pois mesmo que os jogadores sejam pessoas pensantes e com habilidades para formular estratégias, ao nos depararmos com oponentes muito superiores a nós (geralmente um jogador Mestre ou quando o seu personagem já obteve um nível muito elevado de experiência e/ou itens), muito provavelmente fracassaríamos, bem como estar diante de oponentes de nível muito baixo faria com que perdêssemos a possibilidade de ter nossas habilidades desafiadas, portanto necessitamos de um oponente digno.

Outros aspectos competitivos que os jogos digitais nos fornecem, são os problemas ou as situações problemas (situações desafiadoras que exijam o máximo de habilidades e estratégias com o intuito de superá-las), e a possibilidade de estabelecer nosso nível de habilidade em relação a outras pessoas, como por exemplo, os amigos que jogam este mesmo jogo com você (isto se relaciona com o domínio já citado anteriormente, assim como aumentar nossa confiança em nós mesmos).

A outra razão pela qual jogamos com outras pessoas está profundamente relacionada a socialização como um meio necessário para a “sobrevivência”, estamos falando da colaboração e cooperatividade, sendo que dependemos das outras pessoas para atingir um certo objetivo dentro do jogo, ou seja, para efetuar certas missões de jogo ou jogar jogos nos quais são jogados



em equipes, necessitamos da participação do outro para realizar certas ações e empregar estratégias. Os jogos digitais colaborativos permitem a coletividade como em um jogo jogado em equipes (assim como é o caso do *League of Legends*, um jogo colaborativo), acolhendo os prazeres da colaboração e ao mesmo tempo, os prazeres da competição.

Em encontrar, podemos imediatamente pensar nos jogos digitais como uma ponte para a sociabilidade, é de uma maneira lúdica e que possibilita a socialização entre as pessoas. Exemplificando, gostamos de estar perto dos amigos, e os jogos digitais servem como uma “desculpa” para que haja uma maior aproximação entre estas pessoas, dessa forma podemos não só jogar com aqueles de quem gostamos, como também podemos rir, nos divertir, contar segredos, criar laços afetivos, etc. Esta desculpa de jogar como forma de “estar junto com” (encontrar) se faz necessária, assim como quando saímos para um bar com os amigos, a cerveja é a desculpa para que possamos nos reunir e estarmos juntos – porém, as vezes o “estarmos juntos” é uma desculpa para beber cerveja –, de qualquer forma há uma razão para nos encontrar, pois imagina se nos encontrássemos sem nenhuma razão, seria estranho e poderia parecer uma situação forçada para termos uma conversa. Desta forma, esta “ponte” acaba que sendo uma maneira útil de não deixar as pessoas desconfortáveis.

O próximo elemento é explorar nossos amigos, nele passamos a conhece-los melhor, sendo que dentro do universo dos jogos digitais nós podemos “[...] explorar as mentes e as almas de nossos amigos” (SCHELL, 2008, p. 356, tradução nossa)<sup>41</sup>. Schell (2008) está colocando em sua perspectiva que durante uma conversa uns com os outros, o receptor ouve apenas o que o emissor acha que ele queira ouvir, portanto seus gostos e ideias são filtradas para que sejam aceitos pelo receptor.

Socialmente, nós usamos máscaras para nos adequar à padrões sociais e para sermos aceitos pelos outros, mesmo que cada um possua um estilo próprio, ainda queremos estar incluídos a certos grupos sociais, para que assim possamos fugir da solidão e sermos aceitos, e não excluídos. Portanto, os jogos digitais nos permitem atingir uma perspectiva diferente sobre “as mentes e as almas” (SCHELL, 2008) dos nossos amigos, nos jogos é o momento no qual assumimos um papel, porém ao assumir este papel, estamos retirando nossas máscaras, e assim podemos mostrar a nossa verdadeira face, mostramos a verdade. Nos jogos digitais, podemos enxergar essas verdades a partir das decisões e das ações de nossos amigos, em momentos de estresse que os jogos possibilitam ou não.

---

<sup>41</sup> No original, “[...] explore the minds and souls of our friends.”

E finalmente chegamos no último item citado por Schell (2008), explorando a nós mesmos. Este elemento se faz parecido com o parágrafo anterior sobre explorar os nossos amigos, assim, quando jogamos jogos digitais sozinhos, podemos avaliar os nossos limites e nossas habilidades, porém, por outro lado, ao jogarmos juntos, podemos explorar os nossos próprios comportamentos em relação às situações de jogo, podendo também estarmos sob estresses ou não.

Schell (2008) exemplifica estes comportamentos muito bem, que observando-o, há uma relação com o caráter e a ética individual de cada um, como por exemplos: se deixaríamos nossos amigos vencer quando o mesmo está em um dia ruim; se esmagaríamos ou protegeríamos os nossos amigos quando seu nível é mais baixo; como lidamos com as derrotas e fracassos; ou como formulamos nossas estratégias. Com os jogos, também podemos enxergar a nós mesmos diante nossas decisões e nossas ações.

Vejamos que nos dois parágrafos anteriores foram mencionadas as situações de estresse, vale a pena falar sobre a minha compreensão do que seja estas situações de estresse dentro do jogo. Quando mencionamos o estresse, não estamos falando das perturbações emocionais nas quais são provocadas pelos problemas do mundo real. A meu ver, estamos falando de um estresse mais saudável, provocado pelos problemas e situações do jogo em um ambiente seguro cujo sabemos que não acarretará em problemas reais se errarmos ou fracassarmos, é um estresse mais relacionado à adrenalina (e à agitação) para superar um desafio, em vez de uma perturbação relacionada ao fracasso e ao medo.

Em conflito procuro relativizar chamando a atenção para algumas explicações sobre estas razões de Schell (2008), principalmente nos itens que dizem respeito sobre explorar a nós mesmos e a nossos amigos, pois existem diferentes tipos de situações que podemos encontrar dentro do ambiente de um jogo digital enquanto jogamos com outras pessoas. Ao contrário do que é afirmado, penso que as ações e as decisões ocorridas em jogo não refletem quem realmente somos, agir imprudentemente no jogo digital é diferente do agir imprudentemente na vida real. A ação em jogo costuma ser uma ação segura, livre de punições e consequências que prejudicariam a vida de qualquer indivíduo (a não ser que estes jogos sejam jogos de azar). Assim, dirigir em alta velocidade, ultrapassar o sinal vermelho, roubar itens de outros jogadores, forçar que os outros recomecem desde o início, ou até conquistar um território inimigo não são nada além de ações divertidas.

Pensemos da seguinte maneira, quando jogamos com os amigos e passam a ser nossos adversários dentro do jogo, tudo depende do propósito que o jogo lhe oferece: se estamos ambos disputando uma corrida de rally, seria perfeitamente natural pegarmos atalhos na pista para que

ficássemos à frente dos nossos adversários, com o propósito de vencer a corrida; se o objetivo é conquistar o máximo de territórios possíveis no jogo, justificaria a ação de tomar estes territórios de nossos próprios amigos; se o objetivo for vencer uma guerra, daríamos o primeiro tiro em um jogo digital. Estes exemplos não sujam o caráter do jogador, pois há uma explicação simples para isto, se o jogo possibilita que você pegue atalhos, que você conquiste territórios, ou até que dê o primeiro tiro, isto não passa de fornecer ferramentas para que você as utilize, assim como seu oponente também possui os mesmos recursos para utilizar como bem entender. Tudo passa a depender de suas estratégias de jogo e suas habilidades.

Neste sentido, o jogo digital não pode ser considerado como um tribunal em julgamento do “ser” (de si e de seus amigos), pois em um jogo digital ao mesmo tempo no qual podemos retirar nossas máscaras, também podemos colocar uma máscara ainda mais assustadora do que nós realmente somos fora do ambiente seguro dos jogos.

Portanto, seguindo neste sentido não corroboramos com a ideia de Schell (2008), mas como em uma moeda, tudo possui dois lados, e o que tento fazer aqui é justamente lhes apresentar de modo a esclarecer esta visão contraditória, pois a seguir passamos a perceber certas características de sensatez nesta ideia.

Prosseguindo por uma outra linha de pensamento, sendo que agora, em confluência com as ideias de Schell (2008), podemos enxergar melhor seu discernimento sobre o assunto. Podemos explorar as mentes e as almas tanto de nossos amigos quanto a nossa, a partir dos comportamentos e ações em jogo. Em uma tentativa de exemplificar, nos remetemos muito a situações de jogo nas quais jogamos em equipes ou em conjunto com nossos amigos, sendo que podemos explorar ações como por exemplo quando um amigo deixa de tentar nos salvar de uma situação difícil para garantir que ele sobreviva. Veja bem, situações como estas são diferentes de causas perdidas nas quais nossos amigos não podem fazer nada por nós (nestas situações, nos salvar seria uma missão suicida), porém quando há chances para nos ajudar, decidir virar as costas para nós parece ser uma traição.

*Então sejam meus amigos, eu, o Amumu, não vou deixá-los sozinhos.* Dentro do universo do jogo, também podemos encontrar gentileza.

Assim temos os dois lados de uma mesma moeda, sendo que devemos ter cuidado para não confundir má índole com situações de jogo normais nas quais um alcança a vitória e o outro a derrota.

### **3.5. Ovelha: Nunca um...**

**Lobo: ... Sem o outro.**

## Kindred

Figura 15: Kindred, os caçadores eternos (Campeão do jogo League of Legends).



Fonte: Riot Games, 2021.

Ovelha – **Fuja ou enfrente.**

Lobo – **Não importa. A ovelha chama...**

Ovelha – **... O lobo ataca. Um passo descuidado?!**

Lobo – **E então os dentes.**

Ovelha – **A vida é nossa...**

Lobo – **para encerrar.**

Ovelha – **Chega a hora...**

Lobo – **de acabar com isso.**

Ovelha – **O dia sempre se transforma em...**

Lobo – **... comida!**

Ovelha – **Não há como fugir dos Kindred, celebrem a sua...**

Lobo – **... morte. Ovelha, conte uma história.**

Ovelha – **Houve outrora, um homem pálido com os cabelos negros que estava muito sozinho.**

Lobo – **Por que estava sozinho?**

Ovelha – **Tudo que existe, precisava encontrar esse homem, então, afastaram-se dele.**

Lobo – **Ele perseguiu tudo?**

Ovelha – **Ele dividiu-se em dois, com um machado... bem ao meio.**

Lobo – **Para que ele sempre tivesse um amigo?**

Ovelha – **Para que ele sempre, tivesse, um amigo.**

Lobo – **Diga-me de novo, ovelhinha, que coisas eu devo levar?**

Ovelha – **Todas as coisas, querido lobo.**

Lobo – **O próximo vai ser fácil.**

Ovelha – **E se não for?**

Lobo – **Mais divertido ainda.**

Ovelha – Na seção anterior, a múmia Amumu, amaldiçoado e de coração partido, comentava sobre a categorização dos quatro tipos de jogadores, até então citados pela perspectiva de Schell (2008), sendo eles: conquistadores, exploradores, socializadores e assassinos. Lobo, como deve ser a morte de Amumu?

Lobo – Amumu escolheria suas flechas, minha cara ovelhinha.

Ovelha – Neste momento, nós, Kindred, pretendemos mostrar quais são as relações entre os aspectos desta categorização de modo a tentar compreender melhor como estas características se entrelaçam diante aos tipos de jogadores. Iniciaremos com o intuito de trazer uma discussão para definir de modo a esclarecer cada uma das concepções sobre os quatro tipos de jogadores.

Lobo – Diante do arco da ovelha e da caça, convidamos Zichermann e Cunningham (2011), e principalmente Richard Bartle (1996) – pioneiro ao trazer os quatro tipos de jogadores –, para se juntarem a Schell (2008), com intuito de definir os tipos de jogadores e que, posteriormente, possamos verificar suas relações entre si, descritos por Bartle (1996).

Ovelha – **Eles riem.**

Lobo – **E gritem.**

Ovelha – **E dançam.**

Lobo – **E fogem.**

Ovelha – Vale a pena comentarmos que, Zichermann e Cunningham (2011) afirmam que o estudo de Bartle (1996) se baseou em jogos digitais chamados por MMOGs (*massively multiplayer online games* – jogos multijogador massivo online), já comentado antes apenas como MMO.

Lobo – Porém, a nomenclatura utilizada por Bartle em seu artigo, refere-se aos jogos digitais como MUD (“*multi-user dungeons and dragons*”), os MUDs são os “Ancestrais de todos os jogos eletrônicos de RPG (Role Playing Game), como os citados anteriormente, os

MUDs são mundos virtuais, em que o jogo acontece unicamente em um sistema baseado em texto: sem gráficos, sem imagens” (FORTIM, 2006, n.p.). Ovelhinha, qual é a diferença dos MUDs para os MMO?

Ovelha – A diferença caro lobo, é que o acesso ao mundo virtual dos jogos MUDs “não é feito pela Web, e sim pela porta de Telnet do microcomputador” (FORTIM, 2006, n.p.).

Lobo – **Pronto para perseguir? Que pena.**

Ovelha – De acordo com Fortim (2006), um MUD é um jogo de aventura, em que os jogadores possam explorar mundos e buscar por monstros e tesouros.

Lobo – A interface de um MUD é totalmente textual, ou seja, suprime qualquer tipo de imagens, gráficos, figuras, efeitos sonoros, etc. O MUD é um ambiente virtual baseado em jogos não digitais do tipo *Dungeons and Dragons* (AD&D), cuja temática está situada em um mundo medieval e mágico, composto por magos, guerreiros, elfos, duendes e anões (FORTIM, 2006). Se tratando de um jogo exclusivamente textual, podemos assumir que a diversão inserida nos MUDs está relacionada com o imaginário dos jogadores, sendo que estes utilizam da imaginação para que as narrativas textuais do jogo ganhem formas.

Ovelha – Nesta dissertação, assim como já foi utilizado por muitos outros autores que tratam de design de jogos como Schell (2008) e Zichermann e Cunningham (2011), ampliamos os tipos de jogadores (conquistadores, exploradores, socializadores e assassinos) de forma a atingir qualquer tipo de jogos digitais, e não apenas os MUDs. Assim como pudemos observar, mesmo que o artigo de Bartle (1996) traga os MUDs incessantemente, o próprio autor afirma que seu artigo não é direcionado para as pessoas que jogam MUD. Também não podemos excluir os jogos digitais caracterizados como *single player*, pois neles ainda seria possível encontrar certos indícios da presença de alguns desses tipos de jogadores, principalmente quando estivermos falando sobre os “conquistadores”, “exploradores” e os “assassinos”, sendo que por outro lado, os “socializadores” tem suas oportunidades reduzidas, ficando um pouco à mercê de sua respectiva diversão, já que nos jogos *single players* excluem qualquer possibilidade de que os jogadores enfrentem (“ou joguem com”) outros jogadores reais, apenas enfrentando os desafios impostos pelo próprio sistema do jogo digital.

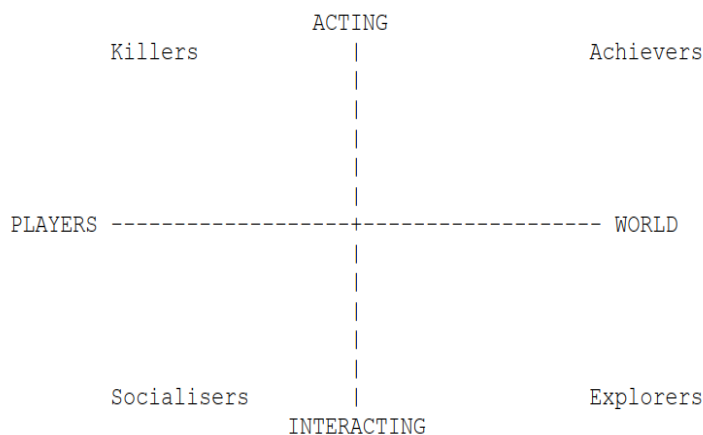
Lobo – Então em jogos *single players* não há como socializar?

Ovelha – Você socializa com o próprio sistema do jogo, interagindo com outros personagens não-jogáveis.

Lobo – Entendi ovelhinha. A seguir, Richard Bartle (1996) nos apresenta um gráfico abstrato extremamente interessante no qual pode nos ajudar a compreender a fonte de interesse de cada um dos tipos de jogadores. Como poderemos observar, a Figura 17 apresenta dois eixos,

sendo que no eixo horizontal possuímos os JOGADORES (“*players*”) e o MUNDO (“*world*”), e no eixo vertical temos AGINDO (“*acting*”) e INTERAGINDO (“*interacting*”).

Figura 16: Gráfico sobre a relação jogadores ↔ mundo; e agindo ↔ interagindo.



Fonte: Bartle (1996).

Ovelha – Como já vimos, Schell (2008) coloca os conquistadores como aqueles jogadores que estão interessados em atingir os objetivos do jogo. Para Zichermann e Cunningham (2011, p. 22, tradução nossa) as “Pessoas que gostam de conquistar são uma parte integral de qualquer jogo competitivo”<sup>42</sup>. O grande Richard Bartle (1996), pioneiro em categorizar esses tipos de jogadores, realça o domínio como um objetivo principal do jogador conquistador, ele quer dominar cada um dos detalhes e segredos do jogo, mesmo que estes possam ser irrelevantes e sem utilidade alguma para seu desempenho. O conquistador se orgulha de seu domínio, de seus status (de sua hierarquia), relaciona-se com um nível de domínio alto e em quão pouco tempo ele conseguiu atingir este nível. “Conquistadores estão interessados em fazer coisas no jogo, ou seja, em AGINDO no MUNDO” (BARTLE, 1996, n.p., tradução nossa)<sup>43</sup>.

Lobo – Os exploradores gostam de explorar a amplitude do jogo (SCHELL, 2008). De acordo com Zichermann e Cunningham (2011, p. 22, tradução nossa), atingir/ganhar experiência é o objetivo dos jogadores exploradores, “Um explorador, em resumo, gosta de sair pelo mundo a fim de trazer coisas de volta para sua comunidade e proclamar, ‘Eu descobri esta coisa!’”<sup>44</sup>. Para Bartle (1996, n.p., tradução nossa), “Os exploradores estão interessados em que

<sup>42</sup> No original, “People who like to achieve are an integral part of any competitive game”.

<sup>43</sup> No original, “Achievers are interested in doing things to the game, ie. in ACTING on the WORLD”.

<sup>44</sup> No original, “An explorer, in brief, likes to go out into the world in order to bring things back to his community and proclaim, “I discovered this thing!””.

o jogo os surpreenda, ou seja, em INTERAGINDO com o MUNDO”<sup>45</sup>. Ainda sobre os exploradores, Bartle (1996) realça a sensação de maravilha como característico dos jogadores exploradores, sensação esta causada pelo mundo virtual do jogo digital. Os exploradores desejam explorar o mapa, todas as dimensões do jogo, e não apenas para descobrir atalhos para chegar mais rápido a algum lugar ou para encontrar coisas, ele também deslumbra o que já denominamos por Estética. O explorador passa a extasiar-se de sentimentos relacionados ao mundo virtual do jogo digital, ao ambiente, a qualidade gráfica, faz-se capaz de descobrir lugares podendo conter ou não recursos úteis.

Ovelha – Já o intuito dos socializadores é estar junto de outros jogadores, é se relacionar com outras pessoas (SCHELL, 2008). Para Zichermann e Cunningham (2011, p. 22, tradução nossa), “Este tipo de jogador é formado de pessoas que jogam jogos para o benefício de uma interação social. [...] Para eles, o jogo é um pano de fundo para interações sociais significativas de longo prazo”<sup>46</sup>. De acordo com Bartle (1996, n.p., tradução nossa), “Os socializadores estão interessados em INTERAGINDO com outros JOGADORES. Isso geralmente significa falar, mas pode se estender a um comportamento mais exótico”<sup>47</sup>. Um complemento feito por Bartle (1996), é de que os jogadores do tipo socializadores querem descobrir e conhecer pessoas, para eles, isto é mais valioso do que dominá-las ou tratá-las como submissas.

Lobo – E então, finalmente chegamos aos assassinos, *são como caçadores*, interessados em derrotar as outras pessoas (SCHELL, 2008). Zichermann e Cunningham (2011) iniciam sua descrição sobre o tipo assassino ao mencionar que constituem a menor população desta categoria de jogadores, porém com um grande desejo de vencer. “Eles devem vencer e alguém deve perder. Além disso, assassinos realmente querem que tantas pessoas quanto possível vejam a morte, e para que suas vítimas expressem admiração/respeito” (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011, p. 23, tradução nossa)<sup>48</sup>. A visão de Bartle (1996, n.p., tradução nossa) sobre os jogadores do tipo assassinos, de fato, refere-se a uma perspectiva agressiva sobre os outros jogadores, é mais do que domar o outro, se assemelha mais a definição de extinguir a sua existência.

Os assassinos estão interessados em fazer coisas para as pessoas, ou seja, em AGINDO em outros JOGADORES. Normalmente, isso não é com consentimento

<sup>45</sup> No original, “Explorers are interested in having the game surprise them, ie. in INTERACTING with the WORLD.”.

<sup>46</sup> No original, “This player type is made up of people who play games for the benefit of a social interaction. [...] To them, the game is a backdrop for meaningful long-term social interactions”.

<sup>47</sup> No original, “Socialisers are interested in INTERACTING with other PLAYERS. This usually means talking, but it can extend to more exotic behavior.”.

<sup>48</sup> No original, “They must win and someone else must lose. Moreover, killers really want as many people as possible to see the kill, and for their victims to express admiration/respect”.



destes “outros jogadores” (mesmo que, objetivamente, a interferência em seu jogo deve parecer “útil”), mas assassinos não se importam; eles desejam apenas demonstrar sua superioridade sobre outros humanos, de preferência em um mundo no qual serve para legitimar ações que podem significar o aprisionamento na vida real. O conhecimento acumulado é inútil a menos que possa ser aplicado; mesmo quando aplicado, não há diversão a menos que possa afetar uma pessoa real em vez de uma sem emoção, entidade computadorizada<sup>49</sup>.

Ovelha – **Qual é a sensação da fome?**

Lobo – **É eterna.**

Ovelha – Do gráfico trazido por Bartle (1996), pode haver uma certa dificuldade para assimilar a ideia do que seria o termo “agindo” e como se distingue do “interagindo”.

Lobo – Para melhor assimilar estas duas variáveis, vamos associar o “agindo” a uma ação, a um fazer, ou melhor, é quando os jogadores impõem sua vontade de realizar uma ação sobre o mundo ou sobre outros jogadores. É similar a uma ação mais agressiva, como por exemplo ao matar outros jogadores (característico dos assassinos – agir em outros jogadores) ou atingir os objetivos e conquistar (característico dos conquistadores – agir sobre o mundo).

Ovelha – Já a variável “interagindo”, que de acordo com Bartle (1996), tem que a sua liberdade fica mais restrita, de modo a seguir por um caminho já predeterminado. Porém, não iremos aderir esta explicação, pensemos que a interação não implica em termos uma liberdade restrita e com um caminho já predeterminado. Para isto, temos que ter em mente que o artigo de Bartle (1996) se remete aos jogos caracterizados por MUDs, mas aqui nesta dissertação estamos generalizando para os demais jogos digitais, assim temos que a variável “interagindo” passa a ser uma ação não imposta entre coisas (podendo ser relativo ao mundo ou a outros jogadores). Assim, interagir está associado a uma interação mais pacífica e de certa forma mais passiva, como por exemplo conversar com outros jogadores (característico dos socializadores – interagir com outros jogadores) ou descobrir novos lugares do mapa (característico dos exploradores – interagir com o mundo), desde que ambas interações sejam permitidas pelo sistema do jogo.

Lobo – **Nada pode se esconder.**

Ovelha – **Embora muitos tentem.**

---

<sup>49</sup> No original, “Killers are interested in doing things to people, ie. in ACTING on other PLAYERS. Normally, this is not with the consent of these “other players” (even if, objectively, the interference in their play might appear “helpful”), but killers don’t care; they wish only to demonstrate their superiority over fellow humans, preferably in a world which serves to legitimise actions that could mean imprisonment in real life. Accumulated knowledge is useless unless it can be applied; even when it is applied, there’s no fun unless it can affect a real person instead of an emotionless, computerized entity”.

Lobo – Ao desejar encerrar esta seção, será colocado à mostra como estes jogadores se relacionam entre si, ou seja, como um jogador do tipo A se relaciona ou enxerga um jogador do tipo B. Bartle (1996) faz um alerta referente a esta informação, pois esta é estereotipada e não é possível ser assumida sempre como verdadeira para qualquer jogador, ou seja, não há possibilidades para generalizações, devido que um mesmo jogador possa exibir características relativa aos outros tipos de jogadores em certos graus ou proporções diferentes. Porém, com um viés curioso para entendermos e reforçar as motivações que levam uma pessoa a jogarem jogos digitais, é interessante expor estas relações para compreendermos seus pensamentos como jogadores. Nos baseamos em Bartle (1996):

#### **Ovelha – Conquistadores vs. Conquistadores.**

Os conquistadores enxergam outros conquistadores como mais um adversário em uma competição que querem vencer, porém isto não o torna um inimigo, define-se com um olhar mais amigável entre estes jogadores.

Podemos assumir que também há um certo respeito entre eles, porém este respeito apenas será atribuído quando são extraordinariamente bons jogadores. Por outro lado, os demais darão desculpas para explicar os motivos que os impedem de serem tão bons quanto os demais conquistadores, como a má sorte no jogo ou a falta de tempo para terem um avanço significativo.

Outra possibilidade é que os conquistadores podem cooperar uns com os outros, de tal forma a realizarem objetivos (missões) coletivos. Segundo Bartle (1996), esta cooperação pode resultar em profundas amizades análogas aos vínculos gerados entre soldados combatentes sob fogo cruzado.

Apesar da possibilidade de se fazer amigos, os conquistadores não precisam da presença de nenhum outro tipo de jogadores, desde que o sistema do jogo continue sendo desafiante para ele e que possibilite o seu avanço e o aumento de seu domínio.

#### **Lobo – Conquistadores vs. Exploradores.**

Para os conquistadores, o adjetivo que melhor define os exploradores é, sem dúvidas, “perdedores”, pois estes “[...] tiveram que recorrer a ajustes com a mecânica do jogo porque não conseguem lidar como um jogador” (BARTLE, 1996, n.p., tradução nossa)<sup>50</sup>. Esta perspectiva, da maneira que nos é apresentada, parece um pouco quanto confusa, mas podemos refletir um pouco e procurar entender o que Richard Bartle procurava dizer.

---

<sup>50</sup> No original, “[...] have had to resort to tinkering with the game mechanics because they can’t cut it as a player”.

Em alusão à explicação já mencionada sobre as características do jogador tipo explorador, percebemos que este procura explorar o mundo, maravilhar-se sobre o mundo, interagir com o mundo virtual no qual está inserido, e isto faz com que gere uma noção errônea de que tudo o que eles fazem no jogo se pareçam inútil aos olhos dos conquistadores. Para os conquistadores, os exploradores estão vadiando por aí sem direção e sem objetivo, perdendo seu precioso tempo com coisas superficiais que não os levarão a lugar algum, além de estarem fugindo do conflito, o que sugere que não possuam nenhum tipo de habilidades como jogador.

Em defesa aos jogadores exploradores, eles não estão fazendo movimentos inúteis, eles estão ganhando experiência (neste caso a experiência pode estar ou não associada ao nível do jogador) e se fortalecendo à medida que podem admirar cada centímetro do jogo e eventualmente encontrar recursos ou itens de grande utilidade para ele. Mesmo que se estes movimentos tornarem a sua evolução mais lenta, as chances de encontrar um item raro ou poderoso é maior do que os conquistadores.

Por mais que os exploradores sejam perdedores e inferiores, os conquistadores conseguem enxergar uma utilidade para os exploradores, que é quando eles desejam saber sobre alguma coisa obscura do jogo. Assim os exploradores podem ser explorados e usados para que os conquistadores consigam certas informações.

Por outro lado, os exploradores podem tirar o sono dos conquistadores quando há uma grande quantidade de jogadores exploradores no mundo, o que pode significar que menos objetos poderosos estarão disponíveis para os conquistadores, já que os exploradores tem uma boa perspectiva de como explorar e descobrir coisas. Isto tem como efeito uma barragem na evolução dos conquistadores por não possuírem os itens mais poderosos do jogo, o que acaba sendo frustrante.

### **Ovelha – Conquistadores vs. Socializadores.**

Segundo Bartle (1996), os conquistadores enxergam os socializadores com um certo desdém, sendo apenas tolerantes quanto a presença dos socializadores no mundo. É típico que a visão dos conquistadores sobre os socializadores seja uma mistura de sentimentos como desprezo, irritação e pena, e todas as interações comunicativas entre eles seriam afiadas ou condescendente.

Ainda que desprezados, os socializadores são uma boa fonte de boatos gerais sobre o jogo e sobre os competidores, porém isto não é o suficiente para que os conquistadores mudem sua visão sobre eles.

Além do mais, um conflito atormentador pode surgir da interação entre conquistadores e socializadores, uma guerra ardente em chamas, nas quais são as mais difíceis de serem

paradas: “[...] os conquistadores não querem perder o argumento, e os socializadores não querem parar de falar!” (BARTLE, 1996, n.p., tradução nossa)<sup>51</sup>.

Conclui que o número de socializadores no mundo virtual dos jogos não tem nenhum tipo de efeitos no número de conquistadores.

### **Lobo – Conquistadores vs. Assassinos.**

No geral, os conquistadores não gostam dos assassinos, porém é justamente a presença deles que deixa o jogo mais gratificante, pois devido ao desafio que os assassinos impõe sobre os conquistadores e aos outros tipos de jogadores, faz com que as conquistas no jogo se tornem significativas e valiosas, pois caso contrário, qualquer jogador tolo, sem habilidades e sem estratégias de jogo, poderia alcançar as mesmas conquistas de um jogador bom apenas se arrastando lentamente pelo mundo sem mostrar um mínimo de aptidão.

Dentre os motivos para que os conquistadores não gostem dos assassinos, estão relacionados aos seus ataques, o que para os conquistadores só se faz conveniente quando estes ataques se pareçam óbvios de que eles irão vencer.

Em meio as suas artimanhas ou de seus planos malignos, os conquistadores detestam ser interrompidos pelos assassinos a partir de ataques surpresa, impondo a eles que se armem para se defenderem. Também se enganam aqueles que pensam que os conquistadores entregarão tudo de mão beijada, os conquistadores são capazes de utilizar táticas de suicídio para prejudicar aqueles que estão o atacando, negando qualquer tipo de experiência ou avanços no jogo.

De acordo com Bartle (1996), aumentar o número de assassinos no mundo, reduzirá a população de conquistadores; em contraposição, reduzir o número de assassinos, aumentará a população de conquistadores. Veja bem, partindo de um ponto de vista pessoal, torna-se profundamente inviável que esta proporção tenha uma disparidade muito grande em relação a esses tipos de jogadores. Partindo da perspectiva de que há mais assassinos no mundo, irá suceder que os poucos conquistadores se tornem alvos frequentemente. Por outro lado, se há muito mais conquistadores no mundo em vez de assassinos, haverá uma perda de situações desafiadoras, fazendo com que as conquistas se tornem cada vez mais comuns e menos significativas.

### **Ovelha – Exploradores vs. Conquistadores.**

Para os exploradores, os conquistadores ainda não atingiram a sua forma/característica final de sua evolução, eles ainda permanecem estacionados em um estágio inicial: os

---

<sup>51</sup> No original, “[...] the achievers don’t want to lose the argument, and the socializers don’t want to stop talking!”.

conquistadores são considerados como exploradores incipientes. É só uma questão de tempo para que os conquistadores aprendam a ver que a vida não é apenas perseguir por objetivos fúteis e sem sentido.

Os exploradores estão dispostos em contribuir para a evolução dos conquistadores ao fornecer informações, porém, não são inocentes ao ponto de contarem a história completa, assim apenas concedem certas pistas enigmáticas.

O número de exploradores no jogo não é afetado pela presença dos conquistadores.

### **Lobo – Exploradores vs. Exploradores.**

Os exploradores são respeitosos com os bons exploradores, porém impiedosos com os maus. Eles abominam aqueles explorados que ecoam informações incorretas, principalmente quando acreditam fielmente que estas informações sejam verdadeiras.

Ao deixarmos estas ranzinzices de lado, os exploradores gostam de realizar novas descobertas sobre o jogo e imediatamente compartilhar estas informações com outros exploradores, esta relação entre os exploradores costuma-se ser muito amigável. Ao contrário do que os conquistadores pensam sobre eles, os exploradores se consideram habilidosos o suficiente para conquistar a glória, porém seus movimentos não são direcionados para isto, alegando falta de tempo para uma conquista rápida, ou já terem se provado como um jogador diferenciado anteriormente, ou até mesmo o tédio, sendo que não faria sentido conquistar a glória rapidamente – tendo em vista que isto seria uma realização muito fácil – sem ao menos explorar e desfrutar de cada centímetro do jogo, perdendo-se assim as inúmeras possibilidades de descobertas novas nas quais não são tão visíveis e que podem passar batido.

Os exploradores possuem um viés socializador, eles adoram a companhia de outros exploradores interessados em explorar o mundo assim como eles. Neste momento Bartle (1996) enuncia que poucas pessoas possuem o perfil de jogadores exploradores, alertando que esta população dificilmente aumentaria e que, portanto, deveríamos valorizar cada um dos exploradores que encontrarmos dentro do mundo dos jogos digitais.

### **Ovelha – Exploradores vs. Socializadores.**

Os exploradores consideram os socializadores como uma peça descartável, eles não são importantes, apesar de que a interação entre os dois pode ser agradável para os exploradores. Os socializadores são as pessoas nas quais os exploradores se divertem ao impressioná-los, principalmente quando estes socializadores estão evidentemente abaixo deles em termos de compreensão do jogo ou até mesmo quando a conversa não está relacionada ao mundo do jogo em questão.

Neste momento, os exploradores se sentem como um grande artista, autores de quadros famosos como Leonardo da Vinci, Pablo Picasso, Edvard Munch, Frida Kahlo, Van Gogh, Tarsila do Amaral, Candido Portinari, etc. Eles são vangloriosos em relação aos seus talentos como exploradores, no entanto, aqueles socializadores nos quais não possuem os atributos artísticos e racionalista para admirar estes talentos, são imediatamente considerados como descartáveis ao ponto de que não valem a pena perder o tempo com eles.

O número populacional de exploradores não é afetado pelo número de socializadores, assim temos uma neutralidade.

### **Lobo – Exploradores vs. Assassinos.**

O respeito dos exploradores pelos assassinos é relutante, pois aqueles não querem aderir uma reputação própria da matança. Eles consideram o comportamento dos assassinos enfadonho, monótono, cansativo: assassinos só querem saber de matar, matar, e matar, qual a graça disso quando há uma extensão de coisas interessantes e inexploradas por aí? Este comportamento é tão chato, principalmente quando os exploradores estão prestes a terminar algum tipo de ação e se deparam diante de um assassino querendo ataca-los.

Por outro lado, os exploradores não excluem a opção de atacar outros jogadores, isto pode ser feito mais como um exercício ou para testar certas configurações, do que propriamente pelo prazer de exterminar, sendo que os seus ataques podem ser extremamente eficazes. É quando a caça se torna o caçador.

Em certos momentos de jogo, o explorador profundamente irritado por um assassino, pode chegar ao ponto de decidir fazer alguma coisa a respeito com as próprias mãos, o que seria uma péssima notícia para um assassino. Ser destruído por um explorador (principalmente quando este é um jogador de baixo nível no jogo) pode manchar a reputação de um assassino e transforma-lo em chacota.

Uma população superior de assassinos em relação aos exploradores tem um efeito relativo, pois os exploradores não se importam muito se forem mortos, porém, por outro lado, se acontecer com muita frequência, isto pode implicar em um descontentamento ao ponto de diminuir sua regularidade no jogo.

### **Ovelha – Socializadores vs. Conquistadores.**

#### **Não se assuste quando a vida se esgotar.**

Os socializadores gostam dos conquistadores. Quando os conquistadores são capazes de fornecer uma novela sobre a qual os socializadores possam conversar, porém, quando não há tal estrutura, a união entre estes dois tipos de jogadores torna-se irrelevante. Mas vejam bem, isto acontece apenas quando os conquistadores se abrem, coisa que é muito difícil, caso

contrário, os socializadores não gostam de conversar com os conquistadores, mas gostam de falar sobre eles.

Para os socializadores, aumentar o número de conquistadores/socializadores no jogo, tem um efeito sutil: os socializadores podem ter uma perspectiva que tudo no jogo é sobre marcar pontos e abater monstros/inimigos, o que poderia ser a causa do seu abandono no jogo. Por outro lado, diminuir a população tem pouco efeito, a menos que o número de conquistadores caia para zero, tornando difícil a inclusão de socializadores em grupos de conversação já estabelecidos.

#### **Lobo – Socializadores vs. Exploradores.**

Na perspectiva dos socializadores, os exploradores são personagens tristes. Ambos tipos de jogadores gostam de conversar, mas raramente sobre o mesmo tipo de assunto, mas quando isto ocorre, geralmente é porque o explorador quer parecer erudito e o socializador não tem mais nada para fazer.

O número populacional de socializadores não é afetado pelo número de exploradores.

#### **Ovelha – Socializadores vs. Socializadores.**

De acordo com Bartle (1996), basicamente os socializadores gostam de conversar e conversar, eles falam uns com os outros por horas e horas sobre um determinado assunto e ainda voltam mais tarde para saber mais sobre isto. Os tópicos das conversas podem ser variados, assuntos sobre o próprio jogo ou sistema de jogo em seu funcionamento, sendo que isto ocorre como uma forma de quebrar o gelo, e uma vez que os laços da amizade se tornam consistentes, eles encontrarão outros assuntos para conversar.

Quanto mais socializadores houver no jogo, novos socializadores serão atraídos para o jogo.

#### **Lobo – Socializadores vs. Assassinos.**

Os socializadores odeiam os assassinos, ao meu ver, isto é, porque os socializadores são presas fáceis. Os culpados de provocar este ódio são os assassinos, pois eles se esforçam para livrar o jogo de socializadores “idiotas” que não sabem identificar a diferença de suas forças. Por outro lado, os socializadores desprezam os assassinos, pois estes possuem condutas antissociáveis, enquanto os socializadores são amigáveis e prestativos em relação à vida.

Devido à sede por sangue, quanto mais aumentar o número de assassinos no universo do jogo, menos haverá socializadores. Já ao diminuir a quantidade de assassinos, influenciará que os socializadores joguem o jogo.

#### **Lobo – Assassinos vs. Conquistadores.**

*Era a vez da ovelhinha, mas nesta parte o lobinho aqui é especialista. **Rasgue sua garganta.***

Assim como eu, os assassinos são caçadores, eles consideram os conquistadores sua presa natural. Diferentemente dos socializadores, meros bichinhos indefesos, os conquistadores são bons lutadores, eles aprenderam novas habilidades e se tornaram especializados na arte da luta, da guerra, do combate, mas eles não são tão bons quanto os assassinos. Esta caçada é diferente, existe emoção, uma “emoção da perseguição”, o que torna a caçada ainda mais divertida. Alguns conquistadores conseguem escapar de minhas presas, mas geralmente o assassino é mais rápido. Outro ponto de diversão é que os conquistadores não gostam de ser atacados, é quando os assassinos se deleitam de sua irritação.

Os conquistadores são um rebanho perfeito, é improvável que abandonem o jogo, e sempre retornam para que os assassinos possam se “alimentar” novamente. Mas há uma desvantagem, os conquistadores também podem ser perigosos, na busca por vingança eles passam um tempo se fortificando e ficam à espreita para derrotar os assassinos, para eles a vingança é um prato que se come frio.

Aumentar o número de conquistadores, com o tempo fará que o número de assassinos também aumente, já que os conquistadores são assassinos em potencial.

#### **Ovelha – Assassinos vs. Exploradores.**

Os assassinos costumam deixar os exploradores em paz, pois os explorados aceitam o arco da ovelha. Exploradores podem ser lutadores formidáveis, porém eles não se preocupam em serem atacados, em alguns casos, eles não apresentam nenhum indício de que irá resistir, o que torna a caçada frustrante. Não há nada mais irritante para os assassinos quando a caça simplesmente aceita o seu destino sem se defender.

Por outro lado seria uma vergonha se um assassino for derrotado por um explorador, sua reputação seria menosprezada, e isto abriria margens para que outros exploradores o derrotem e passem informações táticas adiante. Portanto, os assassinos tendem a manter distância dos exploradores, a menos que não haja mais ninguém para caçar.

Aumentar o número de exploradores no jogo diminuirá o número de assassinos.

#### **Lobo – Assassinos vs. Socializadores.**

Os socializadores, de certa forma, são a alegria dos assassinos. Não que os socializadores sejam um grande desafio, mas sim que ao serem abatidos sentem uma dor terrível. Esta dor é a cereja do bolo dos assassinos.



Outro aspecto apresentado por Bartle (1996), é que os assassinos gostam e se orgulham de sua má reputação, então atacar os inofensivos socializadores fará com que sua má fama se eleve.

Aumentar o número de socializadores aumentará o número de assassinos, porém não por muito tempo, pois ao aumentar o número de assassinos, mas se irá caçar socializadores.

### **Ovelha – Assassinos vs. Assassinos.**

#### **Aqueles que nos temem são os que mais nos dão poder.**

Os assassinos tentam não cruzar com outros assassinos, tendo em vista que são os mais perigosos, e serem derrotados prejudicará sua reputação. Assassinos iniciantes mudam seu plano para não encontrar outros assassinos mais experientes, tal método torna sua evolução mais lenta, e é por isto que a quantidade de assassinos no jogo leva tempo para aumentar.

Em alguns casos, os assassinos trabalham em equipes por um curto prazo, pois logo voltarão a perseguir suas vítimas sozinhos.

O efeito que os assassinos têm sobre os demais assassinos é a redução da quantidade de vítimas disponíveis.

Lobo – Vale a pena frisar novamente que, se tratando apenas de um único jogador, não exclusivamente teríamos a evidência de apenas uma das características dos quatro tipos de jogadores (ou seja, o jogador não seria exclusivamente conquistadores, ou exploradores, ou socializadores ou assassinos), mas sim teríamos estas características distribuídas em cada indivíduo de acordo com um certo grau de proporção. Portanto, um único jogador conseqüentemente poderá desfrutar de todas as características encontradas em cada um dos tipos de jogadores em um único jogo.

## 4. PENSAMENTO FORMAL

Diogo – Agora vamos focar em um ponto muito importante para esta dissertação, portanto, prestem bastante atenção nessa parte. Na seção 4.1, deixaremos os jogos digitais um pouco de lado para que possamos nos embasar no pensamento formal, conteúdo que se relaciona com a psicologia da educação e posteriormente com o jogo digital *League of Legends*.

O pensamento formal pertence a última fase de desenvolvimento cognitivo, no estágio da inteligência operatória formal (DOLLE, 1978). Este estágio se inicia com 12 anos, com um ponto de equilíbrio em sua formação aos 14-15 anos de idade. O foco neste estágio se complementa com as características funcionais, caracterizadas em quatro polos: a) A realidade é concebida como um subconjunto do possível; b) O caráter hipotético-dedutivo; c) O caráter proposicional; d) Os esquemas operacionais formais.

Outro ponto que torna interessante é que o estágio da inteligência operatória formal é o último estágio que se sucede aos demais, ou seja, é o período ao qual todas as características respectivas aos outros estágios já se desenvolveram, o que implica que estas características também se fazem presentes no pensamento formal. Para mais informações, continue lendo esta dissertação.

Porém, o que se questiona é como as características funcionais se relacionam com os jogos digitais?!

O capitão Teemo elaborou um quadro na seção 4.2 para exemplificar algumas relações entre as características funcionais do pensamento formal com o jogo digital comercial *League of Legends*.

## 4.1. O lance não é quanto tempo você tem, é como você usa

### Ekko

Figura 17: Ekko, o rapaz que estilhaçou o tempo (campeão do jogo League of Legends).



Fonte: Riot Games, 2021.

Meus melhores amigos sempre foram as crianças perdidas de Zaun, mas também havia um que pertence ao universo de vocês. Eu estou falando sobre o autor desta dissertação, eu disse a ele: **“Você costumava ser legal”**, mas agora ele está envolvido com essas *paradas* de pesquisa científica, essas coisas metódicas e cheia de *nhé né né*, que nem tem tempo mais para escalar a torre do relógio comigo.

Mas apesar disso ele é um bom amigo e eu gosto muito dele. Perguntei a ele o que eu poderia fazer para ajudar e tudo mais, e então ele disse que eu poderia ajudar a escrever esta dissertação, segundo ele, quanto mais ajuda ele tiver, mais rápido vai conseguir acabar a dissertação e irá poder escalar a torre do relógio comigo..., mas na moral?! Ele é um *baita* de um preguiçoso mesmo.

Mas beleza, vou tentar escrever isso, se bem que... **na boa, não faço ideia do que eu tô fazendo.**

Quando a gente fala de adolescência, entendemos, de acordo com o nosso referencial teórico que, ela se inicia a partir dos 12-13 anos de idade até aproximadamente o final da segunda década da vida (COLL et al., 1995). Muitas pessoas tomam essa fase da adolescência como uma fase de rebeldia, de tormentas e dramas, ou uma crise passageira, mas na moral,

somos mal interpretados. A adolescência situa-se estruturada nas formas finais de pensamento e da vida afetiva, “Os adolescentes têm seus poderes multiplicados; estes poderes, inicialmente, perturbam a afetividade e o pensamento, mas, depois, os fortalecem” (PIAGET, 1999, p. 58).

É na adolescência que o pensamento atinge um nível novo e superior. Este pensamento é caracterizado por uma maior autonomia e rigor em seu raciocínio, denominado como pensamento formal na tradição piagetiana, no qual pertence a fase das operações formais (COLL et al., 1995).

De acordo com Medeiros (2005), tudo aquilo que era compreendido como verdade absoluta, passa a não ser. O adolescente agora questiona e reflete mais sobre quaisquer conceitos que lhes são apresentados, e isto pode ser interpretado como uma rebeldia.

Com essa independência intelectual, que surge com muita força, o adolescente é capaz de criar teorias próprias e contestar o que foi dito pelo adulto. Contestação que, muitas vezes, é compreendida como rebeldia. Se anteriormente tudo era entendido como verdade absoluta, agora não é mais. Essa nova habilidade leva o jovem a uma abordagem mais reflexiva sobre quaisquer conceitos que lhe sejam apresentados. Ele questiona os princípios que o cercam e tem a tendência de buscar novas alternativas, novas respostas, a fim de exercitar essa nova capacidade. A linguagem adquiriu precisão e objetividade. A função argumentativa é construída e explorada pelo adolescente (MEDEIROS, 2005, p. 23).

Bom, é... agora que eu falei que a adolescência pertence à fase das operações formais, eu preciso voltar um pouco na linha do tempo para expor quais são as outras fases do desenvolvimento que o tal do Jean Piaget estipulou. Dá pra acreditar nisso?! **Eu nunca vou ser igual a esse cara.**

De acordo com Dolle (1978), estas fases são chamadas de estádios, sendo que as mesmas se reduzem a quatro estádios principais:

- 1 – Estádio da inteligência sensório-motora (até dois anos).
- 2 – Estádio da inteligência simbólica ou pré-operatória (de 2 a 7-8 anos).
- 3 – Estádio da inteligência operatória concreta (de 7-8 anos a 11-12 anos).
- 4 – Estádio da inteligência operatória formal (a partir de 12 anos com patamar de equilíbrio por volta dos 14-15 anos). (DOLLE, 1978, p. 52).

*Epa*, mas espera aí, o que significa esse patamar de equilíbrio? O patamar de equilíbrio encontra-se em todas as fases de desenvolvimento cognitivo.

### **Vamos fazer do jeito difícil.**

Então, podemos pensar que uma estrutura de equilíbrio possui características intrínsecas, sendo que uma estrutura de equilíbrio constitui uma sustentação que serve de preparo para o estágio seguinte. Aquele cara lá, o tal do Piaget (1999, p. 88), indicou que a noção de equilíbrio é utilizada na teoria do desenvolvimento para explicar as passagens de um

estágio para outro, e definiu da seguinte maneira: “vamos defini-lo, muito amplamente, pela compensação proveniente das atividades do sujeito em respostas às perturbações exteriores”.

Em complemento da sua noção de equilíbrio, Piaget (1999, p. 88) explica o termo “compensação” em relação com as “perturbações”:

Mas, agora, é preciso enfatizar que a perturbação exterior só poderia ser compensada por atividade: ao *maximum* de equilíbrio corresponderá, então, não um estado de repouso, mas um *maximum* de atividades do sujeito que compensarão, de um lado, as perturbações atuais, e, por outro lado, as perturbações virtuais (isto é essencial, e é importante desde já sublinhá-lo, em particular nos casos dos sistemas operatórios do pensamento em que o sujeito atinge o equilíbrio na medida em que é capaz de antecipar as perturbações, representando-as por operações ditas “diretas” e de compensá-las por antecedência, através de um jogo de operações “inversas”).

Dolle (1978, p. 56-57) complementa a relação entre compensações e perturbações: “Uma estrutura de equilíbrio é uma estrutura capaz de compensações (de perturbações provenientes do exterior, por exemplo), mas é também uma estrutura aberta, vale dizer, capaz de adaptar-se às condições variáveis do meio”. Medeiros (2005, p. 29) simplifica: “A equilibração é um processo que permite a adaptação do organismo ao meio”. Medeiros (2005, p. 29) nos apresenta uma síntese:

“[...] podemos compreender que não nos encontramos em equilíbrio permanente. Se assim fosse, o desenvolvimento cognitivo estaria mobilizado; mas, ao contrário, vivemos uma sucessão de equilíbrios e reequilibrações. É importante observarmos também que as construções anteriores não são descartadas ao surgir uma nova estrutura, elas são suporte para novas construções”.

Então a noção de equilíbrio nos serve como uma estrutura em constante desenvolvimento que permite evoluir e transitar para uma estrutura mais complexa, isto não significa que este desenvolvimento implique em avançar para o estágio seguinte da inteligência, mas sim que é um “processo” de desenvolvimento das estruturas cognitivas que lhe permite estar mais apto a compensar suas perturbações. Ou seja, o equilíbrio é possibilitado quando nossas estruturas cognitivas se desenvolvem para uma nova conjuntura mais adequada, o que permitiria uma forma de adaptação com o meio ao qual exigira estruturas da capacidade cognitiva mais complexas. Assim como em Dolle (1978, p. 161), em cada estágio da inteligência “elaboraram-se estruturas particulares em relação com os meios essenciais de apreensão do real”. Esta noção visa garantir o equilíbrio entre fatores internos e externos, e não se trata de alcançar uma estabilidade, pois os processos de equilibração estão em perpétuo desequilíbrio (PIAGET, 1999).

É interessante mencionar que, seguindo pela perspectiva piagetiana, a inteligência ou o desenvolvimento cognitivo é concebido como uma das formas da adaptação (DOLLE, 1978).

Existe um certo egocentrismo no adolescente em sua transição para o pensamento operatório formal que se consolida por volta destes 14-15 anos, o egocentrismo se manifesta como uma crença na onipotência da reflexão (o “eu” todo-poderoso, com capacidades mentais superiores, agora “eu” sou o *bonzão*), que como dito antes, isto pode ser considerado como uma rebeldia. Desta forma, logo o adolescente se livra do egocentrismo quando atinge o equilíbrio, sendo que neste caso “O equilíbrio é atingido quando a reflexão compreende que sua função não é contradizer, mas, se adiantar e interpretar a experiência” (PIAGET, 1999, p. 60). Este momento “egocêntrico” não é algo ruim, é uma fase natural a qual reflete o desenvolvimento das estruturas do pensamento, que em diante, estruturam e compensam as perturbações com novas aptidões.

**O lance não é quanto tempo você tem, é como você usa.** Portanto, mostrei as fases (ou estágios) nas quais Piaget aderiu como sendo as etapas do desenvolvimento das estruturas da inteligência e o equilíbrio do adolescente. Como o foco são os adolescentes, terei minha atenção voltada para o estádio das operações formais. **Às vezes envelhecer tem seu lado bom.**

O pensamento formal pertence a última fase do desenvolvimento cognitivo, assim temos que o pensamento formal faz parte não apenas do adolescente, mas também dos adultos.

Nas palavras de Jean-Marie Dolle (1978, p. 161), “o que caracteriza o pensamento operatório formal é que ele é essencialmente *hipotético-dedutivo*”. Para ele, “a inteligência tem acesso a um nível tal que ela se situa no plano das relações entre o possível e o real, mas numa inversão de sentido realmente notável” (DOLLE, 1978, p. 161). Segue a explicação do próprio Piaget (1999):

O pensamento formal é, portanto, “hipotético-dedutivo”, isto é, capaz de deduzir as conclusões de puras hipóteses e não somente através de uma observação real. Suas conclusões são válidas, mesmo independentemente da realidade de fato, sendo por isto que esta forma de pensamento envolve uma dificuldade e um trabalho mental muito maiores que o pensamento concreto (1999, p. 59).

Então, em nível de pensamento formal, o adolescente costuma possuir uma habilidade de raciocínio mais abstrata, já que a inteligência passou por uma transição do concreto<sup>52</sup> para o formal, trazendo a possibilidade para as formulações de hipóteses e operando em um plano entre o possível (ou plano das ideias) e o real. Sua habilidade de pensamento atinge um nível

---

<sup>52</sup> De acordo com Piaget (1999), a inteligência operatória concreta só se refere à própria realidade, ou seja, aquilo que já é conhecido pela criança, aquilo que lhe é concreto (para aqueles ansiosos por mais informações, leiam o capítulo 5).

capaz de construir e refletir sobre suas hipóteses e teorias. De acordo com Piaget (1999), o adolescente agora consegue criar uma filosofia, uma política, uma estética.

De acordo com Coll e colaboradores (1995), as operações formais foram resumidas em duas características, sendo elas as características estruturais e as características funcionais.

Expor estas duas características torna-se profundamente interessante, porque em certos momentos os aspectos que estão presentes em uma, possuem relações com a outra, como é o caso de refletir mais, criar hipóteses, e ter uma capacidade de dedução superiores ao nível do operatório concreto. Porém, quando o meu amigo, autor da dissertação, fez algumas buscas para entender mais sobre o estágio das operações formais, os trabalhos encontrados em suma maioria focalizam nas características estruturais. Dá pra acreditar nesse cara? **Eu detesto ser responsável.**

Eu e meu amigo então adotamos o livro de Coll e colaboradores (1995) como o principal referencial teórico para falarmos sobre o pensamento formal, mas nem sempre concordamos com estes autores. Coll e colaboradores (1995), entendem que as características estruturais possuem pequena utilidade na prática educativa, em contradição com os vários trabalhos encontrados referente ao estágio da inteligência operatória formal. Muitos destes trabalhos envolvem as estruturas lógicas do pensamento formal, trazendo conceitos de diferentes áreas do conhecimento, como por exemplo, as mais comuns são das áreas da matemática e da física.

A partir das características estruturais, obtemos dois modelos lógicos do pensamento formal, que são as 16 operações binárias e o grupo de transformação INRC.

De acordo com Medeiros (2005) o conjunto das 16 combinações binárias são: 1) A disjunção; 2) Seu inverso, a negação conjunta; 3) A conjunção; 4) Seu inverso, a incompatibilidade; 5) A implicação; 6) Seu inverso; 7) Implicação conversa; 8) Seu inverso; 9) A equivalência; 10) Seu inverso, a exclusão recíproca; 11) Independência de p com relação a q; 12) Seu inverso (que é também sua recíproca); 13) e 14) Independência de q, e q com relação a p; 15) Afirmação completa ou tautologia; 16) Seu inverso, a negação completa ou contradição.

Por outro lado, temos o grupo de transformação INRC no estágio operatório formal, no qual Medeiros (2005) afirma que o adolescente compreende que cada operação pode ter:

- (I) Sua forma idêntica ou direta;
- (N) Sua negação;
- (R) Sua recíproca;
- (C) Sua correlativa.

Começamos então a perceber que as características estruturais possuem grandes relações com os conteúdos da matemática, até porque os trabalhos encontrados tem como foco

tais conceitos para a realização de suas respectivas pesquisas, e por isto não concordamos com a afirmação de Coll e colaboradores (1995), pois a partir do ponto de vista das estruturas, os conceitos da matemática muito podem contribuir para o aprimoramento do pensamento formal, assim como vale a sua recíproca, sendo que o pensamento formal contribui para a aprendizagem da matemática, e que portanto, pode ser muito útil para a prática educativa.

No entanto, como já dito antes por alguns de meus colegas do universo de *League of Legends*, queremos proporcionar aos participantes a experiência real de jogar o jogo, que eles possam experienciar sensações agradáveis, e entendemos que se tentássemos criar exercícios de matemática (mesmo que utilizando o jogo para contextualizar os supostos exercícios-problemas), perderíamos a essência do lúdico, e que por sua vez, poderia equivaler a uma aula de resolução de problemas sob uma estética mais “bonita”. É como eu digo: **“você tá na quebrada errada, cara”**.

Então sem mais delongas, iremos tratar das características funcionais, que são aquelas as quais entendemos ser as mais adequadas para este estudo, já que não pretendemos envolver explicitamente conteúdos curriculares nas nossas oficinas de aplicação do jogo *League of Legends*. Coll e colaboradores (1995) apontam quatro características do ponto de vista funcional, nas quais em alguns momentos dessa seção já podemos ter observado alguns aspectos relativos das mesmas.

a) A realidade é concebida como um subconjunto do possível.

A primeira característica é dita como essencial, ou melhor, segundo Coll e colaboradores (1995), é a que melhor define a fase das operações formais.

Neste, quando um problema é apresentado aos adolescentes, levam em conta todos os aspectos possíveis, assim não centra apenas naquilo que é real e conhecido, mas também prevê quaisquer situações e relações causais possíveis dentre os elementos nos quais se relacionam com este problema. Segundo Coll e colaboradores (1995, p. 276):

Graças a esta nova propriedade, tem, agora, a capacidade potencial de conceber e elaborar todas ou quase todas as situações possíveis que poderiam coexistir com a situação dada, conceptualizando com uma maior precisão a proposição e a resolução de um determinado problema. [...] o adolescente e, por extensão, o adulto, graças a esta característica do pensamento e ao domínio da combinatória, serão capazes não só de relacionar cada causa isoladamente com o efeito, como também considerar todas as combinações (duas a duas, três a três, etc.) possíveis, entre as diferentes causas que determinam tal efeito.

As pessoas no estágio operatório formal, apresenta uma lógica formada por todas as combinações possíveis do pensamento (FERRARI DO ZAMORANO, 1991), assim o



adolescente ou os adultos possuem plenas capacidades para combinar diversos elementos em determinadas situações.

b) O caráter hipotético-dedutivo.

Como já visto, é na adolescência que encontramos um pensamento mais aprimorado em relação ao pensamento abstrato ou teórico. Com isto, as abstrações e teorias assumem a forma de hipóteses. “Ou seja, utiliza-se uma estratégia que consiste em formular um conjunto de explicações possíveis para, posteriormente, submetê-las à prova, para comprovar sua confirmação empírica” (COLL et al., 1995, p. 276). O adolescente possui capacidade de comprovação para levar em conta várias hipóteses simultaneamente.

Então temos um caráter hipotético-dedutivo no pensamento formal, pois além do adolescente formular suas hipóteses, ele aplica um raciocínio dedutivo para realizar com êxito a ação comprobatória.

Em outras palavras, diante de determinada situação, o adolescente não apenas opera sobre as possibilidades oferecidas pela formulação da hipótese que expliquem os fatos apresentados, como também, como resultado da aplicação de um raciocínio dedutivo, é capaz de comprovar sistematicamente o valor de cada uma das hipóteses que lhe ocorrem (COLL et al., 1995, p. 276).

c) O caráter proposicional.

Neste, o adolescente dispõe de proposições verbais para expressarem suas hipóteses e seus raciocínios (como o raciocínio dedutivo): “As proposições são essencialmente afirmações sobre ‘o que pode ser possível’, são de natureza puramente abstrata e hipotética, independentes da realidade concreta” (COLL et al., 1995, p. 277).

Segundo Medeiros (2005, p. 24), “a proposição é um conjunto de palavras que exprimem um pensamento de sentido completo”. Toda proposição pode ser falsa ou verdadeira, não podendo ser ao mesmo tempo falso e verdadeiro.

Segundo Coll e colaboradores (1995), o adolescente não precisa trabalhar com objetos manipuláveis reais, possuindo capacidade de utilizar representações proposicionais dos objetos. De acordo com Lagreca (1997), as representações proposicionais são aquelas nas quais as representações mentais consistem em cadeias de símbolos em uma linguagem da mente. Desta forma, ao mesmo tempo que essas proposições sejam mentais, elas também são verbalmente expressáveis.

Neste caso, a linguagem pode ser um instrumento de troca com o meio, o que possibilita novos sistemas de significados nos quais confluem com as representações. É um apoio verbal.

O importante é que na representação haja abstração da ação e a projeção do que foi abstraído da ação, pois é isso que dá sentido às experiências e é responsável pela

ligação entre o sentido e o significante, nas diferentes etapas da construção simbólica, que vai da imitação diferida ao levantamento de hipóteses do período formal (FERRARI DO ZAMORANO, 1991, p. 34)<sup>53</sup>.

d) Os esquemas operacionais formais.

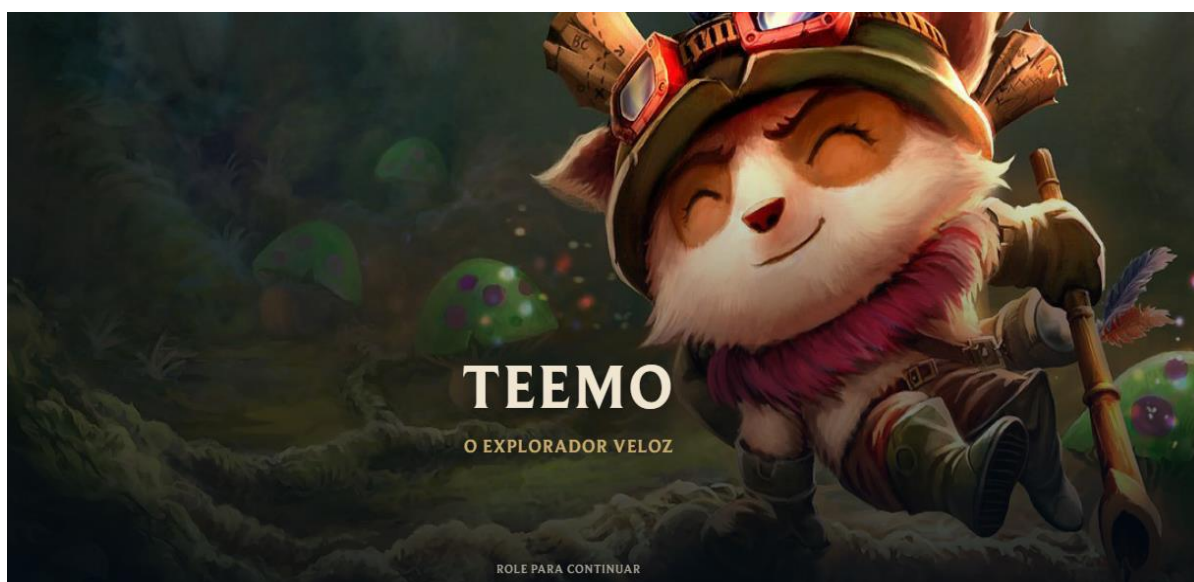
O conhecimento do adolescente é resultado da interação de uma nova informação com a sua própria experiência. “O esquema é entendido como um processo interno, organizado e não necessariamente consciente, que repousa sobre a antiga informação já armazenada em nossa mente” (COLL et al., 1995, p. 278).

Esses esquemas permitem que os adolescentes adquiram uma capacidade preditiva e antecipadora dos aspectos do ambiente.

## 4.2. Capitão Teemo no comando

### Teemo

*Figura 18: Teemo, o explorador veloz (campeão do jogo League of Legends).*



Fonte: Riot Games, 2021.

<sup>53</sup> No original, “Lo importante es que em la representación haya abstracción a partir de la acción y, proyección de aquello que fue abstraído de la acción, porque es ésta la que da significación a las experiencias y, la que es responsable de la vinculación entre el significado y el significante, en las diferentes etapas de la construcción simbólica, que va de la imitación diferida al levantamiento de hipótesis del período formal”.

**Um, dois, três, quatro. Sim senhor! Vou patrulhar primeiro!** Eu preciso ficar sempre atento para proteger meus companheiros e minhas companheiras de Bandópolis, mas isso não é um problema. Durante as minhas patrulhas, uma vez encontrei o autor dessa dissertação, ele me disse que é amigo de Bandópolis, e eu senti que poderia confiar nele. Fizemos um trato, e agora nos tornamos irmãos. **Nunca subestime o poder do código dos escoteiros.**

Enquanto eu fazia minha patrulha rotineira pela manhã, para defender Bandópolis de invasores, eu fiquei pensando e pensando nesse tal de pensamento formal no jogo *League of Legends*. Como o Ekko já disse anteriormente, essa pesquisa toma como foco as características funcionais presentes na inteligência do pensamento operatório formal, e então eu deduzi ...

O que era mesmo? Não pode ser, já está quase na hora do almoço? Se me lembro bem, eu acabei de começar a minha patrulha, e ainda era bem cedo. Acho que eu me desliguei de novo, é ..., essas coisas acontecem mesmo de vez em quando. **Tamanho não é documento.**

Voltando ao que eu estava dizendo antes, eu andei pensando que, o jogo *League of Legends* tem matemática à beça, mas de maneira implícita, então não queremos nos atentar a isto, o Ekko mesmo disse que se quiséssemos trabalhar com conteúdos de matemática no jogo *League of Legends*, talvez teríamos que elaborar exercícios de matemática. Isso acontece por que o jogo *League of Legends* é um jogo comercial, voltado para o entretenimento, apesar de que eu acho que nele existe potenciais não só para a educação como é o caso dessa pesquisa, mas também para a matemática. **Isso vai doer.**

Mas não queremos perder o caráter lúdico do jogo, portanto não queremos envolver explicitamente conteúdos curriculares das diferentes áreas do conhecimento, e devido a isto, utilizar a característica estrutural do pensamento formal, torna-se inviável como foi mencionado na seção anterior.

**Armado e preparado.** Mas o que tem a ver esse jogo digital comercial *League of Legends* com as característica funcionais do pensamento formal?

Pensando nas quatro características apresentadas sobre a visão funcional do pensamento formal, encontramos alguns termos nos quais podem ser fundamentais para o prosseguimento desta pesquisa. *Assim ..., resolvi ..., os meus companheiros e companheiras de Bandópolis precisam de mim, vou usar minha zarabatana para defender Bandópolis dos invasores.*

Diogo – Caros leitores, aparentemente o nosso querido campeão Teemo teve que se ausentar por um momento da escrita desta dissertação, desta forma darei sequência. Resolvi construir o Quadro 2 para expor estes termos e explicar como podem ter relação com o jogo *League of Legends*.

*Quadro 2: Relações entre as características funcionais e o jogo League of Legends.*

<b>Características Funcionais</b>	<b>Termos</b>	<b>Relações com o jogo <i>League of Legends</i></b>
<p>A realidade é concebida como um subconjunto do possível</p>	<p>Considerar as combinações possíveis</p>	<p>As combinações no jogo <i>League of Legends</i> podem ser analisadas em diversos pontos de vista diferentes. Portanto, há a possibilidade que os participantes considerem: a) A relação de campeões – como será a composição da equipe referente a composição de campeões (como por exemplo, as funções de cada campeão, suporte, assassino, mago, etc.); b) As <i>Skills</i> (habilidades de cada campeão) – derivado do item (a), no qual pode seleccionar os campeões de acordo com as <i>skill</i> de modo a fazer combos com estas habilidades; c) A combinação de itens – determinadas partidas exigem itens mais defensivos, itens mais ofensivos, etc.</p>
	<p>Relações Causais</p>	<p>Pensa-se aqui, a relação na qual um determinado elemento (ou fenómeno) do jogo influencia nas consequências de um outro. São diversas as situações que podem surgir neste momento, como por exemplos: um companheiro de equipe pode morrer uma quantidade alta de vezes para um mesmo</p>

		<p>campeão inimigo, deixando-o forte; pode ter relação quanto aos itens também, sendo que um suporte do time ao fazer itens ofensivos, tem reduzido as suas capacidades de proteger um aliado; ou a escolha de uma composição de campeões tanque em uma equipe, pode resultar em sofrer menos dano, mas consequentemente aplicar pouco dano.</p>
	<p>Resolução de um problema dado</p>	<p>O adolescente no estágio do pensamento formal possui capacidades mais aprimoradas para resolução de problemas, desta forma, desenvolverão hipóteses e utilizarão o raciocínio dedutivo para solucioná-los. Ao utilizar o jogo <i>League of Legends</i>, poderá ser apresentado certos problemas para que os participantes elaborem estratégias viáveis para serem superadas. Estes problemas no geral podem ser apresentados da seguinte maneira: o problema será formulado de modo que um campeão X deva fazer uma certa função no jogo, assim os participantes deverão elaborar estratégias para superar as dificuldades que tal problema aplica.</p>
<p>O caráter hipotético-dedutivo</p>	<p>Elaborar hipóteses</p>	<p>O sentido das hipóteses é, de certa forma, simples. A hipótese é o conjunto de explicações possíveis, é</p>

		<p>de onde partem as possíveis explicações de um determinado fenômeno. As hipóteses se relacionam com os demais termos aqui presente, essas hipóteses no jogo podem explicar a priori o porque escolher um campeão X e não o campeão Y, o porque de fazer o item X e não o item Y, o porque um campeão vai jogar na lane X e não na lane Y, etc.</p>
	<p>Raciocínio dedutivo</p>	<p>Os participantes aplicarão uma espécie de raciocínio dedutivo durante a oficina. Partindo de uma premissa (hipótese), com argumentos relativo ao seu próprio conhecimento e das explicações hipotéticas, buscase deduzir uma conclusão. Tratandose do jogo <i>League of Legends</i>, nem sempre o resultado do raciocínio hipotético-dedutivo estará correto, pois o resultado final de uma hipótese depende das situações que podem ocorrer durante a partida, então mesmo que a elaboração das hipóteses e das estratégias de jogo forem muito boas, não necessariamente vai resultar em uma vitória para a equipe, pois a vitória não depende apenas da escolha dos campeões, da relação de itens, e das estratégias de jogo, pois em um jogo em que se enfrentam adversários</p>

		<p>reais, também possuem as mesmas oportunidades de elaborar estratégias, portanto não necessariamente teríamos uma vitória, sem contar que outras variáveis entram em jogo, como a habilidade individual que cada jogador possui ao utilizar determinado campeão e as próprias situações dentro do jogo (como as tomadas de decisões).</p>
	<p>Ação comprobatória</p>	<p>Quando o raciocínio dedutivo estiver correto, é possível comprovar o valor sistematicamente de cada hipótese. O jogo <i>League of Legends</i>, nesse caso, permite que os participantes tenham a ação comprobatória (colocar em prova suas hipóteses). Como dito no termo do raciocínio dedutivo em contexto com o jogo <i>League of Legends</i>, nem sempre teremos uma vitória, porém para esta dissertação, pouco importa se os participantes irão vencer ou não uma partida, o que interessa são as chances de vencer e os aspectos deste pensamento “formal”. Portanto, tomaremos que mesmo perdendo as partidas, teremos sucesso se as hipóteses forem elaboradas utilizando o pensamento formal.</p>
<p>O caráter proposicional</p>	<p>Proposições verbais</p>	<p>A coleta de dados dessa pesquisa de certa forma focaliza nas proposições</p>

		<p>verbais, já que esta será realizada por gravações das vozes dos participantes. As proposições são de natureza abstrata e hipotética, e no momento que os participantes discutirem sobre suas hipóteses e raciocínio dedutivo, imaginamos que poderemos observar as características funcionais do pensamento formal através dessas proposições verbais, nas quais transformam aquilo que é mental em verbalmente expressáveis. Uma proposição também só pode ser verdadeira ou falsa, assim poderemos observar tudo aquilo que, por dedução, os participantes acharem ser verdadeiro ou falso.</p>
<p>Os esquemas operacionais formais</p>	<p>Prever e antecipar</p>	<p>Esta característica é difícil de ser observada, pois se trata de um esquema interno e não necessariamente consciente do pensamento. Mas podemos perceber de acordo com nosso referencial teórico, que estes esquemas permitem que os adolescentes adquiram capacidades de prever e antecipar certos aspectos do ambiente. Portanto, levaremos estas capacidades preventivas e antecipadoras em conta quando os participantes imaginarem situações nas quais suas condições de jogo se tornam desfavoráveis, prevendo falhas e antecipando-as de modo a corrigi-las antes mesmo de iniciarem uma partida.</p>

**Fonte:** Elaborado pelo autor, 2021.

A partir deste quadro entendemos que possa esclarecer melhor como funciona o pensamento formal e suas características funcionais no jogo *League of Legends*.



## 5. JOGOS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO

Diogo – O Capítulo 5 é o momento em que todas as informações anteriores se relacionam entre si. É por isso que eu avisei para prestarem bastante atenção.

Neste momento, o capítulo aborda a relação entre pensamento formal – jogos digitais – educação. Para isso, Heimerdinger inicialmente relaciona as características funcionais do pensamento formal com os jogos digitais e, posteriormente, relaciona os jogos digitais com a educação, realçando a relevância que os jogos têm no contexto educativo.

**“De fato, uma sábia escolha” – Heimerdinger.**

*Figura 19: Heimerdinger, o inventor idolatrado (campeão do jogo League of Legends).*



**Fonte:** Riot Games, 2021.

Um brilhante, porém excêntrico, cientista yordle, o Professor Cecil. B. Heimerdinger é louvado como uma das mentes mais inovadoras e um dos mais estimados inventores já vistos em Piltover. Inflexível em seu trabalho ao ponto da obsessão, ele é fascinado pelos mistérios que confundiram seus contemporâneos por décadas e se esforça para responder às perguntas mais impenetráveis do universo. Embora suas teorias frequentemente pareçam opacas e esotéricas, Heimerdinger acredita que o conhecimento deve ser compartilhado e se devota a ensinar a todos que desejam tê-lo (RIOT GAMES, 2021).

**Que estonteante.**

É de magnífica e gratificante esta oportunidade de divulgar ciência para meus colegas pesquisadores. Desde início eu quero agradecer pelo convite e sempre estarei à disposição de

todos que queiram aprender um pouco mais de ciência, esvaindo de conhecimentos fúteis, sem a presença de uma lógica científica e de todo achismo mundano dos tempos atuais.

Deixem que eu me apresente, sou o professor Cecil B. Heimerdinger, boatos na internet dizem que meu nome é derivado do nome de dois físicos muito famosos, Julius Robert Oppenheimer e Erwin Rudolf Josef Alexander Schrödinger, basta juntar os nomes Oppen(heimer) + Schrö(dinger), e teríamos Heimerdinger. Esta é apenas uma curiosidade do universo de *League of Legends*. Peço para que não se atentem a isto, já que a teoria da origem do meu nome não passa de uma especulação dos meus fãs na internet, apesar de que, faz sentido.

### **Pela ciência.**

**O que a mãe do gás nobre disse quando viu ele brincando com outros elementos?  
Vamos tesouro, não reaja com essa gentalha. He He He!**

### **Para trás, estou prestes a fazer ciência.**

Assim como todo cientista e pesquisador que se preze, necessitamos de uma base teórica reforçada, caso contrário, não teríamos argumentos adequados para validar uma pesquisa, bem como desenvolver a análise dos dados coletados. E por mais que meus colegas do universo de *League of Legends* já apresentaram vários ensinamentos para nós, ainda há o que discutir sobre a educação em relação com os jogos digitais.

### **Melhor cérebro do que músculos.**

Devo começar argumentando que a área da educação é extremamente abrangente, então “aprender” e “ensinar” possui laços significativos com outras áreas do conhecimento, como a da psicologia, da sociologia, das tecnologias, enfim, são muitas vertentes possíveis.

Deem um instante para que eu possa pensar sozinho: *estudiosos que estudam jogos e que também estudam jogos digitais, ao estudar sua abordagem em torno da educação e estudos variados, no fim, os resultados dos estudos parecem ser promissores para o estudo dos alunos em seu processo de aprendizagem ao utilizarem jogos digitais.*

### **De fato, uma sábia escolha.**

Mas como se dá a aprendizagem por via dos jogos digitais? Uma questão bastante cabível para o momento é entender, primeiramente, como funciona o processo de aprendizagem de uma pessoa, em seus diferentes níveis e as diferentes fases da vida, para que, posteriormente, possamos apresentar as características que tornam os jogos digitais como artefatos que possibilitam os processos de aprendizagem, sendo assim um artefato valiosa para a educação. Voltaremos aos estágios do desenvolvimento cognitivo (ver na seção 4.1) para que tenhamos uma noção de como a inteligência funciona em suas diferentes fases.

- **Estágio da inteligência sensório-motora:** este estágio coloca o ser humano em sua fase mais elementar da vida, ao que sugerimos como um ser social, pois agora é um recém-nascido vivendo em uma sociedade. Trata-se de um processo de desenvolvimento ao que concerne o corpo biológico e ao avanço da inteligência para possibilitar a chegada aos estágios seguintes. Inicia-se um ser humano cru, desprovido de pensamento e de representações, lhe falta conceitos, há a falta da função simbólica ou semiótica que lhe permitiria representar objetos e situações mentalmente (DOLLE, 1978). O estágio da inteligência sensório-motora se desenvolve a partir de um conjunto de aquisições com o meio, ou elementos que passam a constituir uma estrutura cognitiva em formação, um processo para o patamar de equilíbrio desta fase. Assim o estágio pode ser caracterizado “[...] de uma inteligência que se determina em presença do objeto, das situações, das pessoas e cujo instrumento é a percepção” (DOLLE, 1978, p. 77). Segundo Santana, Fortes e Porto (2016, p. 222), nesta fase “ocorre intensamente um reconhecimento do meio externo e a exploração do mesmo, onde há uma ligação muito forte entre as percepções do ambiente e o desenvolvimento de sua coordenação motora [...]”. Rizzi e Costa (2004), afirmam que o estágio da inteligência sensório-motora, caracteriza-se pelas sensações e pelas atividades motoras. As estruturas cognitivas da criança possuem aspectos de uma estrutura espaço-temporais e causais;
- **Estágio da inteligência simbólica ou pré-operatória:** o estágio pré-operatório possui sua maior vertente fundada na inteligência representativa simbólica. Na transição do estágio da inteligência sensório-motora para o estágio pré-operatório, as características da sensório-motricidade ainda dominam, “mas a imagem mental aparece na conduta diferida, na procura do objeto após seus deslocamentos invisíveis, na invenção de meios novos para atingir um fim por combinação mental etc.” (DOLLE, 1978, p. 115). De acordo com Santana, Fortes e Porto (2016), para além da representação simbólica, a criança também possui um alto grau de egocentrismo, e este é o período no qual começa a utilizar a linguagem. Rizzi e Costa (2004) afirmam que o pensamento da criança é intuitivo, em uma espécie de pré-lógica que ainda se apoia na percepção, mas uma percepção que se desenvolve cada vez mais sofisticadamente com a presença da imagem mental. A criança no estágio pré-operatório passa a “interiorizar os esquemas de ação (o que faz na ação passa a fazer também em

pensamento) e a fazer uso da função simbólica” (RIZZI; COSTA, 2004, p. 32). Rizzi e Costa (2004) ainda afirmam existir nesta fase, três manifestações da função simbólica: a imitação diferida, o brinquedo simbólico ou “faz de conta”, e a fala. Santana, Fortes e Porto (2016, p. 223), destacam que este “estágio é marcado principalmente pela capacidade de descrever os objetos e suas características, como tamanho, cores, etc.”. Porém, o pensamento é não-reversível, ou seja, apesar da inteligência ser representativa, com imagens mentais, seu pensamento é fundado com base nos elementos e situações particulares aos quais a criança teve contato, afastando-se de lógicas gerais e absorvendo apenas aquilo que entra em contato consigo mesmo, são suas experiências pessoais. Como Dolle (1978) sugere, a criança neste estágio possui uma mobilidade de pensamento restrito (restrito a elementos particulares, a experiência pessoal), e isto se dá devido ao egocentrismo intelectual que domina o pensamento neste período;

🧠 **Estágio da inteligência operatória concreta:** o pensamento representativo também faz parte do estágio da inteligência operatória concreta, porém se diferencia do estágio anterior, neste momento a criança adquire a reversibilidade dos pensamentos. Com a reversibilidade adquirida, a criança é capaz de pensar inversamente (SANTANA; FORTES; PORTO, 2016), a capacidade de pensamento é “fundamentada a partir do agrupamento das relações intuitivas (próprias do período anterior) em sistemas de conjunto e que transformam as intuições em operações de todos os tipos” (RIZZI; COSTA, 2004, p. 32). Neste estágio, o pensamento passa a considerar uma situação como um todo, formulando operações de classificação e seriação. Em Dolle (1978, p. 116), é neste estágio que “as operações infralógicas e lógico-aritméticas, assim como os aspectos figurativos e operativos do pensamento, podem ser dissociados”. Porém, este pensamento é apenas baseado naquilo que já é conhecido, ou seja, aquilo que lhe é concreto;

🧠 **Estágio da inteligência operatória formal:** por vezes o estágio da inteligência operatória formal já fora tratado na seção 4.1 neste trabalho com mais detalhes. Em suma, o pensamento mental desenvolve-se habilidades para lidar com abstrações, e o estágio operatório formal é essencialmente hipotético-dedutivo (SANTANA; FORTES; PORTO, 2016; RIZZI; COSTA, 2004; PIAGET, 1999; COLL et al., 1995; DOLLE, 1978).

**Isto exige um protótipo.**

**Eu preciso de minha chave inglesa ajustável, reversa e imantada!**

É estonteante a possibilidade de fazer um movimento de perceber elementos do desenvolvimento cognitivo que possibilitam a aprendizagem. Passando pelos estágios cognitivos da inteligência, seria apropriado elencar algumas razões as quais são profundamente interessantes para a educação.

**Eu preferiria um confronto de perspicácia, mas você está em desvantagem.**

Deste modo, é interessante esclarecer e elencar estes elementos, de modo que podem nos interessar para a aprendizagem, e mais do que isso, que a aprendizagem possa ser possibilitada a partir da interação com os jogos digitais, condicionando ou até mesmo possibilitando “perturbações externas” para o desenvolvimento das estruturas cognitivas.

Antemão, vale mencionar que estes elementos, mesmo elencados em um estágio antecedente a outro, servem não apenas de estrutura para a chegada dos estágios posteriores, mas também continuam presentes nas estruturas cognitivas mais complexas.

Seguimos:

*Quadro 3: As características principais do desenvolvimento cognitivo.*

<b>Estágio</b>	<b>Características cognitivas Principais</b>
<b>Sensório-motor</b>	Percepção Coordenação motora Espácio-temporal Causalidade (seção 4.2)
<b>Pré-operatório</b>	Pensamento representativo ou simbólico Linguagem Pensamento intuitivo (seção 4.2) Egocentrismo intelectual
<b>Operatório concreto</b>	Pensamento representativo Reversibilidade Infralógica Lógico-aritmético

<b>Operatório formal</b>	Hipotético-dedutivo (seção 4.2) Abstração
--------------------------	----------------------------------------------

**Fonte:** Elaborado pelo autor, 2021.

O Quadro 3 nos ajuda a perceber quais são as características principais do processo de desenvolvimento da inteligência cognitiva. Tais características são de fato relevantes para o processo de aprendizagem, tendo em vista que o desenvolvimento cognitivo nos permite aprender.

### **Pela ciência!**

Portanto, mesmo que o foco deste trabalho esteja direcionado para o período da adolescência, ou seja, ao estágio da inteligência operatória formal, ao longo deste texto é mostrado que é indissociável pensar neste período sem considerar as características cognitivas como um todo. De fato, já estamos acostumados intrinsecamente com certas características que observá-las poderia parecer banal, como é o caso da coordenação motora para os adolescentes, já que pode estar desenvolvida em um nível mais complexo de movimentos se comparado com o estágio sensório-motor. A questão é que estas características ainda se fazem presentes em estruturas cognitivas de fases mais desenvolvidas.

Assim, **pelos meus cálculos**, em crítica ao modelo de ensino baseado na memorização de conteúdos escolares e exercícios mecânicos, a aprendizagem não se trata apenas de aprender fatos que possam ser transmitidos e então repetidos em algum processo avaliativo, conhecer fatos e conteúdos é meramente uma trivialidade, o que realmente possuiria relevância é o aprender fazer (GEE, 2009). Então o que pode ser de interesse para nós, são os desenvolvimentos das competências e as habilidades dos alunos/pessoas.

Assim como Perrenoud e colaboradores (2002) sugerem, para pensar em competências, necessitamos pensar nas mesmas situadas em um âmbito, em um contexto. Em viés deste trabalho, as competências se entrelaçam com a educação, com a aprendizagem possibilitada por via dos jogos digitais, e principalmente, pelo desenvolvimento cognitivo.

Mas adquirir competências para aprender ou adquirir competências para jogar, necessita-se de habilidades. Assim, as competências se manifestam em formatos de habilidades, “é como se as habilidades fossem microcompetências, ou como se as competências fossem macrohabilidades” (PERRENOUD et al., 2002, p. 145).

**Eureka.** Então chegamos em uma noção do que seriam as habilidades e competências, as habilidades se referem ao saber fazer, são as qualidades e capacidades de fazer ou de pensar mentalmente. Compreender um tema ou uma situação, manipular objetos, identificar variáveis,

e entre outros, fazem parte das habilidades. Enquanto por outro lado, as competências fazem uso de um conjunto de habilidades para exercer uma função.

Em suma, as habilidades necessárias para obter as competências para “aprender” ou para “jogar” um jogo digital, são cabíveis neste momento. Em confluência com a inteligência cognitiva, quanto mais evoluídas forem as competências e as habilidades, mais se faria o uso de algumas características cognitivas, em um movimento que permite se desenvolver cada vez mais para novas aprendizagens, já que mesmo alcançando o estágio da inteligência operatória formal, não há um limitante para o desenvolvimento cognitivo, pois, do ponto de vista do equilíbrio, sempre haverá perturbações com o meio e o movimento de compensação para que seja possível as adaptações de novas situações (PIAGET, 1999), o que sugere que as estruturas cognitivas possam se ampliar cada vez mais em direção ao equilíbrio em um processo contínuo de desequilíbrio.

E é por isso que as características cognitivas são importantes neste trabalho, que em contato com os jogos digitais, a aparição dessas características é frequente. No quadro a seguir, queremos mostrar as possíveis relações que tenham a ver com jogar jogos digitais, distanciando da visão dos estágios do desenvolvimento em suas respectivas fases e idades, para aproximar de uma perspectiva em jogo. Portanto, a intenção é apresentar um pequeno vislumbre das características cognitivas em contato com os jogos digitais no geral, que por vezes, tais características se combinam ou se relacionam. Também já pudemos ver exemplos de algumas destas características em foco com o jogo digital *League of Legends* no Quadro 2, a respeito das características funcionais do pensamento formal, portanto não pretendemos repeti-las.

*Quadro 4: Principais características cognitivas em relação com os jogos digitais.*

<b>Características Cognitivas</b>	<b>Em contato com os jogos digitais</b>
Percepção	Trata-se do reconhecimento do ambiente do jogo digital, de sua estética e os elementos que podem ou não estar à disposição do jogador. A percepção ocorre por meio dos sentidos ou da mente, por exemplo, os sentidos podem indicar perigo quando os sons forem ameaçadores, ou quando a vibração do controle for mais forte, esta percepção pode ser intuitiva. Outro aspecto é que os estímulos sensoriais podem ficar

	armazenados na memória, a partir de vivências anteriores.
Coordenação motora	Uma grande maioria de jogos digitais fazem uso da coordenação motora, é a capacidade de controlar o corpo e seus movimentos. Isto é interessante, pois a agilidade nos dedos para usar uma enorme quantidade de botões e possibilitar suas combinações, exige da coordenação motora eficiente, o que se relaciona com a percepção, que por meio de reflexos armazenados permitem que o jogador possa fazer movimentos mais rápidos. Além disso, ao pensar nos jogos digitais, há uma variedade de controles de comando diferentes, como: mouse e teclado, joystick, controles de diferentes consoles de <i>videogames</i> , guitarra, controles com sensores de movimentos, etc.
Espácio-temporal	A variedade de oportunidades para encontrarmos características como essa nos jogos são grandes. Pensar simultaneamente no tempo e no espaço é um recurso muitas vezes útil, assim, ter a noção de tempo e do espaço pode ser necessário em uma briga para não se deixar ser atingido e administrar o tempo de recarga de suas habilidades ( <i>skills</i> ), pode ser útil para desviar de obstáculos no menor tempo possível, acertar o tempo correto para atingir um alvo, e entre outros. Esta característica tem também sua relevância em momentos decisivos no jogo, quando pequenas frações de segundos são determinantes para atingir algum objetivo.
Pensamento representativo	Imaginar mentalmente objetos e seus deslocamentos são necessários como forma de prever os movimentos, assim as chances de erros seriam relativamente menores ao fazer uma ação em jogo.
Linguagem	A linguagem pode se manifestar para raciocinar, elaborar estratégias e organizar os pensamentos dos jogadores. Faz menção ao pensamento representativo, a intuição, a percepção, e muitos outros para que os jogadores possam, através da linguagem, organizar seus pensamentos e elaborar um plano de



	ação quando se deparam com uma situação conflitante.
Egocentrismo intelectual	<p>Neste existem duas vertentes, uma a qual o jogador está em conflito apenas com o jogo e outro quando o jogador está em conflito contra outros jogadores do jogo.</p> <p>No primeiro, considerar seus pensamentos superiores e a prova de falhas pode logo ser barrado pelas regras ou dinâmicas do jogo, sendo que, de nada importaria o orgulho e idolatria em relação ao seu nível de pensamento se o jogo e suas regras não permitirem que o jogador avance, exigindo que o mesmo reformule seu pensamento. Em segundo, é comum vermos comportamentos arrogantes quando os jogadores consideram sua maneira de pensar superiores aos outros jogadores, principalmente quando se trata de jogos online, o que muitas vezes pode levar a um comportamento tóxico sobre os demais jogadores.</p>
Reversibilidade	A reversibilidade é uma forma de pensar inversamente, ou seja, tratando-se dos jogos digitais, ao pensar inversamente os jogadores podem identificar no processo de suas ações, onde está o erro ou os elementos contraditórios que afetam o desempenho.
Infralógica	<p>É um pensamento que a partir de um objeto ou situação parcial (e suas características), é possível pensa-los em objetos ou situações totais. É utilizar uma lógica que a partir de indícios decorrentes no jogo, é possível pensar em um todo.</p> <p>Por exemplo, se o jogador perde uma luta, é infralógico pensar que perderia as lutas posteriores, e para que isto não aconteça novamente ele teria de (re)pensar suas táticas através da reversibilidade para identificar seus pontos fracos.</p>
Lógico-aritmético	Pode-se pensar tanto em números quanto em uma lógica operativa (adicionando, subtraindo, multiplicando, dividindo elementos do jogo digital). Apesar da lógica-aritmética e da infralógica serem pensamentos referentes a matemática, quando contextualizado com os jogos

	digitais é possível operar seus elementos para traçar estratégias, elaborar um sistema econômico dentro de jogo, etc.
Abstração	O pensamento abstrato é um pensamento mental que pode geralmente integrar diversas das características já mencionadas: para refletir sobre um objeto, elemento, situação ou coisa (aquilo que não é conhecido). Em contato com os jogos digitais, pode ser utilizado quando não se sabe o que esperar, e então juntar elementos para refletir sobre as próximas ações.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2021.

O Quadro 4 é meramente ilustrativa, o intuito é elucidar e exemplificar como poderia ser o contato das características cognitivas ao interagir com os jogos digitais.

### **Ordem, entropia, um ciclo sem fim!**

De acordo com Gee (2009) e Paula (2015), o importante é aprender a aprender. Sendo assim, os jogos digitais permitem que os jogadores/alunos aprendam enquanto agem dentro do jogo, assumindo um papel de maior protagonismo e autonomia em relação às suas ações, ao seu desenvolvimento cognitivo, e na construção e aquisição de seu próprio conhecimento. **Fascinante, não é?! Paula e Valente (2016, p. 14)** esclarecem esta relação: “[...] de acordo com as ciências cognitivas, a aprendizagem mais significativa é aquela que é ativa; dessa forma, seu máximo potencial não está nas *cutscenes*, nos textos apresentados ao jogador ou nos gráficos, mas sim nas ações que ele pode executar em um jogo [...]”. Paula (2015, p. 70) complementa que “aprender significa produzir significados ativamente, construindo o conhecimento através das experiências, algo possível de ser feito através dos videogames”. Ao posicionarmos os aprendizes no centro das ações, estamos atribuindo a eles o papel de protagonistas, possibilitando que sejam os principais responsáveis para seu desenvolvimento de modo que possam aprender a aprender.

Os jogos, por exemplo, posicionam seus jogadores no centro das ações, estimulando o protagonismo nos estudantes. Da mesma maneira, esses artefatos podem permitir que os educandos/jogadores aprendam através de seus próprios erros, já que, na maioria das vezes, seus fruidores podem repetir suas jogadas anteriores em caso de falhas, buscando corrigi-las (PAULA, 2015, p. 60).

Para atingirmos uma aprendizagem efetivamente ativa, os jogos digitais devem fornecer feedbacks aos jogadores, para que assim possam aprender a partir de seus erros (PAULA, 2015; PAULA; VALENTE, 2016). Os feedbacks não necessariamente irão expor onde os jogadores

estão errando, caso fizessem sempre, não haveria estímulos e motivações para refletir e pensar sobre o jogo, e assim, correria o risco de perder o interesse dos jogadores por completo, já que o interesse se relaciona com as situações desafiadoras e com o conflito. Por outro lado, o jogo digital deve fornecer “rastros” para os jogadores, esses rastros são importantes para que possam rever suas estratégias e analisá-las, de modo a permitir que eles identifiquem seus pontos fracos e a causa do porquê sua estratégia não teria funcionado ou não obteve o rendimento desejado (PAULA, 2015; PAULA; VALENTE, 2016), e a partir destas análises os jogadores podem elaborar novas estratégias e as colocar em ação, de modo a efetuar a ação comprobatória.

Estontantemente, Paula (2015, p. 85-86) faz uma explanação que nos permite compreender a importância dos desafios dentro dos jogos digitais, e o quanto a ação dentro do jogo deve ser significativa, ou seja, quando suas ações permitem mudar o curso do jogo, significa que há relevância nas mesmas, e que a partir de seus próprios pensamentos ou habilidades, há um impacto no jogo.

Quanto a características do jogo, é preciso que exista um desafio, que faça com que o jogador/educando se sinta impelido a superá-lo. O videogame deve não só permitir ao jogador explorar o ambiente, mas também a buscar diferentes maneiras de superar os desafios, realizando uma espécie de convite à criatividade. Da mesma maneira, é preciso que o jogador perceba que suas ações fazem a diferença no ambiente, caso contrário, estas deixam de fazer sentido; assim, é necessário que o jogador receba uma resposta clara em relação às ações por ele tomadas dentro do ambiente do jogo, para que seja capaz de compreender se está “indo para o caminho certo”. Da mesma forma, é preciso permitir que os jogadores possam aprender com os seus erros, algo que possível através dos rastros do jogo.

Todos os desafios, possibilidades, e as características do jogo (seção 2.2), influenciam na experiência que os jogadores têm ao jogar os jogos digitais, e quanto mais agradável que seja esta experiência, quanto mais prazerosa e afetuosa, maior será as chances de obtermos uma aprendizagem realmente significativa.

Wallon (1975, p. 232) reforça a ideia de aprendizagem ativa: “O essencial é que o ensino seja sempre devido às iniciativas do aluno”. Wallon (1975, p. 233) expõe três fases as quais qualquer ensino deve comportar-se, pois correspondem às operações essenciais da inteligência:

Mas o que é essencial é treinar a criança a observar e, depois de observar, a exprimir pelo desenho ou pela linguagem o que notou ou reteve. Depois, quando ela própria traduziu o que a observação lhe pôs no espírito, a associar por via de semelhança ou por via de informação e de inquérito, o que pode ter alguma relação com o conteúdo das suas observações (WALLON, 1975, p. 233).

Gosto de enfatizar que, **pelos meus cálculos**, devemos tomar cuidado com o termo “treinar”, em inúmeras ocasiões, este termo passa a ideia de repetições e movimentos relacionados a exercícios mecanizados. Então nos distanciamos deste termo, pois o que nos interessa seria a ideia de desenvolver cognitivamente destrezas e habilidades para pensar, compreender, refletir e criticar, em vez de agir por meio de repetições e formar pessoas por meio de adestramentos.

**São três os ingredientes para a invenção: imaginação em excesso, perseverança além dos limites, e um penteado maneiro.**

Mas cabelos e penteados maneiros não significam sucesso imediato, ou seja, não basta levar um jogo digital e colocar os educandos para jogá-lo se não há as devidas condições para proporcionar a aprendizagem. É fato que os jogos digitais seriam potencializadores para o conhecimento, pois os educandos assumem um papel ativo e de protagonismo, mas até que ponto este conhecimento (a aprendizagem) é de fato possibilitado? Portanto, é necessário que haja a devida reflexão sobre este artefato digital, e não o levar para sala de aula e jogar por jogar. Paula (2015) cita a importância do professor como mediador, de modo a orientar os educandos a realizarem reflexões, já que o jogo digital não caracteriza a realidade como um todo, além de que em muitas ocasiões, o mundo virtual dos jogos digitais possui aspectos fictícios e fantasiosos.

Nesse sentido, utilizar um videogame na Educação sem a devida mediação pode fazer com que os educandos aceitem a “realidade” enciclopédica do jogo, sem realizar a devida reflexão sobre o que o jogo lhes apresenta. Assim, a mediação externa (realizada por professores, colegas ou outros agentes de aprendizagem) é uma das maneiras de se prevenir esse risco (PAULA, 2015, p. 75).

Outro cuidado a ser tomado é quanto ao planejamento do professor e sua abordagem com o jogo. Quando se trata de um jogo digital comercial (aquele cujo intuito principal é levar o entretenimento aos jogadores, e não o foco na educação e conteúdos específicos), a ausência da reflexão e da criticidade por parte dos alunos pode resultar em uma carência na aprendizagem. Por outro lado, escolher um jogo digital educativo (com viés exclusivamente educativo) porque traz consigo conteúdos curriculares específicos da disciplina, no qual os fundamentos do jogo foram desenvolvidos à mercê da resolução de exercício e da memorização, também pode reduzir por completo o interesse e o afeto dos alunos pelo jogo, de modo a anular suas potencialidades para a educação.

Quando se trata de usar estes jogos digitais em ambientes educacionais devemos pensar bem, pois levar os jogos digitais para os espaços de formação “por que seduzem os nossos

alunos, sem uma interação prévia, sem a construção de sentidos, buscando enquadrar esse ou aquele jogo no conteúdo escolar a ser trabalhado, resultará em um grande fracasso e frustração por parte dos docentes e dos discentes” (ALVES, 2008, p. 8).

Portanto as potencialidades de um jogo digital devem ser identificadas antes de serem levados para estes espaços formativos, e a partir desse potencial educativo, os alunos devem ter clareza do que se espera deles com o uso daquele jogo, evitando que joguem apenas pela diversão ou pelo passatempo em ações que não os levam ao desenvolvimento, assim deve-se atribuir significados e objetivos para que a atividade seja significativa em suas diferentes dimensões (seja afetiva e emocional, reflexiva, moral, e/ou educativa). Devemos também identificar os limites de um jogo.

Claro que existem limites para o que qualquer jogo pode fazer, assim como com qualquer programa, processo ou atividade educacional. Um jogo pode caber em particular com uma necessidade pedagógica específica, um público específico, em conjunto de objetivos e limitações e, ao mesmo tempo, esse jogo pode não ser apropriado em um contexto diferente. Um jogo pode apoiar certos estilos de necessidades de aprendizado ou qualificação, mas não todas. Da mesma maneira que mencionadas suas possibilidades, os limites também devem ser identificados. Precisamos entender não apenas se um jogo digital ou uma estratégia de gamificação pode ensinar, mas também as condições em que ele pode ou não ajudar alguém aprender<sup>54</sup> (ESPINOSA, 2016, p. 27, tradução nossa).

É necessário que a experiência de jogar um jogo digital seja agradável ao ponto de gerar afeto dos jogadores em relação ao artefato, outro ponto que nos remete ao planejamento do professor, pois de nada adiantaria se levasse um jogo digital ao qual os aprendizes não se interessassem ou não estariam abertos para poder usufruir dele. Conhecer o público alvo é extremamente relevante, seus prazeres e desprazeres, e assim efetuar a escolha do jogo digital de acordo com os interesses dos educandos e de acordo com suas potencialidades de aprendizagem.

Orientar os educandos a pensarem o jogo digital criticamente e reflexivamente, é necessário para o desenvolvimento não só de conhecimentos, mas também para o desenvolvimento cognitivo. De acordo com Paula (2015), os professores devem ser facilitadores no processo de mediar a construção autônoma do próprio conhecimento dos alunos, agindo como um agente que instiga, estimula e desafia os educandos.

---

<sup>54</sup> Originalmente, em língua espanhola: “Por supuesto que existen límites en lo que puede hacer cualquier juego, al igual que con cualquier programa educativo, proceso o actividad. Un juego puede encajar en particular con una necesidad pedagógica específica, un público en concreto, en un conjunto de objetivos y limitaciones y, al mismo tiempo, ese juego podría no ser apropiado en un contexto diferente. Un juego puede apoyar a ciertos estilos de aprendizaje o necesidades de cualificación, pero no a todos. Del mismo modo que se mencionan sus posibilidades, los límites también deberían de ser identificados. Necesitamos entender no sólo si un juego digital o una estrategia de gamificación puede enseñar, sino además las condiciones en las que puede -o no- ayudar a alguien a aprender”.

**Eu poderia fazer isto melhor.** Como em Freire (1996), os professores devem ser humildes e respeitar a curiosidade de seus educandos, pois, a partir da curiosidade como uma inquietação indagadora, a curiosidade torna-se criticidade sem deixar de ser curiosidade:

A curiosidade como inquietação indagadora, como inclinação ao desvelamento de algo, como pergunta verbalizada ou não, como procura de esclarecimento, como sinal de atenção que sugere alerta faz parte integrante do fenômeno vital. Não haveria criatividade sem a curiosidade que nos move e que nos põe pacientemente impacientes diante do mundo que não fizemos, acrescentando a ele algo que fazemos (FREIRE, 1996, p. 15).

Sendo assim, identificamos a importância do jogo digital, sendo ele livre e voluntário (CAILLOIS, 1990; HUIZINGA, 2000), atribuindo um papel ativo e de protagonistas aos educandos, permitiria que explorem o jogo a partir de suas curiosidades inquietantes, e em confluência com o pensamento crítico e reflexivo, os educandos podem (re)construir seus próprios conhecimentos.

De acordo com meus cálculos, a formação verdadeira não é alheia da curiosidade e da criticidade, e muito menos das emoções, da sensibilidade, ou da afetividade (FREIRE, 1996). É quando retornamos à afetividade de Wallon (1975, p. 370), sendo que o principal estímulo para a atenção dos educandos se mantém apenas quando há o interesse, porém: “O interesse existe apenas no proveito, liga-se à livre interação de todas as funções, exprime-se na actividade e na curiosidade espontânea da criança. É preciso utilizá-las, suscitá-las, alimentá-las, em lugar de reprimi-las”. Assim, a partir do aspecto afetivo, o ensino pode ser potencializado quando a atenção e o interesse dos educandos estão relacionados com o proveito, quando há prazeres, ou quando a atividade lhe é agradável.

A fim de pensarmos nos jogos digitais como artefatos que proporcionam relações afetivas com os jogadores, partir de alguns elementos que constituem um jogo digital parece ser pertinente para a escolha do jogo, pensar na estética, na mecânica e na história (SCHELL, 2008) é um bom começo para que os professores façam uma análise inicial sobre o jogo e o seu potencial de engajamento com seus respectivos alunos/público, sendo ele um engajamento preferencialmente afetivo.

O engajamento em relação com a estética pode conter um poder artístico que nos levam ao encanto e ao admirável. Em relação com a mecânica está em dar sentidos e significados para suas ações, a permissão de elaborar estratégias e hipóteses para posteriormente comprová-las. Em relação com a história é atrair em direção a um contexto, oferecer a imersão do jogador ao mundo do jogo, fazer-se dele um componente essencial do mundo virtual.

O engajamento é uma palavra de fundamental importância, pois, segundo Zichermann e Cunningham (2011), o engajamento é um período de tempo no qual há uma grande conexão com uma pessoa, coisa ou ideia. Portanto é um elemento que proporciona a imersão do jogador com o jogo, o que torna a experiência ainda mais gratificante, e a partir desta afetividade que engaja os jogadores, a viabilidade para a aprendizagem se torna possível.

Mihaly Csikszentmihalyi (1990) em seu livro “*Flow: The Psychology of Optimal Experience*”, cunhou o termo *Flow*, que traduzido para o português significa fluxo, se assemelhando ao conceito de engajamento citado anteriormente por Zichermann e Cunningham (2011). Segundo Csikszentmihalyi (1990, p. 71), o estado de *flow* é o momento no qual a “Concentração é tão intensa que não há atenção que sobrou para pensar sobre qualquer coisa irrelevante, ou para se preocupar com problemas. A autoconsciência desaparece, e o senso de tempo se torna distorcido”<sup>55</sup>. Csikszentmihalyi (1990, p. 71), ainda reforça: “Uma atividade que produz tais experiências é tão gratificante que as pessoas estão dispostas a fazer isto por si mesmas, com pouca preocupação pelo que obterão disso, mesmo quando for difícil, ou perigosa”<sup>56</sup>. Em outras palavras, Zichermann e Cunningham (2011, p. 16) reafirmam a teoria do fluxo (*flow*) de Mihaly Csikszentmihalyi como: “Atingir o fluxo – ou estar ‘na zona’ – indica o estado de um jogador entre ansiedade e tédio, encontrando o seu próprio nível motivacional daquela experiência”<sup>57</sup>.

Jogar um jogo digital pode – na maioria das vezes – proporcionar ao jogador o estado de *flow*, voltando toda sua atenção restritamente para o jogo, e a nosso ver, este estado é tão fascinante pois posiciona o jogador em um universo “paralelo” do mundo real, no qual os problemas, as preocupações e as perturbações são minimizadas, e os prazeres vem à tona.

De acordo com Mahoney e Almeida (2005, p. 18), “O conjunto afetivo oferece funções responsáveis pelas emoções, pelos sentimentos e pela paixão”. As autoras indicam que a afetividade se refere a capacidade de ser afetado pelo mundo externo e interno a respeito das sensações agradáveis ou desagradáveis, e ser afetado é “reagir com atividades internas/externas que a situação desperta” (MAHONEY; ALMEIDA, 2005, p. 20).

As “Emoções são sistemas de atitudes, reveladas pelo tônus. Atitude é a expressão da combinação entre tônus (nível de tensão muscular) e intenção; cada atitude é associada a uma

---

<sup>55</sup> No original, “Concentration is so intense that there is no attention left over to think about anything irrelevant, or to worry about problems. Self-consciousness disappears, and the sense of time becomes distorted”.

<sup>56</sup> No original, “An activity that produces such experiences is so gratifying that people are willing to do it for its own sake, with little concern for what they will get out of it, even when it is difficult, or dangerous”.

<sup>57</sup> No original, “Achieving flow – or being ‘in the zone’ – indicates a player’s state between anxiety and boredom, meeting his own motivational level in that experience”.

ou mais situações” (MAHONEY; ALMEIDA, 2005, p. 20). Nas palavras de Gratiot-Alfandéry (2010, p. 70):

As emoções consistem essencialmente a certo tipo de situação. Atitudes e situação correspondente se implicam mutuamente, constituindo uma maneira global de reagir e que é de tipo arcaico e frequente na criança. Uma totalização indivisa opera-se então entre as disposições psíquicas, todas orientadas no mesmo sentido, e os incidentes exteriores. Disso resulta que, com frequência, é a emoção que dá o tom ao real. Inversamente, porém, incidentes exteriores adquirem o poder de desencadeá-la de maneira quase certa. Com efeito, ela é como que uma espécie de prevenção que depende e maior ou menor medida do temperamento e dos hábitos do sujeito. Mas essa prevenção, focalizando à sua volta, indistintamente, todas as circunstâncias de fato atualmente reunidas, confere a cada uma, mesmo que fortuita, o poder de ressuscitá-la mais tarde da mesma forma como o essencial da situação o faria. Por seu sincretismo, por seu exclusivismo no tocante a qualquer orientação divergente, pela vivacidade de seu interesse e de sua impressão, a emoção está muito particularmente apta a suscitar reflexos condicionados. Sob a influência deles, pode muitas vezes parecer contrária à lógica ou à evidência. Assim se constituem complexos afetivos irredutíveis ao raciocínio.

As emoções são “a exteriorização da afetividade, ou seja, é a sua expressão corporal, motora” (MAHONEY; ALMEIDA, 2005, p. 20). A emoção pode ser identificada a partir de sinais expressivos na face, na voz e na postura corporal (EKMAN, 2011). Tratando-se da face, o posicionamento e as curvaturas dos músculos do rosto são mecanismos expressivos das emoções, a abertura das pálpebras e o posicionamento da íris (e conseqüentemente da pupila), a curvatura dos lábios ou as sobrancelhas.

Já na voz, as emoções podem ser identificadas pela entonação da fala (agudo ou mais grave), o tempo de fala pausado ou acelerado, etc. E na postura corporal vai além de movimentar os membros do corpo e suas reações, ou o excesso de produção de suor, podemos também pensar na parte interna do corpo, quando os batimentos do coração se aceleram ou quando seu corpo sente calafrios de medo.

*Meus métodos não são capazes de suprir esta abordagem.* Devido à pouquidade de conhecimentos que são demasiados e complexos, seria leviano adequar o ramo das neurociências para obtermos uma explicação mais exata sobre as emoções. Então, nosso objetivo específico de mapear as emoções são exclusivamente referentes por ocasião. Mas temos alguns indícios de como estas emoções surgem, inicialmente elas podem ser ativadas externamente e/ou internamente, é uma resposta aos estímulos sensoriais e perceptivos quanto ao meio externo/social e ao interno/mental dos seres humanos. Muito se dá pelo funcionamento do corpo.

Quando uma perturbação mental ou uma situação no meio ocorre, isto faz com que o processamento do corpo ative (ou dispare) os neurônios, propagando uma corrente elétrica. A



corrente elétrica faz com que atinja a sinapse (quando os axônios de um neurônio estabelecem contato com os dendritos de outros neurônios), liberando substâncias químicas chamadas de neurotransmissores. Esta sinapse pode ou não disparar outros neurônios que por sua vez liberariam seus próprios neurotransmissores. A potência das sinapses é fator determinante para que os neurotransmissores continuem emitindo impulsos até o neurônio seguinte, as emoções são ativadas quando os neurônios responsáveis pelas mesmas disparam (DAMÁSIO, 2005).

**Este comportamento é altamente ineficaz.** Privar os alunos do agrado, do afetivo, do prazer de suas emoções, é restringir à melancolia.

Então, temos com os jogos digitais uma possibilidade de “*flow*”, de engajamento, que estimula a afetividade dos alunos, sendo assim um fator de importância para a aprendizagem. Tornar-se a vida e o processo de ensino-aprendizagem harmoniosa e afetiva é dissociar-se do sentimento de obrigação, e aproximar-se para aquilo que é lúdico, do prazeroso, do interessante.

Permitir o protagonismo dos alunos, em suas diferentes ações livres dentro do jogo digital regrado, é permitir a aparição dos talentos criativo dos alunos a partir de indícios oportunos. Porém ser ativo não implica interesse, e muito menos proveito, mas existe uma viabilidade para conectar aquelas características do artefato naquilo que se relaciona com seus interesses, e a partir dele, o conhecimento presente no jogo pode ser reconhecido e refletido pelos jogadores ao ponto de absorvê-los para que, posteriormente, possa ser utilizado em outros momentos.

Já não se trata de arrancar a criança à sua experiência imediata, mas de fazer com que, através da sua própria actividade e segundo as necessidades desta, ela tente por si própria encontrar ou revelar a si própria este conjunto de conhecimentos que é esmagador quando imposto. É este o princípio dos métodos activos. (WALLON, 1975, p. 371).

Os jogos digitais são artefatos que permitem a afetividade de seus jogadores e, portanto, esta afetividade estimula o pensamento para que as ações cognitivas ocorram de bom grado. Com aquilo que é agradável, as características cognitivas funcionais podem ser potencializadas, e utilizadas para despertar criatividade, prazeres, raciocínio hipotético-dedutivo, imersão, e conseqüentemente a aprendizagem.

Gee (2009) elenca alguns princípios de aprendizagem que os bons jogos digitais promovem.

- 🎮 **Identidade:** os jogadores herdam um personagem no jogo e com isto uma função. Existe o compromisso de ver e valorizar o trabalho e o mundo desse personagem (GEE, 2009), e assim aprendem e agem de acordo com este compromisso.

Assumir uma identidade no jogo é se colocar no lugar do outro, neste caso, toma para si uma função e a partir disso a exerce de acordo com suas leis e suas regras, então se o jogador assumir o papel de um pescador, deverá trabalhar com iscas de peixe, varas de molinete, varas de mão ou carretilhas, anzóis artificiais e assim por diante, e com isto, toma para si o conhecimento que há nesta atividade. O mesmo vale para outras profissões, bem como a de um cientista;

- 🎮 **Interação:** talvez a maior comparação crítica de Gee (2009) seja relacionado aos livros, cita que os livros são passivos no sentido de não haver uma resposta a uma ação. Por outro lado, os jogos digitais a têm, como dito já nesta seção, os jogos digitais possuem feedbacks aos jogadores, os jogos respondem quanto suas ações e suas tomadas de decisões;
- 🎮 **Produção:** cada ação dos jogadores é uma tomada de decisão, os mesmos são produtores e escritores do jogo digital. Os jogadores passam a escrever a sua história no jogo a partir de suas escolhas, é possível que seu caminho seja diferente ao caminho de outros jogadores, ele constrói e modifica o mundo virtual de acordo com suas decisões. Segundo Gee (2009), na escola, os alunos também deveriam ajudar a escrever o campo do currículo que estudam assim como é possível dentro dos jogos;
- 🎮 **Riscos:** o erro não é uma coisa ruim, errar é humano e importante, já que aprender a partir do erro é também um processo de aprendizagem. Assim, errar no jogo significa que os jogadores apenas deverão tentar novamente a partir do momento que o jogo foi salvo, não é um bicho papão. O fracasso no jogo é uma coisa boa, a possibilidade de refazer, de mudar seus métodos, modificar as ações e pensamentos, encontrar padrões de funcionamento, também é de grande valor, e isto vem a partir dos feedbacks e rastros do jogo. Portanto, os jogadores são encorajados a correrem riscos e colocar suas ideias em prática;
- 🎮 **Customização:** os jogadores podem customizar o jogo ao seu próprio estilo de aprender e de jogar (GEE, 2009). Mexer nas configurações e adequar o jogo em diferentes níveis, permite maneiras diferentes de resolver um problema. Para além das configurações e da sua parte técnica – ou seja, ao elemento constituinte do jogo digital: tecnologia (SCHELL, 2008) –, customizar permite que o jogador escolha como quer jogar o jogo, havendo a possibilidade de poder experimentar variados estilos. Para Gee (2009, p. 5), os currículos escolares “não deveriam apenas ter relação com o estabelecimento de um ritmo próprio, mas também com

intersecções verdadeiras entre o currículo e os interesses, desejos e estilos dos aprendizes”;

- 🎮 Agência: é tomar o jogo para si, obtém a sensação de agência e controle sobre o jogo, no sentido de propriedade em relação a que estão fazendo (GEE, 2009).
- 🎮 Boa ordenação dos problemas: quando os jogadores são livres para explorar e agir diante um problema complexo, há uma tendência para encontrar soluções criativas. A forma como os jogos digitais são desenvolvidos pelos designers de jogos, costumam posicionar os jogadores em níveis progressivos, quando um problema mais simples serve de subsídio para que os jogadores formulem hipóteses para resolver problemas mais difíceis;
- 🎮 Desafio e consolidação: os bons jogos oferecem problemas desafiadores aos jogadores, e à medida que o jogador avance, o jogo inclui novas classes de problemas e dificuldades. Para Gee (2009), a repetição de problemas torna suas soluções rotineiras e automatizadas para os jogadores, é quando atingem o domínio, consolidando sua maestria, e então, estariam prontos para novos desafios. Na escola, os alunos nem sempre encontram desafios suficientes e as oportunidades para consolidar a sua aprendizagem;
- 🎮 Sentidos contextualizados: os jogos digitais permitem que os jogadores deem sentido as palavras, ou seja, a partir do contexto, é possível fazer a ligação das palavras que aprenderam com as diferentes experiências que os jogos digitais proporcionam (GEE, 2009). Mesmo que a explicação do autor carece de possibilidades, podemos ampliar este tópico. Atribuir sentidos a partir dos diferentes contextos de um jogo digital não se restringe a palavras, é dar sentido as diferentes aprendizagem possíveis de um jogo, pode assemelhar com conteúdos curriculares da escola, pode dar sentidos as ações e atitudes que ao mesmo tempo que é experienciado no jogo, também é possível no mundo real, as interações online com outros jogadores reais e seus laços afetivos, e entre outros;
- 🎮 Pensamento sistemático: os jogos digitais encorajam os jogadores a pensar sobre as relações, como que cada ação tem impacto em suas futuras ações, nos NPC's, ou em outros jogadores.

Estes são alguns fatores que confluem a relação entre os jogos digitais com o processo de aprendizagem, mostrando-nos relevância na abordagem com jogos.

*Saibam que estou extremamente estonteado, esta palestra foi magnífica, e vocês foram excelentes ouvintes. Agradeço novamente o convite para este evento, e espero ter contribuído em comunicar conhecimentos científicos referentes a abordagem usando jogos digitais para o processo de ensino-aprendizagem, bem como suas relações afetivas e ao desenvolvimento cognitivo. Gratidão. Se houver alguma pergunta, se abstenham, pois esse processo é um pouco incômodo, porém, se a banca insistir, estou à disposição, mas peguem leve. Adiós!*

## 6. LEAGUE OF LEGENDS

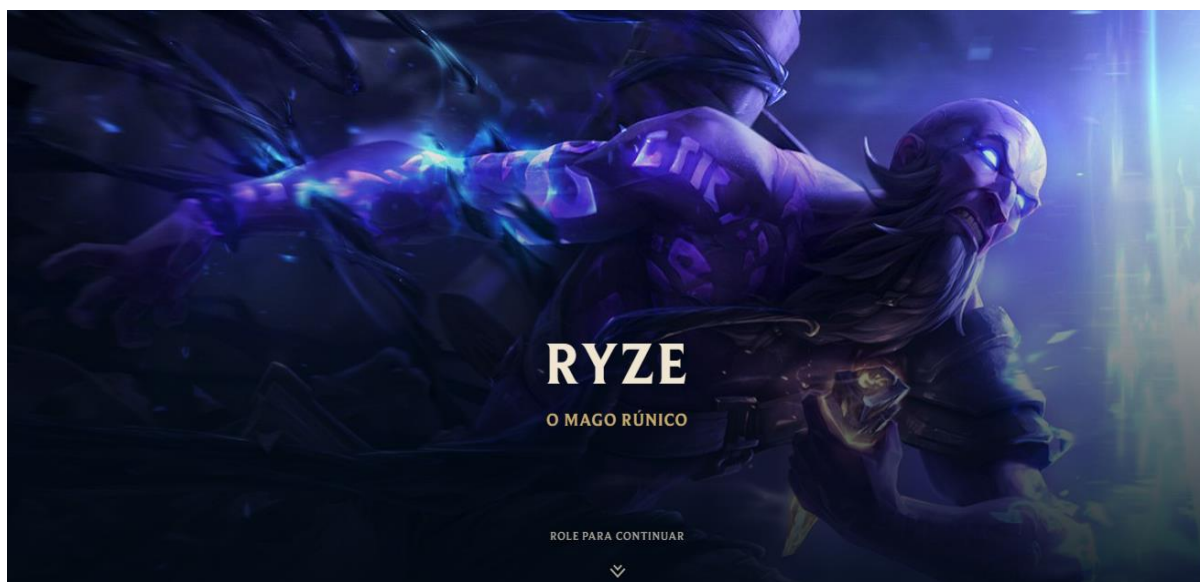
Diogo – Se você chegou até aqui inteiro(a), parabéns, você é guerreiro(a). Mas alegre-se, talvez este capítulo pode ser o mais divertido, pois temos o intuito de lhes apresentar o jogo digital *League of Legends*.

Para imergir no universo de *League of Legends*, primeiro abordamos a empresa Riot Games, criadora não apenas do jogo *League of Legends* como também de outros jogos aos quais alguns ainda utilizam do mesmo universo de *League of Legends* em seu contexto, ou seja, os mesmos campeões e suas características também estão presentes e outros jogos ou outros modos de jogo. Posteriormente, temos uma síntese sobre os motivos que nos levaram pela escolha deste jogo em específico.

Também abordaremos o funcionamento de uma partida de *League of Legends*, explicando como funciona os itens, o mapa de jogo, e os objetivos. E por fim, encerramos com o universo do jogo em si, quando aproveitamos para apresentar os campeões lançados até então.

### “Um passo a frente do cataclisma” – Ryze

*Figura 20: Ryze, o mago rúnico (campeão do jogo League of Legends).*

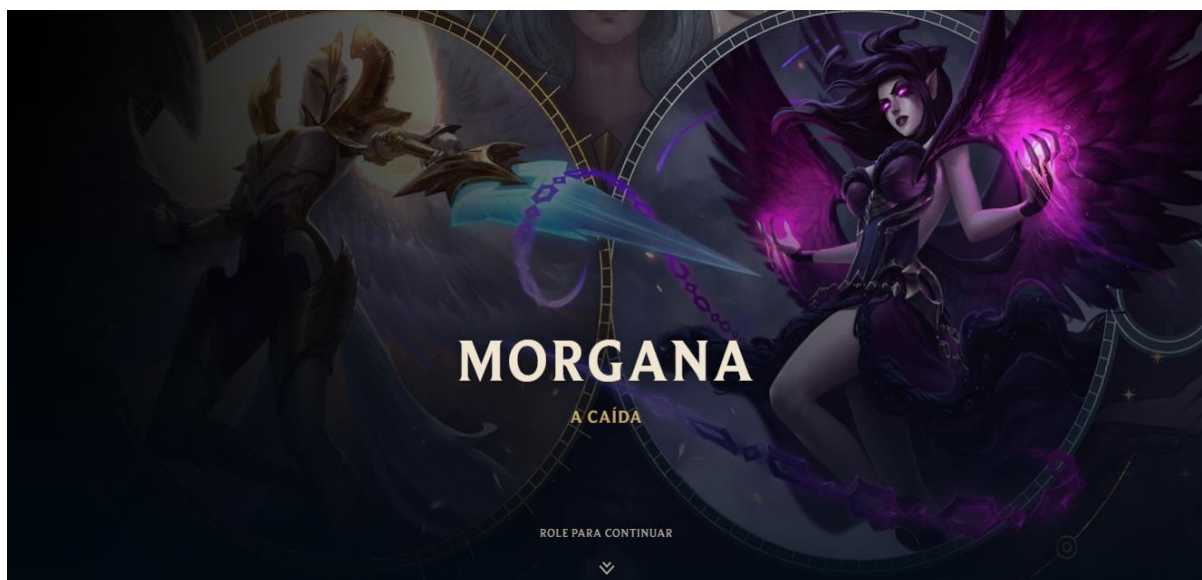


Fonte: Riot Games, 2021.

&

### “Tenho correntes, mas remo contra elas” - Morgana

Figura 21: Kayle e Morgana, a caída (campeãs do jogo *League of Legends*).



Fonte: Riot Games, 2021.

## 6.1. Riot Games

Ryze – Preciso continuar defendendo essas terras, não posso deixar que o ódio e a ganância dos humanos provoquem novos cataclismas. **Eles repetem os mesmos erros, várias, várias vezes.**

Morgana – Eu nunca abandonarei aqueles que precisam de minha ajuda. **Os que julgam, condenam a si próprios.**

Ryze – **O conhecimento é uma arma real.**

Morgana – Talvez devêssemos trabalhar juntos Ryze.

Ryze – Contando que você não sucumba diante minhas Runas.

Morgana – Não tenho tal pretensão. Eu jamais usaria suas Runas para seguir leis extremas e de extermínio.

Ryze – Para evitar o cataclisma mental dos leitores, começaremos a falar sobre o universo do jogo digital comercial *League of Legends*, talvez seja o momento mais esperado desta dissertação.

Morgana – Para além de contemplar o universo do jogo digital *League of Legends*, este capítulo também pretende mostrar sua importância para esta pesquisa.

Ryze – Pois bem, iremos iniciar. Faça as honras Morgana.

Morgana – Com intuito de mudar a forma de desenvolvimento de jogos, cujo foco e compromisso está nos jogadores e na sua experiência de jogo, Brandon Beck e Marc Merrill fundaram a empresa Riot Games em 2006. A Riot Games é sediada em Los Angeles na Califórnia, e hoje há mais de 20 escritórios espalhados ao redor do mundo (Riot Games, 2017).

Ryze – O *League of Legends* foi o primeiro jogo da empresa, lançado em 2009. De acordo com a Riot Games (2017), o jogo digital cresceu ao ponto de se tornar o título de PC (computador pessoal) mais jogado do mundo.

Morgana – De acordo com os valores da Riot Games (2017), a experiência dos jogadores vem em primeiro lugar, colocando-os no centro de todas as ações da empresa, de modo a desenvolver e atualizar o jogo digital para que as experiências de jogo sejam mais significativas; Ousar sonhar, perseguir ideias ousadas e perspectivas únicas para tornar os sonhos mais impossíveis dos jogadores em realidade; Prosperar juntos, acreditam que a equipe é mais forte quando há uma interação com empatia, sinceridade e respeito; Execução com excelência, ao priorizar a eficiência e a excelência operacional permitirá oferecer melhores experiências de jogo; Seja ambicioso, porém humilde, acreditar que sempre há mais para se aprender, uns com os outros, com os jogadores e com o mundo, celebrar as vitórias e aprender com os fracassos, permitir ser desafiado a evoluir cada vez mais. Estes valores são importantes, pois...

Ryze – Tais valores são relevantes pois como sugere Paula (2015), um jogo digital precisa oferecer uma experiência de jogo significativa aos jogadores. *Não se trata apenas de coletar Runas, é preciso saber usá-las*. Então, ao colocar o foco da experiência nos jogadores, e ao levar em consideração seus pensamentos, o desenvolvimento do jogo permitirá atingir o mais alto nível de satisfação desses jogadores, o que é de fato importante, pois quanto melhor for a experiência de jogar um jogo digital, maior será a conexão com o jogo e influenciará no seu potencial afetivo.

Morgana – Por favor Ryze, não me interrompa novamente, senão você será subjugado pelas minhas correntes.

Ryze – Perdão, eu me empolguei.

Morgana – Pois bem. Além do jogo *League of Legends*, a Riot Games se dedicou em produzir outros jogos, sendo que alguns dos jogos seguem como contexto o mesmo universo imaginário de *League of Legends*, ou então novos personagens são criados em outro universo para se adequarem ao contexto do jogo digital. Os jogos da Riot Games até agora lançados são: *TeamFight Tactics*, *League of Legends: Wild Rift*, *Legends of Runeterra* e *Valorant*.

Ryze – O jogo *TeamFight Tactics* é um jogo de estratégia em tempo real ao qual permanece no universo de *League of Legends*, utilizando dos mesmos campeões e suas

respectivas habilidades. Trata-se de uma batalha por turnos em um tabuleiro, quando o jogador monta sua equipe com os campeões e então encaram uma batalha contra outros oponentes. O funcionamento da batalha é totalmente automático, porém depende de variáveis como a composição da equipe (ou seja, alguns campeões se saem melhores na companhia de uns do que de outros, ou são mais fracos contra uns e mais fortes contra outros campeões devido ao seu conjunto de habilidades e características), o posicionamento desses campeões pelo tabuleiro, ao nível de evolução atingido pelo campeão, e aos itens equipados. O jogo é jogado por oito jogadores, sendo que cada um forma sua própria equipe, enfrentando todos os outros jogadores. Este jogo pode ser baixado para PC e jogado pela própria plataforma do jogo *League of Legends*, e também pelo aplicativo mobile.

*Figura 22: TeamFight Tactics.*



**Fonte:** Riot Games, 2021.

Morgana – Outro jogo é o *League of Legends: Wild Rift*, neste não há muito o que ser dito, apenas que é uma cópia do jogo digital *League of Legends* original, porém em versão mobile, para celulares. Portanto, quando explicarmos as características do jogo *League of Legends*, teremos uma noção maior sobre o funcionamento de *Wild Rift*. O que podemos dizer é que a jogabilidade de ambos os jogos se difere, ou seja, a maneira de jogar é diferente. Um primeiro ponto são os comandos de jogo, enquanto que o *League of Legends* é um jogo para PC, e conseqüentemente é jogado utilizando o mouse e o teclado, o *Wild Rift* usa comandos de celular (em touchscreen) para se locomover e usar habilidades (skills). E um outro fator que difere é quanto a duração de uma partida, o *Wild Rift* costuma levar muito menos tempo que uma partida de *League of Legends*.



Figura 23: *League of Legends: Wild Rift*.



Fonte: Riot Games, 2021.

Ryze – O próximo jogo é o *Legends of Runeterra*, em suma é um jogo de cartas baseado mais na estratégia em tempo real do que em contar com a sorte. Cada carta possui algum tipo de característica específica, portanto a estratégia é fundamental para atacar e para se defender. O jogo também é jogado por turnos em um duelo contra oponentes reais e suas cartas são baseadas no universo de *League of Legends*. O jogo está disponível para mobile e para ser baixado no PC.

Figura 24: Cartas do jogo *Legends of Runeterra*.

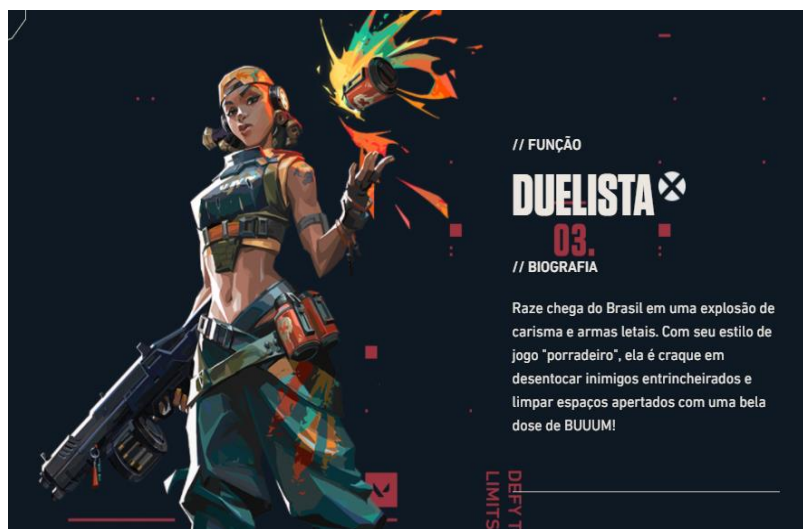


Fonte: Riot Games, 2021.

Morgana – Temos também o *Valorant*, jogo de *First-person shooter (FPS)*, que ao contrário dos demais jogos apresentados até agora, não conta com os mesmos personagens do universo de *League of Legends*. Seus personagens (chamados no jogo por agentes) também possuem características e habilidades únicas para serem compradas na loja, como a compra de granadas, drones, estimulantes, granadas de luz, flecha detectora e até uma parede para bloquear

o avanço inimigo, porém as armas de fogo no geral, são universais. Cada agente de *Valorant* faz menção a um país, possuindo nacionalidades como ganense, brasileira, australiano, mexicana, japonês, e entre outros. O jogo está disponível para PC.

Figura 25: Raze (agente brasileira do jogo Valorant).



Fonte: Riot Games, 2021.

Morgana – **A verdadeira graça é bela em sua imperfeição.** O ponto mais interessante para estes jogos da Riot Games no geral, é que todos eles são jogos gratuitos e de fácil acesso, além disso, estes jogos não exigem computadores de excelência para poderem ser jogados.

Ryze – Quanto ao jogo digital comercial *League of Legends*, é jogado no mapa de *Summoner's Rift* que possui três *lanes* (rotas: caminho que leva até a base adversária), sendo que essas *lanes* são: *Bot Lane*, a rota inferior; *Mid Lane*, a rota do meio; e *Top Lane*, a rota superior. Entre as três rotas, temos a selva (*jungle*), com monstros para que os caçadores *farmem*<sup>58</sup> e ganhem ouro e *buffs*<sup>59</sup> para se fortalecer.

Morgana – No *LoL*, o jogo consiste em uma batalha entre duas equipes adversárias sendo composta por cinco jogadores cada, com o objetivo final de destruir a base adversária (a estrutura nomeada como *Nexus*). A equipe de cima defende o lado vermelho, enquanto a equipe de baixo defende o lado azul. Mais adiante retornaremos para falarmos mais sobre o universo do jogo *League of Legends*.

<sup>58</sup> A palavra *farmar* é derivado informalmente da Língua Inglesa “farming”, que traduzido para a Língua Portuguesa seria cultivar. Analogamente refere-se a uma espécie de colheita, ou seja, no jogo *League of Legends*, quanto mais se colhe mais ganha ouro e experiência.

<sup>59</sup> Os *buffs* são bônus que os jogadores recebem quando abatem certos monstros na selva, podendo ganhar força, regeneração de mana, velocidade de movimento, etc.

Figura 26: *Summoner's Rift* (mapa principal do jogo *League of Legends*).



Fonte: Riot Games, 2021.

Ryze – A Riot Games toma muito cuidado para que não haja um cataclisma de tédio em seus jogadores, e para que isto não aconteça, além dos jogos já mencionados e os jogos que ainda serão lançados, o *League of Legends* conta com uma estrutura de outros modos de jogo que são temporários. Esses eventos tem curta duração, ou seja, esses jogos ficam disponíveis apenas por um período de tempo no ano. Por outro lado, o *League of Legends* também conta com outro modo de jogo fixo (que permanece sempre na plataforma do LoL disponível para ser jogado). Os modos de jogo são jogados por equipes de cinco jogadores cada, com exceção do jogo já mencionado TeamFight Tactics que possui oito jogadores que jogam individualmente e não em equipe com outros jogadores reais.

Morgana – Entre os modos de jogo temporários temos o “URF (Ultra, Rápido e Furioso)”. O URF talvez seja o modo de jogo alternativo mais popular entre os jogadores de *League of Legends*, sendo jogado no mapa principal de *Summoner's Rift* com o objetivo de destruir a base adversária (o Nexus). Neste modo os campeões escolhidos pelos jogadores têm o tempo de recarga das suas *skills* reduzido em 80% do tempo original, e sem o custo de mana, o que permite utilizar as *skills* dos campeões incessantemente como um bombardeio. Outro modo semelhante com o URF é o URFeA (Ultra, Rápido, Furioso e Aleatório), que segue os mesmos princípios que o URF quanto sua mecânica de jogo, mas diferenciando apenas na seleção aleatória de seus campeões. O URF e o URFeA é porradaria pura.

Ryze – Já o “Blitz do Nexus” é um modo de jogo alternativo cujo mapa sofre cataclismas constantemente, sendo distribuídos em vários tipos diferentes e aleatórios de eventos que distribui algum tipo de vantagem para a equipe que for vencendo os eventos. O mapa de jogo é diferente de *Summoner's Rift* e entre os eventos temos: o Mata-Mata URF, e todos os campeões entram simultaneamente em um cerco, como em um ringue de batalha, e travam uma luta seguindo os mesmos princípios do modo URF; Teemo dos Espólios, é quando um Teemo aparece perambulando pelo mapa, bater no Teemo concede ouro e a equipe que abate-lo vence o evento; Bardo Royale (clássico), um círculo de fogo começa a se fechar em um ponto específico do mapa, todos que ficarem fora do círculo morrem, e a equipe que sobreviver vence o evento; Bardo Royale (paranoia), segue a mesma mecânica de jogo do modo clássico, mas agora a visão dos jogadores é escurecida, ou seja, o mapa fica totalmente escuro, permitindo ver apenas aqueles campeões que estão a uma distância curta; Briga por Prêmios, os jogadores novamente enfrentam uma batalha em um ringue, mas dessa vez são duas lutas 2 versus 2 (2v2), e uma luta 1 versus 1 (1v1). Existem outros eventos no modo de jogo Blitz do Nexus, o que permite deixar as disputas mais divertidas.

Morgana – Em “Todos por Um”, jogado no mapa de *Summoner's Rift*, os jogadores de uma mesma equipe jogam todos com o mesmo campeão. A escolha deste campeão é feita por via de uma porcentagem de chances de cair um determinado campeão específico, para isto, os jogadores votam em qual campeão querem jogar e assim o sistema do jogo escolhe um aleatoriamente de acordo com o índice da porcentagem. Por exemplo, se dois jogadores escolherem o Ryze, um jogador escolher o Ekko, e dois jogadores escolherem a Zoe, a porcentagem de chances será respectivamente de 40% de chances de ser Ryze, 20% de chances de ser Ekko e 40% de chances de ser a Zoe, tendo em vista que uma equipe de *League of Legends* é formado por cinco jogadores.

Ryze – **As runas decidem o meu caminho.** Existem outros modos de jogo temporário em *League of Legends*, como é o caso de Rei Poro, Livro de Feitiços, Caçadores da Lua Sangrenta, etc. *Mas nem todas as runas foram capazes de segurar o modo ARAM.* O ARAM é um modo de jogo fixo em *League of Legends*, nele, o mapa consiste em apenas uma *lane* (ou rota), portanto, o significado de ARAM é *All Random All Mid*, ou seja, todos aleatórios e todos *mid*. Os campeões são aleatoriamente selecionados pelo próprio jogo, e o mapa consiste em apenas uma rota, sendo ela a rota do meio (*mid*), chamamos o mapa de *Howling Abyss*. Este modo é bem frequente entre os jogadores, e como o mapa consiste em apenas uma *lane*, as lutas são muito mais constantes.

*Figura 27: Howling Abyss (mapa do modo de jogo ARAM).*



Fonte: Magicken, 2018.

Morgana – A amplitude de possibilidades da Riot Games é fantástica, então aproveitem.

**Nada te faz sentir tão viva quanto saber que pode morrer.**

Ryze – Após este momento *merchandising* da Morgana, daremos seguimento a esta pesquisa.

## **6.2. A escolha pelo jogo digital comercial *League of Legends***

Morgana – O jogo *League of Legends* vem do subgênero *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, e, portanto, é um jogo de estratégia jogado em uma arena de batalha em tempo real para multijogadores jogando online.

Ryze – A escolha por este jogo tem alguns argumentos citados ao longo de todo o texto desta dissertação, mas de modo a sistematizar estas ideias, falaremos mais sobre as justificativas de escolha pelo jogo digital comercial *League of Legends*.

Morgana – Inicialmente, o projeto de pesquisa foi desenvolvido em cima do *League of Legends* devido ao carinho do autor pelo jogo. Dessa forma, o caminho traçado por ele para a escolha do jogo e o seu propósito foi totalmente inverso, pois, a escolha de um jogo digital deve ser bem analisada pelo professor, deve-se entender quais são suas limitações e suas

potencialidades (ESPINOSA, 2016), e quais são os seus objetivos que desejam atingir com a aplicação do jogo digital, porém, este objetivo ainda não estava visível.

Ryze – Em meio a enormes cataclismas causados por uma mente peculiar, em meio de teimosias e resistências, o autor queria porque queria utilizar o jogo *League of Legends*. Assim, ideias foram levantadas e esquecidas. Primeiramente, o intuito era analisar a matemática por trás do jogo *League of Legends*, e posteriormente passou a ser sobre o pensamento matemático já que o autor é formado no curso de licenciatura em matemática, mas não se sentia totalmente agrado com o tema. O autor considerava que exigir que os participantes identifiquem matemáticas ou embutir problemas matemáticos no jogo seria um movimento desinteressante e forçado, tanto para os participantes quanto para ele mesmo, e isto tornaria a aplicação do jogo totalmente inviável porque o importante é que os jogadores tenham uma experiência significativa com o artefato, e então, conseqüentemente, perderia a liberdade e a curiosidade espontânea de jogar, aprender e se desenvolver usando um jogo digital.

Morgana – Uma nova série de referenciais teóricos passou a ser visto como alvo, sob temáticas que se referem a emoções, o que seria extremamente difícil tendo em vista que a área do autor gira em torno da educação, e que, portanto, pouco se sabe sobre instrumentos de análise para as emoções. Mas mesmo assim ele não desistiu... **confortos mortais aliviam a imortalidade.**

Ryze – Para o autor, o jogo *League of Legends* é uma forma de conforto, então com sua cabeça dura, e com o auxílio de orientações, o jogo digital *League of Legends* passou a ser associado com o desenvolvimento cognitivo em seus diferentes estágios como mostrado em capítulos anteriores.

Morgana – A partir de leituras referentes a psicologia da educação, definiu-se o objetivo desta dissertação: “Investigar se o jogo digital comercial *League of Legends* contribui para o aprimoramento do pensamento formal”, partindo da ideia de que por ser um jogo de estratégia, o *League of Legends* também é um jogo pensado e que exige capacidades possibilitadas pela estrutura do pensamento formal (mas não apenas ao estágio da inteligência operatório formal, mas sim, um conjunto de características funcionais que se desenvolveram ao longo dos estágios anteriores até atingir o estágio final do pensamento formal).

Ryze – As características funcionais em relação com o jogo *League of Legends*, podem ser lembradas no Quadro 2 da seção 4.2.

Morgana – Para além do pensamento formal, o jogo é jogado em equipe, com jogadores reais e então os erros cometidos são erros humanos, deste modo, é possível que os jogadores possam a partir do fracasso, realizar uma análise das suas jogadas para identificar o erro em

uma determinada situação, levando os jogadores a refletir e pensar em suas ações e novas estratégias de jogo. Para isto, o *LoL* possibilita que os jogadores assistam aos replays das partidas e com uma visão mais ampla da situação, coisa que nem sempre é possível que seja pensado no calor do momento e em frações de segundos. Assim, pensar rapidamente e tomar uma decisão, é outro atributo interessante deste jogo digital, pois suas ações em jogo importam, elas possuem significados.

Ryze – Como o jogo consiste em um jogo em equipe, com cinco integrantes em cada uma delas, temos que o jogo também é cooperativo, cooperar e colaborar com os demais jogadores da sua equipe, pode melhorar as condições de vitória. Então temos o trabalho em equipe e que cada ação de um jogador influencia no jogo dos demais jogadores em uma mesma partida, assim, quanto mais jogam em equipe, cooperando uns com os outros, mais se aprende a respeitar, a trabalhar em grupo e então, construir condições de vitória dentro das partidas.

Morgana – Outro aspecto interessante é quanto as diferentes variáveis e possibilidades de situações dentro do jogo. As situações podem variar de acordo com o momento do jogo e de acordo com as tomadas de decisões, que influenciam na construção de melhores condições de vitória. Assim, dentro de uma partida, existem diferentes situações que cabem aos jogadores ter discernimento para entender qual é o momento do jogo, e então ponderar a situação da partida para tomar as melhores atitudes possíveis. Para elucidar esta noção da importância de entender uma situação de jogo, podemos pensar em uma perspectiva na qual sua equipe está vulnerável diante da força da equipe adversária que conseguiu se fortalecer mais cedo, e então contestar uma ação adversária em uma luta direta, seria uma decisão com maiores probabilidades de derrota.

Ryze – Assim, a aprendizagem possibilitada a partir dos jogos digitais, é baseada no “fazer” dos jogadores (SCHELL, 2008), suas ações têm relevância.

Morgana – Socialmente, o jogo digital comercial também possui um grande impacto. Pensando nos jogos digitais no geral, não estão presentes apenas no universo das crianças, pois não há idade para apreciar atividades lúdicas, a ação de jogar e brincar não depende da idade.

Ryze – Então, há uma construção e desenvolvimento cultural em torno dos jogos digitais, emergindo a cultura dos jogos na sociedade:

[...] espaços foram configurados para acolher os jogadores; personagens de jogos são estampados em objetos de consumo; desenvolvedores se tornaram personalidades famosas de uma indústria de entretenimento; a arte dos jogos passa a ser parte da cultura popular expressa em diferentes mídias; há histórias em quadrinhos e mangás que contam a história que o jogador jogou e até mesmo sobre

jogadores que ficaram famosos; orquestras e bandas que executam trilhas sonoras dos jogos em apresentações ao vivo; mediações são estabelecidas para partilhar do interesse por algum jogo; jogadores dão um novo uso para o jogo criando práticas sociais e, a partir disso tudo uma identidade social nasceu, o gamer [...] (SILVA, 2019, p. 35).

Morgana - A criação de novas culturas devido à imersão das pessoas no mundo dos *games* traz um novo modo de ver e viver as coisas. Hoje em dia as pessoas se fantasiam como personagens de jogos e personagens de animes ou mangás, conhecidos por cosplayers, e participam de eventos *gamers* por todo o mundo. Temos também o surgimento dos *streamers*, nos quais são jogadores de jogos digitais que transmitem suas partidas em tempo real para que outros possam assistir, dando dicas sobre o jogo e divertindo o público. Essas streaming (partidas transmitidas em tempo real, e que também podem ser gravadas) são transmitidas por várias plataformas como o *Youtube*, o *Facebook*, a *Cube TV* e a *Twitch*, recebendo milhares de telespectadores por dia.

Ryze – Temos também os cyber-atletas, nos quais são os jogadores profissionais que jogam os campeonatos competitivos. Como exemplo, no jogo *League of Legends* temos campeonatos profissionais de equipes que disputam o título do CBLoL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*) e uma vaga para o campeonato mundial. De acordo com Mendes (2019), a equipe que for campeã do campeonato mundial de *League of Legends*, pode chegar a ganhar US\$ 2,4 milhões. Com a cultura *gamer* crescendo cada vez mais, estima-se que o jogo *League of Legends* possua 100 milhões de jogadores por mês, sendo o jogo de computador mais jogado do mundo (MENDES, 2019). Desta forma a escolha por este jogo vem pelo fato de que é muito popular, além de levar em consideração a grande afinidade do pesquisador com este jogo.

Morgana – Podemos perceber que o jogo digital *League of Legends* é muito mais que um jogo, é um artefato cultural.

### **6.3. O funcionamento de uma partida de *League of Legends***

Diogo – Antes de permitir que Ryze e Morgana continuem a explicação do jogo *League of Legends*, temos que levar em consideração que a pesquisa foi aplicada no primeiro semestre do ano de 2021. Pensando no fato de que o jogo sempre está em constantes mudanças, sua versão vai se modificando com o tempo, então algumas explicações aqui estabelecidas podem não serem aplicadas às temporadas seguintes, porém ainda se faz necessário para entender em



que circunstâncias e contextos os nossos participantes estavam submetidos no período da aplicação da pesquisa e as dinâmicas de jogo da época.

Esta informação é relevante pois percebemos que na pré-temporada para 2022 (a qual se iniciou em novembro de 2021), o mapa de *Summoner's Rift*, os itens e dragões sofreram mudanças consideráveis, o que altera e se diferencia da explicação que virá a seguir.

Contudo, devemos ser fiéis à pesquisa, considerando as circunstâncias e os contextos estabelecidos na época da aplicação da pesquisa, portanto a seguir ainda apresentamos o jogo *League of Legends* na suas características e dinâmicas da temporada de 2021.

Agora é com você Ryze.

Ryze – *Obrigado, Diogo, que as runas estejam com você.* Para iniciar a explicação, temos que o jogo *League of Legends* é um jogo que posiciona seus jogadores em uma arena de batalha (cujo mapa principal é o *Summoner's Rift*) dividindo-os em duas equipes de cinco integrantes cada. O objetivo principal é destruir a base adversária (a estrutura chamada de *Nexus*), e que para isto, é necessário que os personagens (ou melhor, os campeões) dos jogadores se fortaleçam.

Morgana – *Para fazer justiça*, o jogo conta com uma série de outros objetivos secundários que aumentam as condições de vitória de uma equipe, ou seja, fazer/conquistar estes objetivos secundários contribuem de alguma forma para que a equipe se aproxime ainda mais do objetivo principal (destruir o *Nexus*). O *League of Legends* também segue um sistema econômico, onde cada campeão recebe uma pequena quantidade de ouro por segundo, sendo o ouro um fator fundamental para a compra de itens e conseqüentemente, fortalecer seus campeões. Outras maneiras de receber ouro será explicado ao decorrer desta leitura.

Ryze – Como dito, destruir a estrutura do *Nexus* é o objetivo principal do jogo, pois é ele que dá ao invocador (os invocadores são os jogadores de *League of Legends*) o controle de seu campeão. Além disso, o *Nexus* produz as tropas do jogo (as tropas são chamadas de *minions* e tem a função de seguirem atacando os inimigos pela rota até a destruição do *Nexus* adversário), de modo a auxiliar os campeões abrindo caminho, ou seja, o *Nexus* é a alma do jogo. Os *Nexus* ficam posicionados nas bases das equipes, um no lado vermelho e outro do lado azul, e é protegido por duas torres.

*Figura 28: O Nexus.*

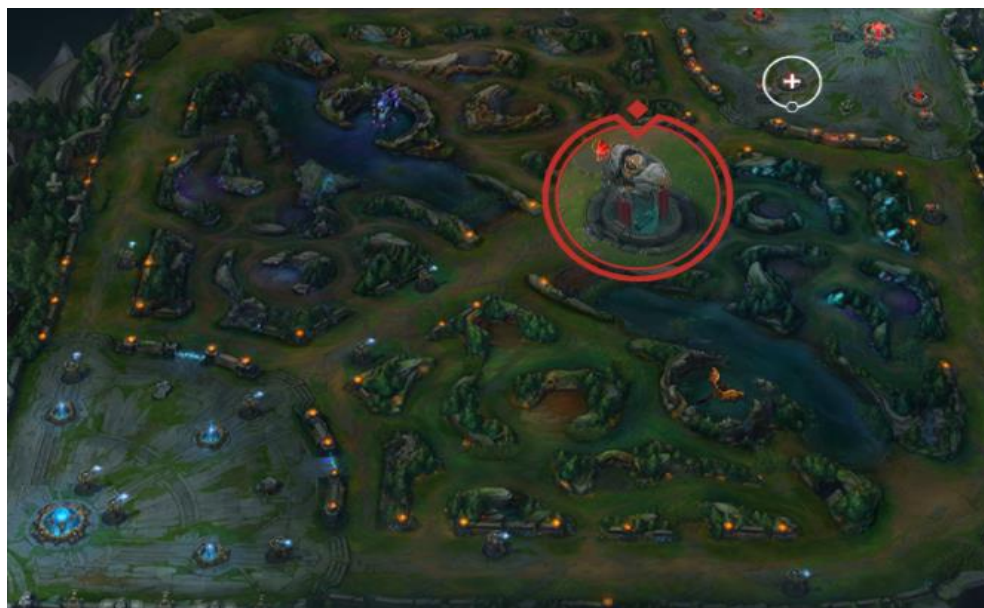


**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Morgana – Entre os objetivos secundários temos as torres, servindo de obstáculo e defesa do mapa, de modo a impedir o avanço adversário até a sua base, sendo que em cada rota (*bot lane*, *mid lane*, e *top lane*) há três torres chamadas de T1, T2 e T3.

Ryze – A primeira torre é a única que possui barricadas, uma espécie de escudo que torna a torre mais resistente ao dano sofrido, porém concede ouro adicional aos inimigos próximos quando suas camadas são quebradas. Essas barricadas desaparecem aos 14 minutos de jogo, parando de conceder ouro adicional de barricadas, mas sempre que uma torre é totalmente destruída, ela concede uma quantidade de ouro aos campeões inimigos.

*Figura 29: Torre no mapa Summoner's Rift.*



**Fonte:** Riot Games, 2021.

Morgana – A Figura 31 mostra as torres com e sem as barricadas no jogo digital *League of Legends*, percebam que a torre da esquerda possui um escudo (a barricada), enquanto a torre da direita não o possui. Além disso, a barra vermelha acima das torres indicam a quantidade de HP (*health point*) que significa pontos de saúde ou pontos de vida da torre, ou seja, a quantidade de vida restante da torre até que seja destruída. Segundo a Figura 31, a torre da esquerda possui cinco camadas (divisórias da vida da torre), e sempre que uma camada é destruída, os campeões inimigos próximos recebem o ouro das barricadas.

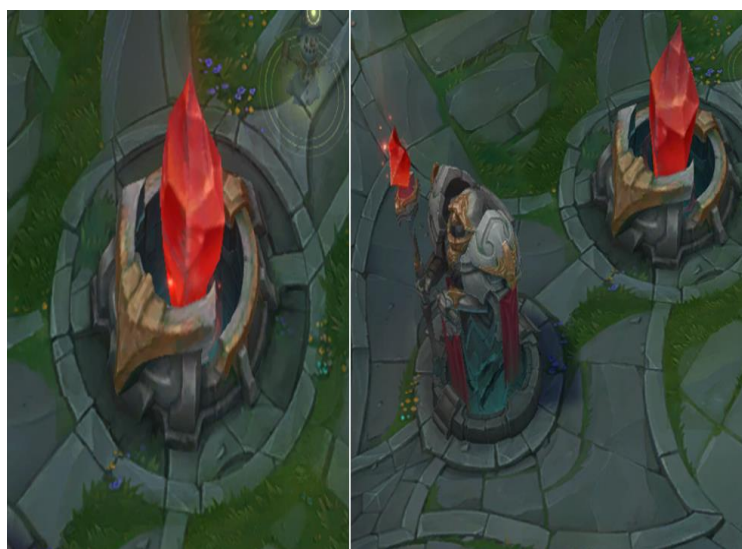
*Figura 30: Torre com barricada e torre sem barricada.*



**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Ryze – Já as T3 (torre 3) ficam posicionados na entrada da base, e são responsáveis por defender os inibidores, portanto temos três inibidores já que possuímos três rotas. Os inibidores possuem uma função extremamente relevante, eles bloqueiam a formação dos Super Minions (tropas mais fortes e mais resistentes), assim, quando um inibidor é destruído, o *Nexus* passa a produzir os Super Minions temporariamente até que os inibidores se regenerem ou até que o *Nexus* seja destruído, resultando no fim da partida. Outro fator importante é que o *Nexus* só poderá ser destruído se houver ao menos um inibidor também destruído.

*Figura 31: Inibidor e torre do inibidor.*



**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Morgana – A Figura 32 mostra duas imagens dos inibidores, sendo que a imagem da esquerda é apenas o inibidor e a imagem da direita temos a torre T3 responsável por defender um dos inibidores do mapa de *Summoner's Rift*. Percebam que se compararmos os inibidores com o *Nexus* mostrado na Figura 21, podemos observar semelhanças quanto a aparência de ambos, mas além de possuírem características e funções diferentes, seu tamanho também difere, sendo o *Nexus* uma estrutura maior do que a estrutura dos inibidores.

Ryze – Já as tropas do jogo são compostas por guerreiros, magos, tropas grandes (conhecido por tropa canhão), e os Super Minions (ou Super Tropas). Cada tipo de tropa possui uma quantidade de vida e de dano, e o mais relevante é que as tropas concedem ouro para os campeões que consigam abatê-las e experiência para subir de nível. Uma informação relevante é que esse ouro só é adquirido quando o campeão inimigo consegue aplicar o *last hit* (último golpe, é o golpe final dos campeões ao executar uma tropa, atribuindo ouro a eles).

Figura 32: Tropas do jogo *League of Legends*.



**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Morgana – Foi comentado anteriormente que o mapa de *Summoner's Rift* possui três rotas, a do *bot*, *mid* e *top*, e que entre estas rotas existe a selva (*jungle*), a qual é a rota dos caçadores. Na selva, os caçadores também podem obter ouro e experiência ao abater<sup>60</sup> os monstros da selva, e além disso, alguns destes monstros também fornecem certos bônus (*buff*) ao campeão que abatê-lo.

Ryze – O *Blue* (*Azuporã*) e o *Red* (*Rubrivira*) são monstros que fornecem bônus específicos apenas para aqueles que os abaterem. O *Blue* propicia uma redução no tempo de recarga das suas *skills* (habilidades), regeneração de mana ou de energia, e um bônus de AP (*Ability Power* ou Poder de Habilidade) que aumenta o dano das habilidades dos campeões. Já o *Red* proporciona dano verdadeiro (útil para campeões AD – *Attack Damage* ou Dano de Ataque, aumentando a força dos ataques básicos), regeneração de vida, e lentidão (*slow*) em cada ataque básico.

<sup>60</sup> Usamos muito a expressão “abater” no jogo digital *League of Legends* quando nos referimos a morte de um campeão adversário ou monstros da selva, lembrando sempre que o ambiente dentro do jogo digital permite explorar o imaginário e que, por ser diferente da vida real, é um ambiente seguro para que os jogadores possam extravasar suas frustrações. Assim a utilização de termos pesados como este, é usado apenas em um ambiente seguro e fictício do jogo digital ao qual não se aplica na vida real.

Figura 33: Blue e Red.



**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Morgana – A selva também possui outros monstros que concedem ouro e experiência, são eles: Trevoguari (Lobos), Grompe (Sapo), Acuâmina (Galinha), Krugues (Pedras) e o Arongueijo (Caranguejo).

Figura 34: Monstros da selva do jogo League of Legends.



**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

*Figura 35: Aronguejo.*



**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Ryze – Conforme a Figura 36, temos o Aronguejo. Há dois Aronguejos no jogo, posicionados no rio que corta o mapa ao meio como pode ser observado na Figura 30. A rota do *mid* divide o rio ao meio, fazendo com que haja um Aronguejo na parte de cima e outro na parte de baixo do rio. O Aronguejo também possui um bônus, que quando executado, seja na parte de cima do rio ou na parte de baixo, concede visão momentânea de uma parte do rio para a equipe aliada e velocidade de movimento aos aliados que passarem por aquela região.

Morgana – Na parte inferior do rio temos o covil dos dragões. São quatro os tipos de dragões comuns: o Dragão Infernal, que aumenta o dano de ataque (AD) e o poder de habilidade (AP) de toda a equipe; o Dragão da Montanha, que aumenta o dano da equipe ao causar danos em monstros épicos<sup>61</sup> e torres; o Dragão das Nuvens (ou dragão dos ventos), concede velocidade de movimento aos campeões que estiverem fora de combate; e o Dragão do Oceano, que restaura mana e vida.

---

<sup>61</sup> Os monstros épicos são aqueles que estão posicionados no rio com exceção do Aronguejo, como os dragões, o dragão Ancião, o Arauto do Vale e o Barão Na'shor.

*Figura 36: Dragão Infernal, da Montanha, das Nuvens e do Oceano.*



**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Ryze – E, por fim, temos o maior de todos os dragões, o Dragão Ancião. O Dragão Ancião tem a função de amplificar todos os bônus de dragões já conquistados pela equipe, com efeito de duração por cerca de dois minutos e meio. Junto com o Barão Na'Shor, o Dragão Ancião é um dos objetivos mais importantes do jogo, de modo a aumentar a condição de vitória em uma partida.



*Figura 37: Dragão Anciã.*



**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Morgana – Já na parte superior do rio, no mesmo covil onde nasce o Barão Na'Shor, temos o Arauto do Vale. O Arauto é um objetivo tão importante quanto os dragões, porém com função diferente. Abater o Arauto do Vale significa que você pode capturá-lo para posteriormente invocá-lo novamente em uma rota. Sua principal função é que, após ser invocado, se dirigirá em direção a torre ou estrutura (como o Inibidor e o Nexus) inimiga mais próxima para dar uma cabeçada na mesma, causando uma grande quantidade de dano na torre. A utilização do Arauto muitas vezes ajuda na destruição da torre mais cedo no jogo para abrir mais espaço no mapa. Outro ponto importante é que, quando o Arauto do Vale é utilizado antes dos 14 minutos de jogo, ou seja, quando a torre ainda possui suas barricadas, a cabeçada do Arauto irá beneficiar os aliados próximos com um valor mais alto de ouro. Ainda assim, em uma mesma partida pode haver dois Arautos, sendo que o segundo Arauto surgirá após seis minutos da morte do primeiro (ou melhor, da captura do primeiro Arauto), porém, caso o Arauto for abatido muito tarde no jogo ou mesmo se ele for ignorado e nenhuma das equipes o executar, independentemente, aos 20 minutos de jogo, surgirá o Barão Na'Shor.

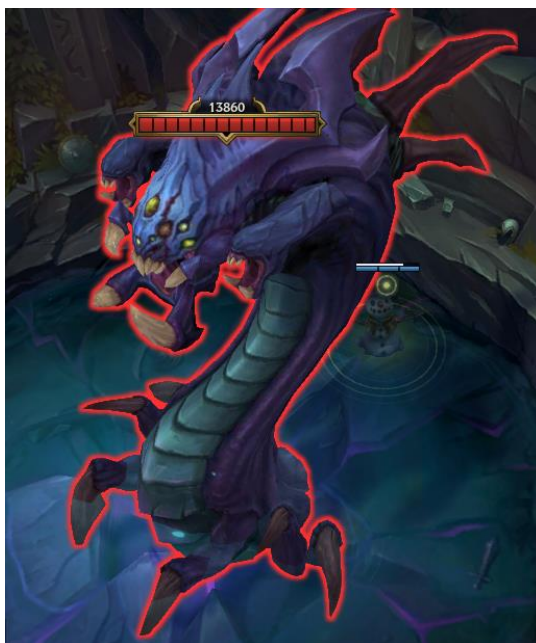
Figura 38: Arauto do Vale.



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Ryze – O Barão Na'Shor é um dos objetivos secundários mais importante do jogo, pois é ele que aumenta drasticamente as chances de ganhar vantagens (condição de vitória) ou até finalizar uma partida. Sua duração é de 4 minutos e contribui aplicando um bônus a todos os jogadores aliados que estiverem vivos a partir do momento da execução do Barão. Entre os bônus concedidos pelo Barão de Na'Shor está uma quantidade de pontos de experiência e ouro para a equipe, aumento do dano de ataque e do poder de habilidades, aumento da regeneração de vida e de mana, retorno mais rápido para a base, e o mais importante, quando os campeões aliados estiverem próximos de suas tropas, as tropas recebem um *buff* (bônus) de velocidade de movimento, velocidade e força de ataque, e tornam-se mais resistentes. Porém, se um campeão aliado morrer após ter recebido o *buff* do Barão Na'Shor, ele imediatamente perderá este *buff*.

*Figura 39: Barão Na'Shor.*



**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Morgana – Mas pra que a gente precisa de ouro?

Ryze – Precisamos de ouro para comprar runas e itens que deixam os campeões mais fortes. As runas são a matéria prima para a produção de itens, e quando o item é finalizado, o campeão ganha uma grande quantidade de força.

Morgana – *Mas para fazer justiça*, os campeões devem comprar os itens certos, por exemplo, como já mencionado, existe o dano AD (Dano de Ataque) e o dano AP (Dano de Habilidades), assim os campeões devem comprar os itens que mais se adequem a suas características, há campeões cujo dano é maior vindo de suas habilidades, o que torna mais apropriado que comprem itens que favoreçam o dano de habilidades<sup>62</sup>, já outros campeões possuem características cujo maior dano vem de seus ataques básicos, para eles, itens de dano de ataque é a melhor opção.

Ryze – Há outros itens que também são oferecidos, itens como por exemplo, que aumenta a quantidade de vida, a armadura, e a resistência mágica (itens defensivos contra o poder de habilidades mágicas), que são itens defensivos. Alguns tipos de campeões só compram este tipo de itens, os chamados campeões tanques, capazes de aguentar todo o dano da equipe adversária enquanto o resto da equipe aliada faz o “trabalho sujo” (como eliminar os inimigos ou levar os objetivos enquanto o tanque faz a linha de frente e ganha tempo).

<sup>62</sup> Muitas vezes o Dano de Habilidades também costuma ser mencionado como Dano Mágico.

Figura 40: Itens AP em League of Legends.



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Morgana – Para finalizar e já pensando na questão de que durante a análise de dados haverá momentos que os participantes irão se referenciar às habilidades de seus campeões pelas teclas do jogo, vamos apresentar seu funcionamento.

Ryze – Então, ao pensarmos no jogo *League of Legends*, ele é jogado no computador, utilizando de tecnologias como o mouse para se movimentar e o teclado para utilizar as habilidades de seus campeões.

Morgana – De modo geral, o mouse serve para movimentar os campeões pelo mapa e também para mirar as habilidades (skills) e ataques de seus campeões. Já para ativar as habilidades, é necessário pressionar uma tecla do teclado, geralmente da seguinte forma: a primeira habilidade é acionada pela tecla Q; a segunda habilidade pela tecla W; a terceira habilidade pela tecla E; e, a quarta habilidade (a sua ultimate) pela tecla R.

Ryze – *Para mais cataclismas*, existem os feitiços. Há vários feitiços no jogo, como o flash (teletransporta o campeão para uma área próxima), o teleporte (que teleporta o campeão

para qualquer lugar do mapa onde há tropas, sentinelas<sup>63</sup> ou torres aliadas), incendiar ou ignite (que causa dano verdadeiro, concede visão e diminui a cura do alvo), a barreira (um escudo que protege o campeão de receber uma quantidade de dano), purificar (remove todos os efeitos de stun para poder se movimentar livremente), exaustão (reduz a velocidade de movimento e a velocidade de ataque do campeão inimigo), e o curar (cura uma quantidade de vida do campeão que a conjurar e do campeão aliado que esteja mais próximo a ele, além de aumentar a velocidade de movimento dos campeões).

Morgana – Ao iniciar o jogo, os jogadores podem optar apenas por dois desses feitiços, sendo eles acionados pelas teclas D e F do teclado.

Ryze – Estas informações podem ser importantes no momento de análise de dados, sendo que os participantes muitas vezes se referem às habilidades de seus campeões pelas teclas. Por exemplo, o campeão X possui um escudo quando aciona a habilidade E, e assim por diante.

## 6.4. O Universo de League of Legends

Morgana – O universo de *League of Legends* é extremamente vasto, consiste em um mundo chamado de *Runeterra* que é separado por regiões diferentes. Estas regiões representam o lugar de nascença dos campeões e também o lugar ao qual suas histórias são contadas, que inclusive, alguns campeões de *League of Legends* tiveram algumas de suas histórias contadas através de quadrinhos elaborados pela Riot Games.

Ryze – O jogo conta com mais de 157 campeões, e este número só aumenta, pois em pequenos períodos de tempo o jogo digital comercial *League of Legends* sempre lança um campeão de LoL novo, **rápido e leve, é assim que eu viajo**. O grande número de lançamentos de campeões permite que o jogo sempre esteja em renovação, com novos personagens, com novas histórias, e novas dinâmicas de jogo, o que torna a jogabilidade e a diversão mais interessante. Mas isto não quer dizer que os campeões mais antigos sejam deixados de lado, eles ainda são jogados pelos fãs, e eventualmente, as atualizações do jogo faz com que um campeão esquecido passe a ser uma escolha forte para o momento. Outro esquema é referente aos *reworks* (que traduzido para a língua portuguesa: retrabalhos) de campeões, que é quando os campeões são modificados, podendo mudar sua aparência, suas características, suas habilidades e também sua força.

---

<sup>63</sup> Outro recurso do jogo *League of Legends*, são tótems de visão que permite colocar uma espécie de luminária em certas regiões do mapa. Sua função é totalmente estratégica: ganhar a visão do posicionamento dos adversários.

Morgana – **Somos a soma dos nossos erros.** Os campeões possuem certas funções que ditam suas características de jogo, sendo que cada função possui suas especificidades: Assassino, Tanque, Lutador, Mago, Atirador e Suporte.

Ryze – Além do mais, alguns dos campeões de *League of Legends* podem ter atributos relacionados a mais de uma função ao mesmo tempo, como por exemplo: o campeão Teemo ao mesmo tempo que é um Atirador, também é um Assassino.

Morgana – Quanto a função do **Assassino**, são campeões com grande potencial de explodir os inimigos rapidamente sem deixar com que tenham tempo para reagir contra o ataque, chamamos de *burst* (explosão) quando isto acontece. Dessa forma, os Assassinos possuem muito dano explosivo, mas geralmente possuem a tendência de serem frágeis. Eles são muito úteis para “apagar” um campeão inimigo mais frágil antes mesmo de uma luta em equipe (*teamfight*) começar, como os Magos, os Atiradores, alguns suportes ou até mesmo outros Assassinos, para isto, os Assassinos sempre buscam os flancos e os campeões inimigos que estejam mal posicionados e sem a proteção da sua equipe. Porém, em relação aos campeões tanques e lutadores, os Assassinos podem ter uma desvantagem, já que estes campeões tendem a comprar itens de mais vida e armaduras para se defender dos Assassinos.

Ryze – Já os **Tanques** são campeões que procuram fazer a linha de frente da equipe, eles se posicionam a frente de sua equipe para sofrer o dano adversário em vez de seus companheiros. Isto ocorre, pois, os Tanques são aqueles que possuem uma grande quantidade de vida, de armadura e resistência mágica, capaz de absorver muito dano inimigo. Por outro lado, os Tanques tem a tendência de possuírem pouco dano de ataque, o que torna a possibilidade de abate mais lento.

Morgana – Os **Lutadores** são conhecidos como off-tanque, uma espécie de campeões híbridos aos quais possuem defesa e dano. Eles são o meio termo entre os Assassinos e os Tanques, ou seja, eles não são tão fortes como os Assassinos que possuem potencial de *burst*, e também não são tão defensivos como os Tanques para suportar tanto dano adversário, porém consegue usufruir das duas características em jogo, de modo a contribuir ofensivamente com o dano, e defensivamente suportando um pouco de dano adversário.

Ryze – Os **Magos** como eu, somos os preferidos do autor da dissertação, sua fonte de dano provém de suas habilidades que causam dano mágico. Há diferentes tipos de Magos, aqueles cujo dano possui potencial de *burst*, outros cujo dano vem do *poke* (que traduzido para o português significa “cutucar”); os campeões que utilizam do *poke* costumam utilizar suas habilidades a uma distância segura dos inimigos, ou seja, a intenção é reduzir a vida dos inimigos com suas habilidades enquanto se mantém em uma posição segura para não sofrer

danos), ou dano ao longo tempo (quando suas habilidades causam dano ao longo de um período de tempo). Outra característica interessante de alguns magos é que suas habilidades podem causar CC (Crowd Control ou Controle de Grupo), habilidades que causam CC podem atordoar (*stun*: uma espécie de atordoamento que faz com que os campeões inimigos fiquem imóveis ou desorientados ao andar em alguma direção, o que impede que os jogadores possam realizar ações por um breve período de tempo) ou dar lentidão em seus movimentos e conseqüentemente de seus ataques.

Morgana – Já os **Atiradores** causam seu maior dano vindo de seus ataques básicos, e não de suas habilidades, embora que as mesmas ainda se fazem muito importantes. Os atiradores causam danos à distância com ataques constantes e se tornam muito efetivos à medida que adquirem seus itens, podendo comprar itens de penetração de armadura aos quais quebram a defesa adversária dos campeões tanques por exemplo. Assim como os magos, os atiradores são frágeis, e como são campeões que causam muito dano, eles são os mais focados em uma *teamfight*, é por isso que devem se posicionar de maneira segura e atacar a distância.

Ryze – E por fim a função de **Suporte**. Os suportes geralmente ficam ao lado dos atiradores para auxiliá-los durante a fase de rotas (para que eles não fiquem vulneráveis), podendo curar, *stun* os inimigos para que seus aliados os abatam, dar velocidade de movimento, velocidade de ataque, e até escudos para protege-los. Mas os tipos de suportes também se alinham com outras funções, ou seja, existem suportes que são tanques e outros que são magos (magos e tanques são a grande maioria, porém os suportes que são magos, geralmente têm suas habilidades atreladas a proteção como- escudos e curas dos aliados e controle de grupo, do que propriamente causar dano), existem suportes que são assassinos, atiradores e até lutadores.

Morgana – Quanto ao mapa de *League of Legends*, atualmente existem 13 regiões no universo do jogo, são elas: Bandópolis, Demacia, Freljord, Ilhas das Sombras, Ionia, Ixtal, Noxus, O Vazio, Piltover, Shurima, Targon, Zaun e Águas de Sentina.

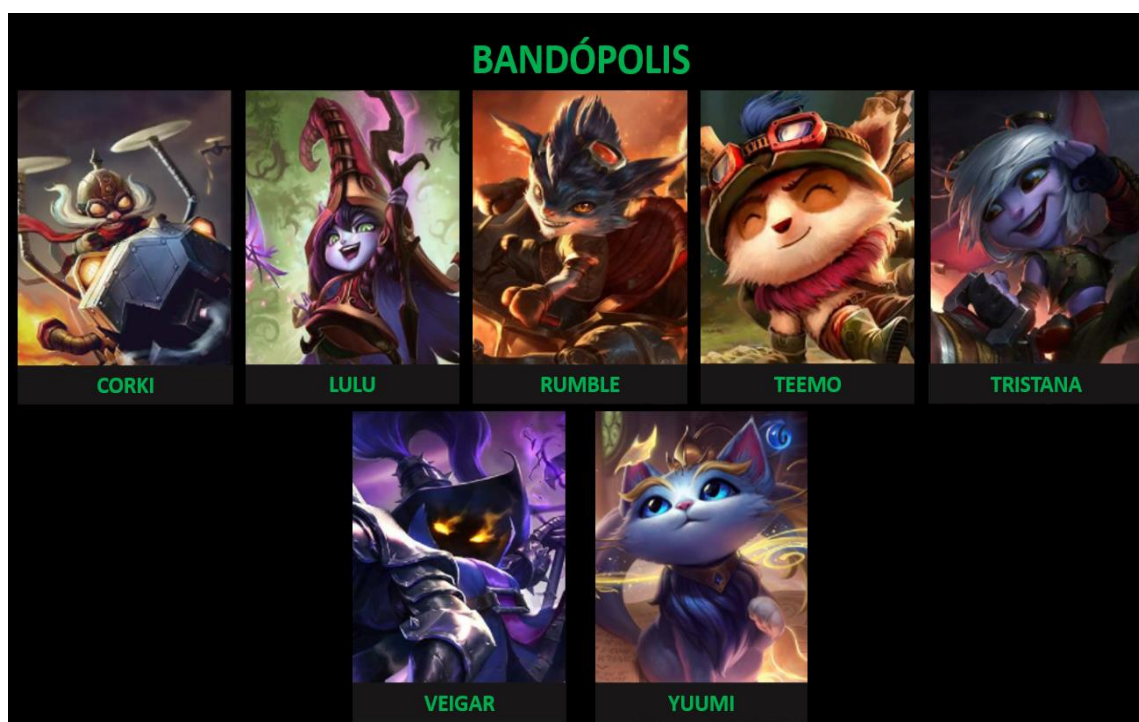
Figura 41: Regiões do universo de League of Legends.



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Ryze – Veremos a seguir a imagem de todos os campeões do universo de *League of Legends* lançados até então separados por regiões.

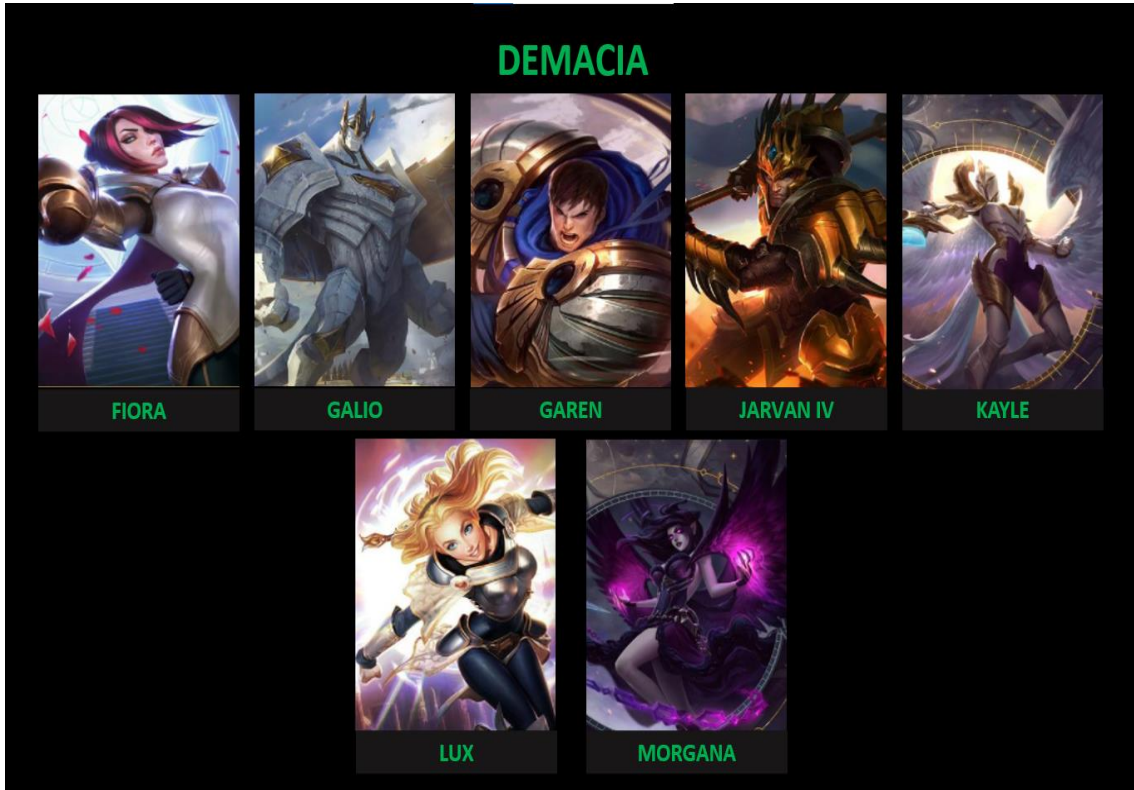
Figura 42: Bandópolis.



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

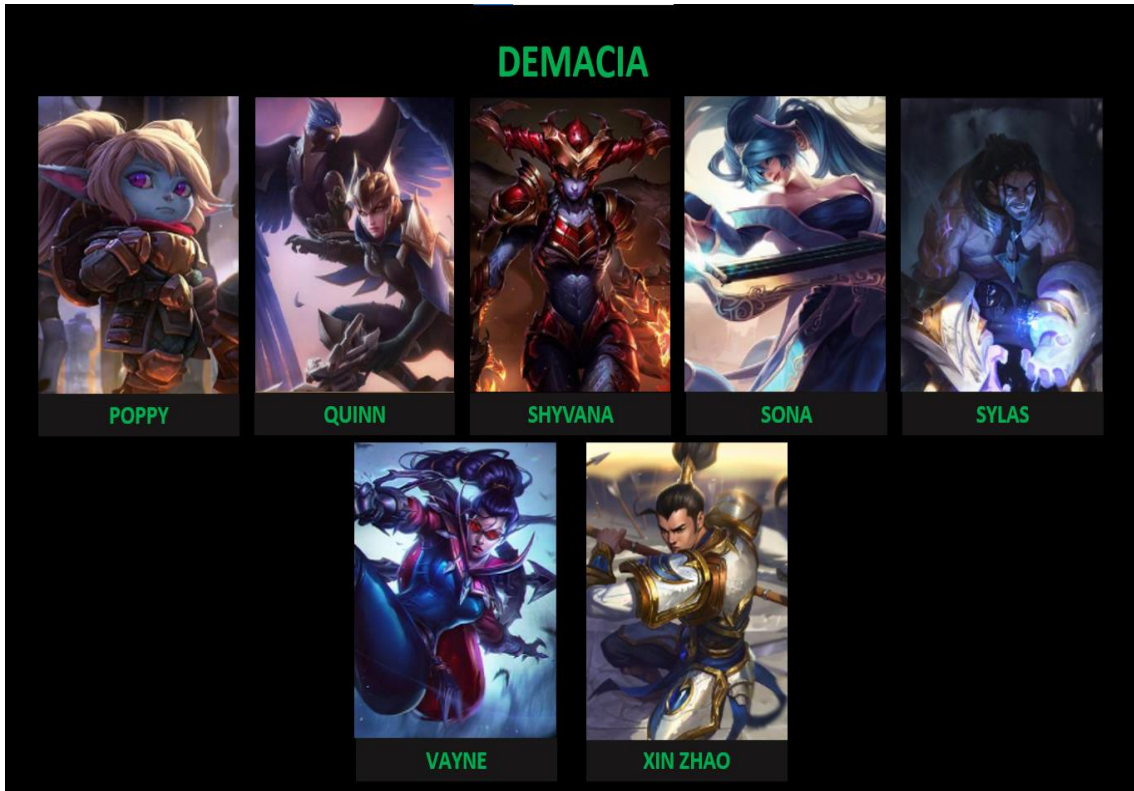


Figura 43: Demacia 1.



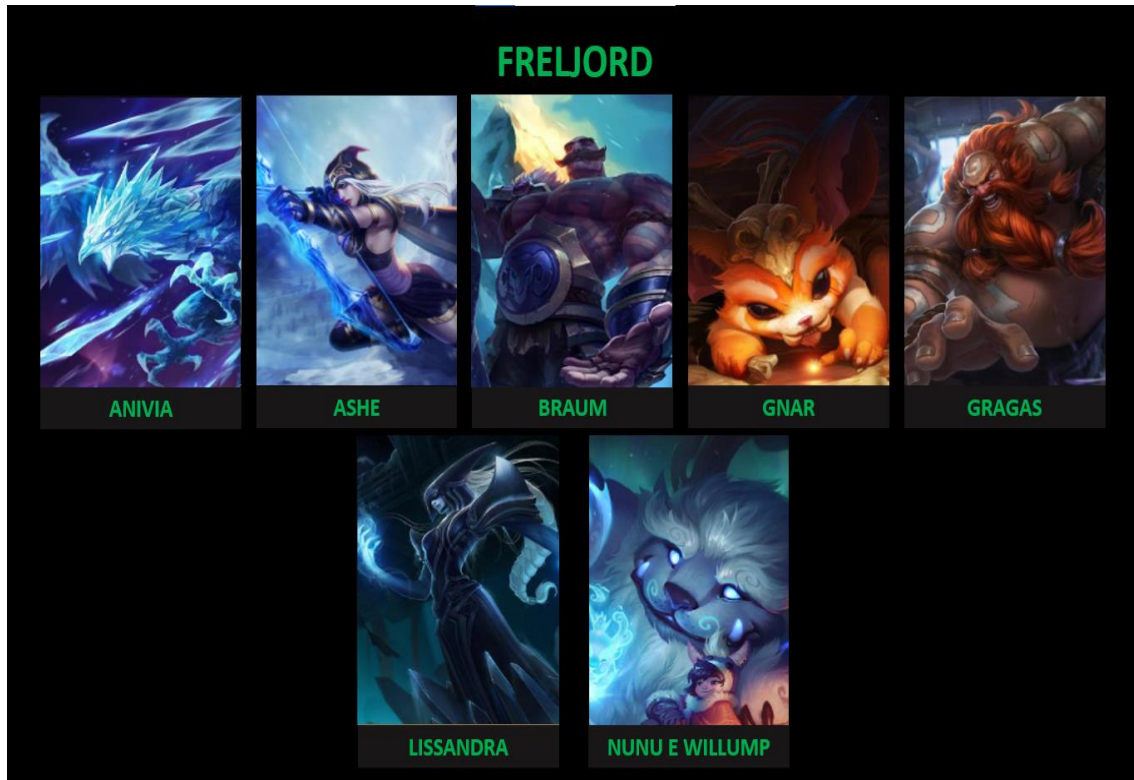
Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 44: Demacia 2.



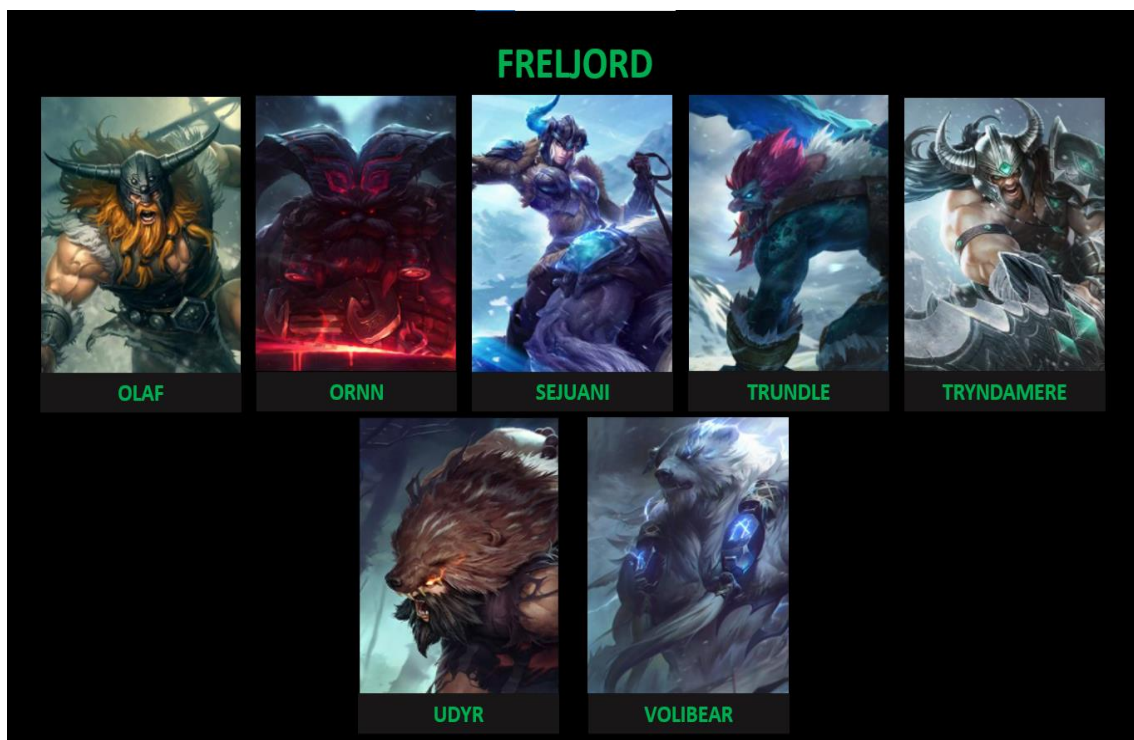
**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

*Figura 45: Freljord 1.*



**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

*Figura 46: Freljord 2.*



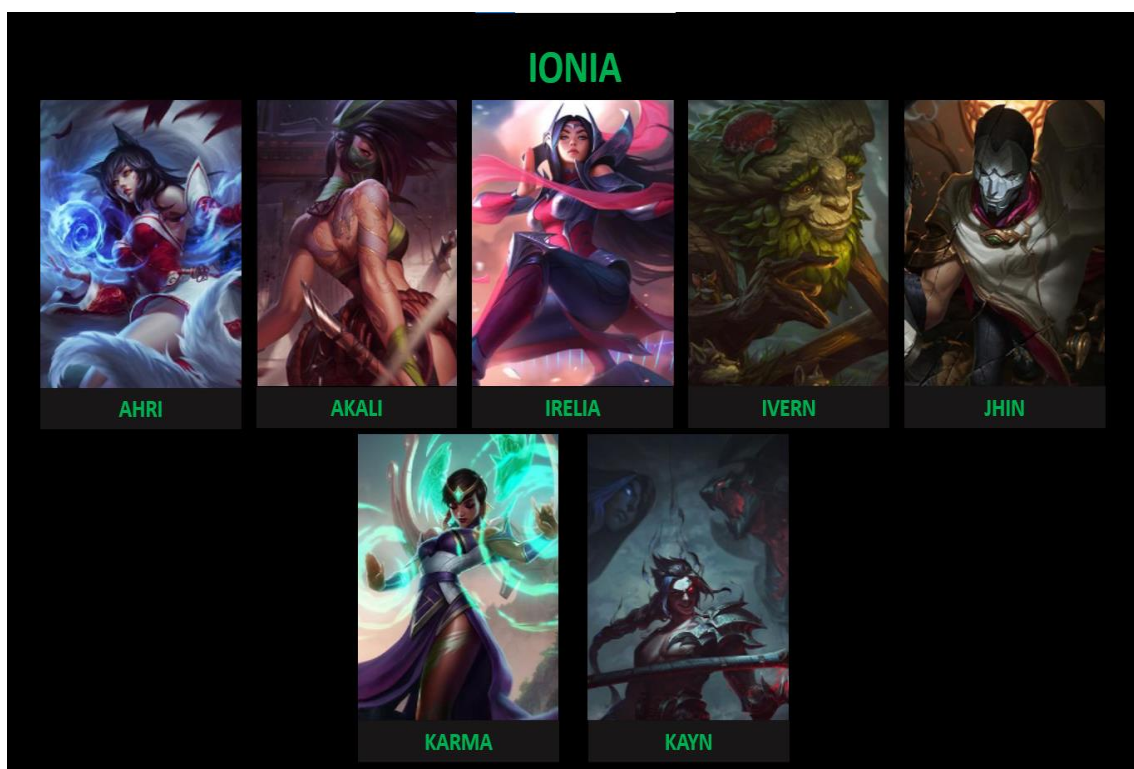
**Fonte:** Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 47: Ilhas das Sombras.



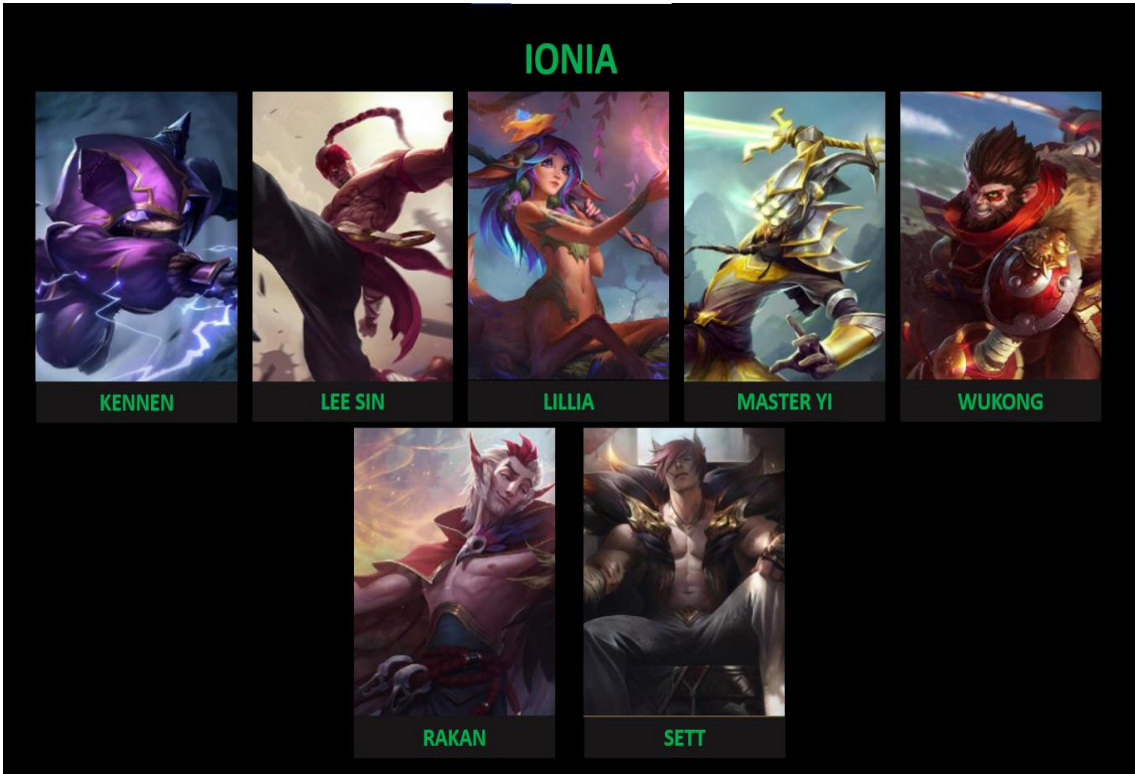
Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 48: Ionia 1.



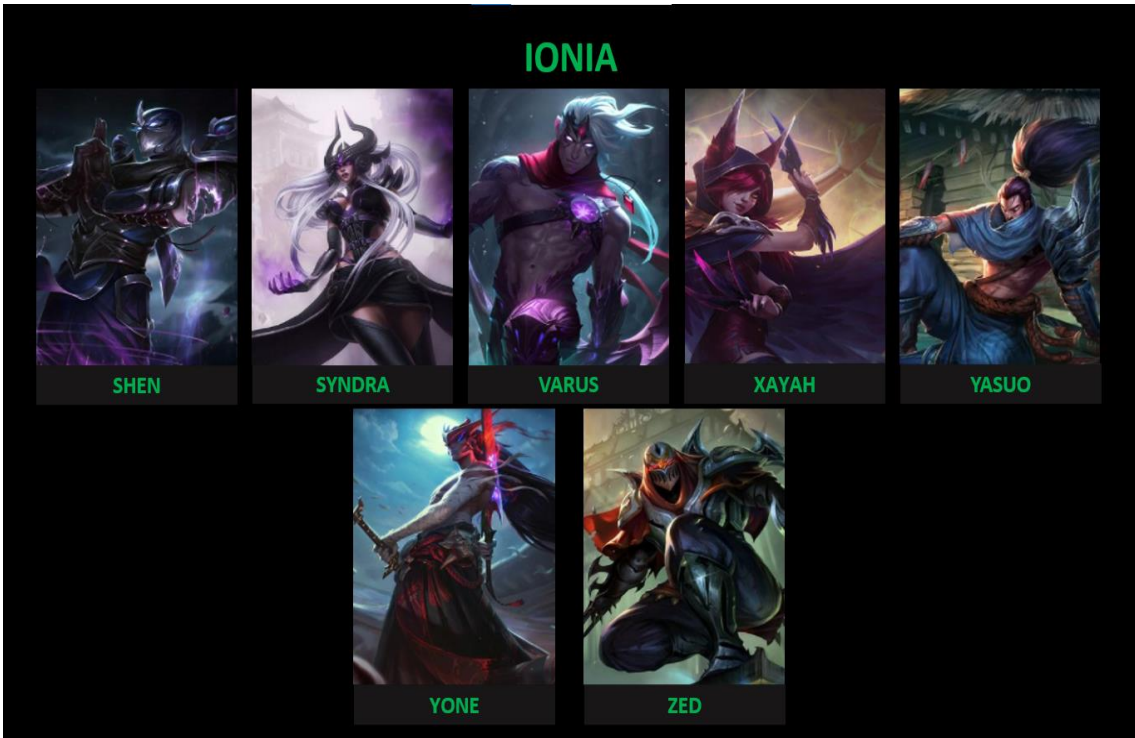
Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 49: Ionia 2.



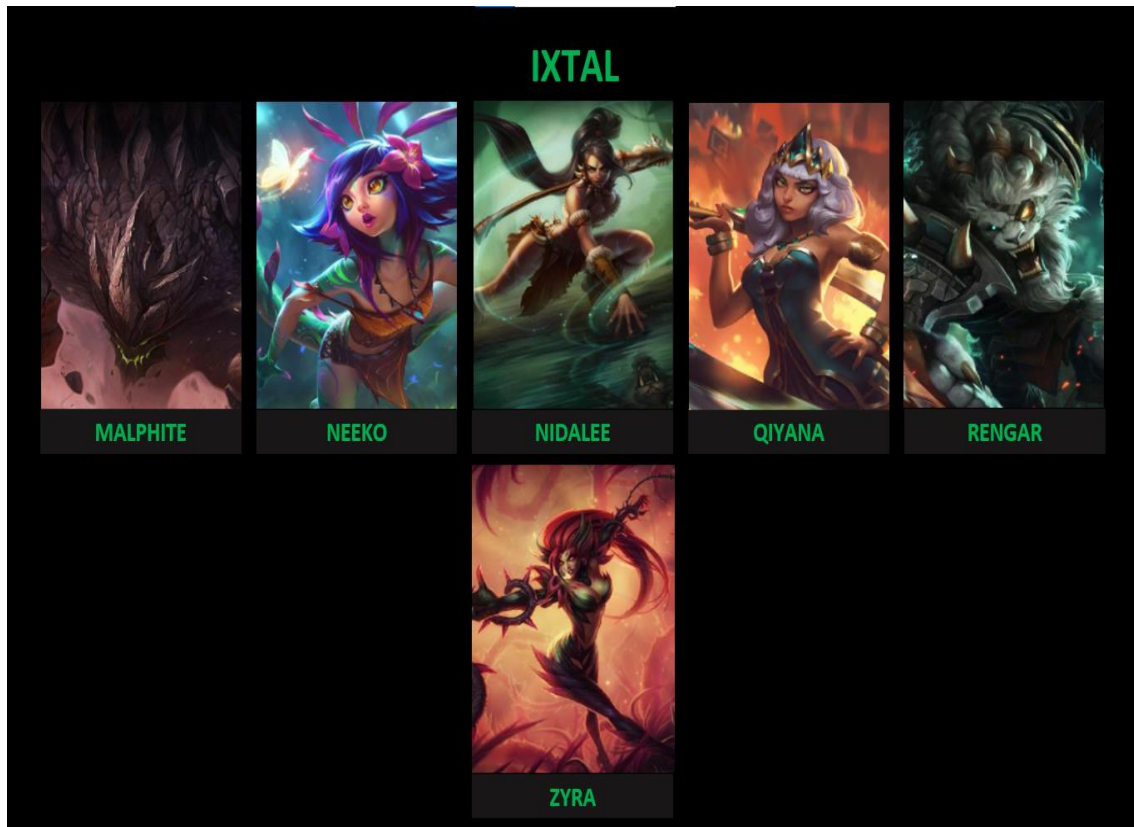
Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 50: Ionia 3.



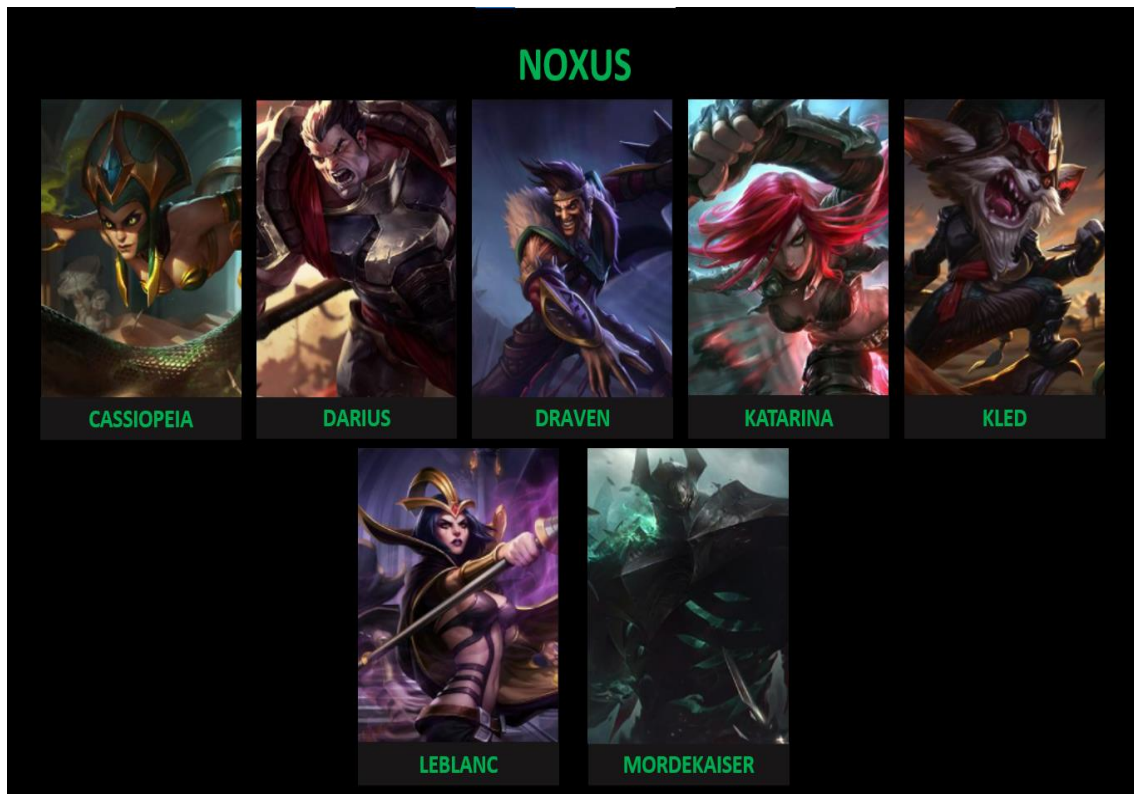
Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 51: Ixtal.



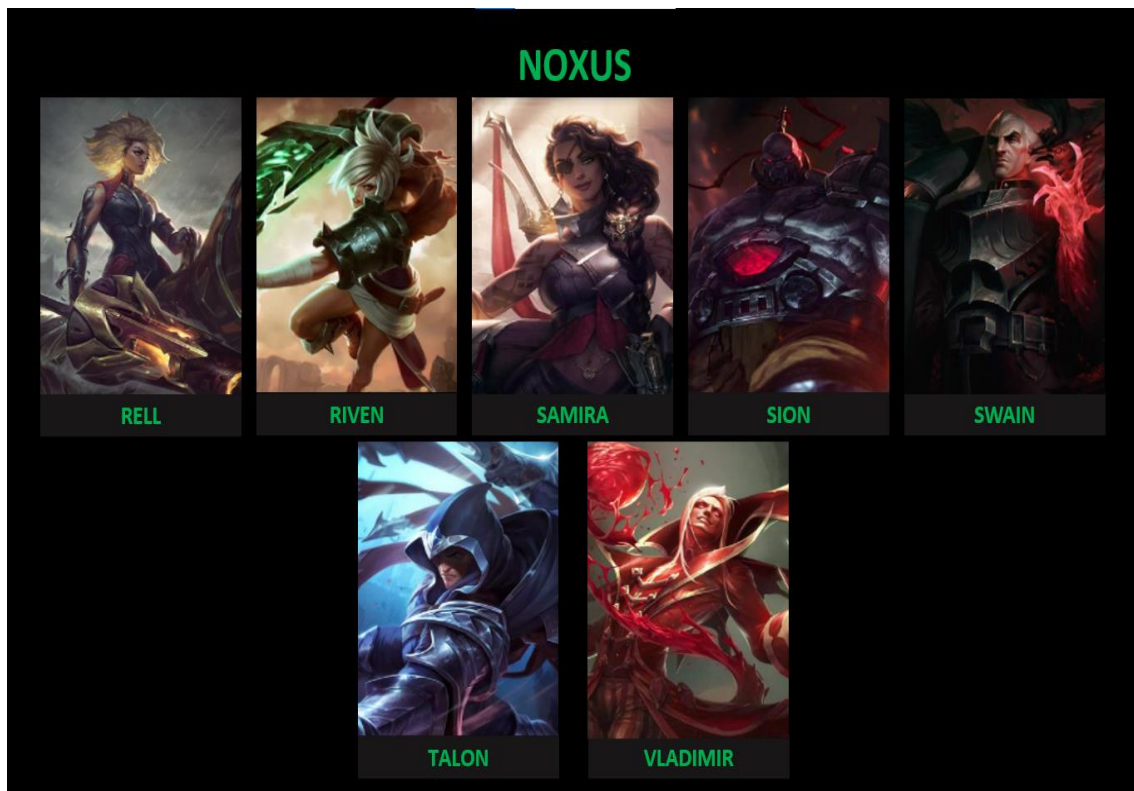
Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 52: Noxus 1.



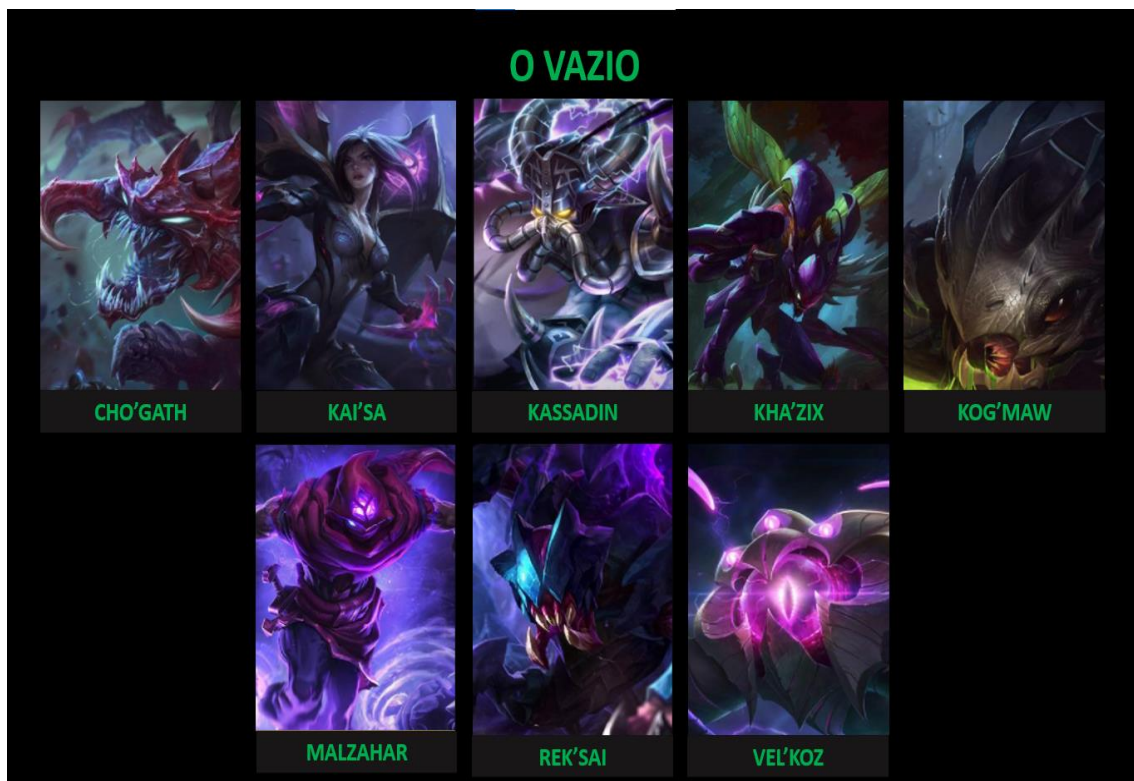
Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 53: Noxus 2.



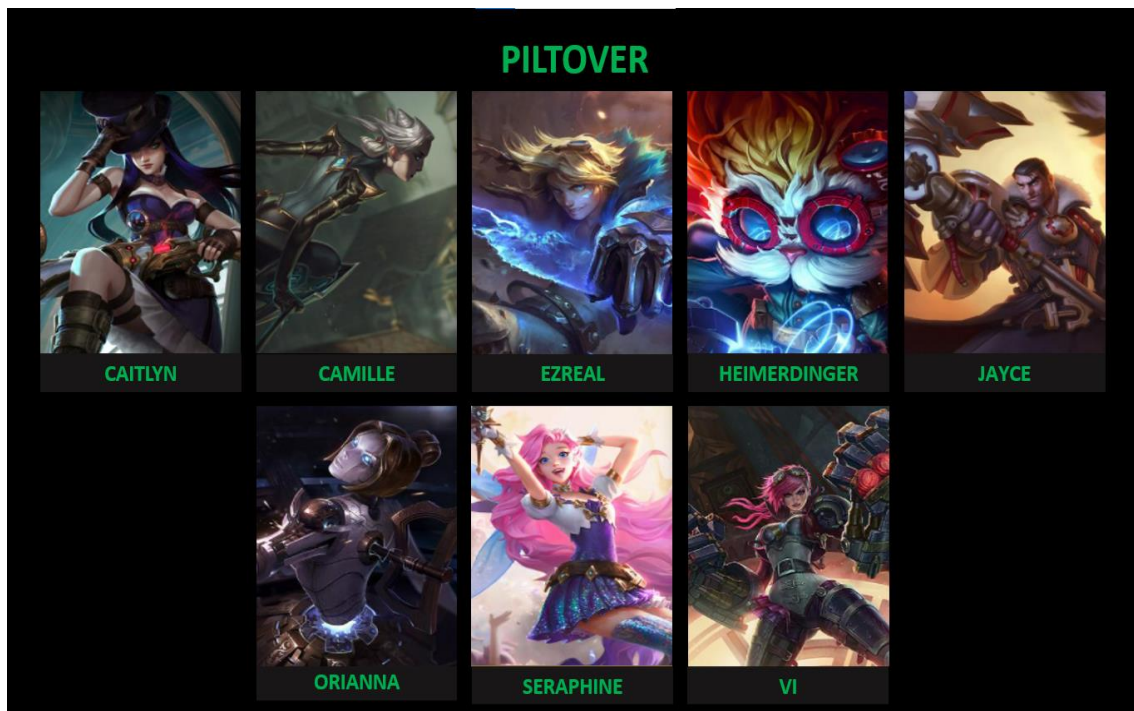
Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 54: O Vazio.



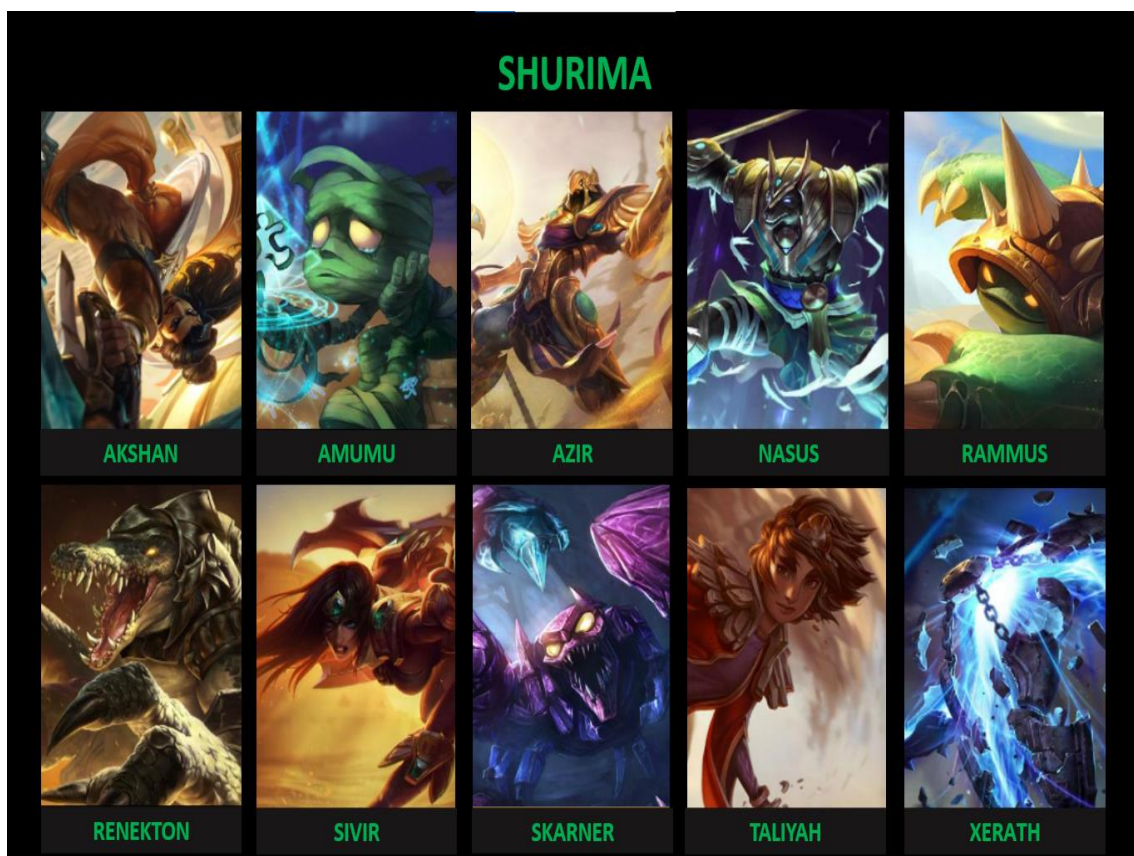
Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 55: Piltover.



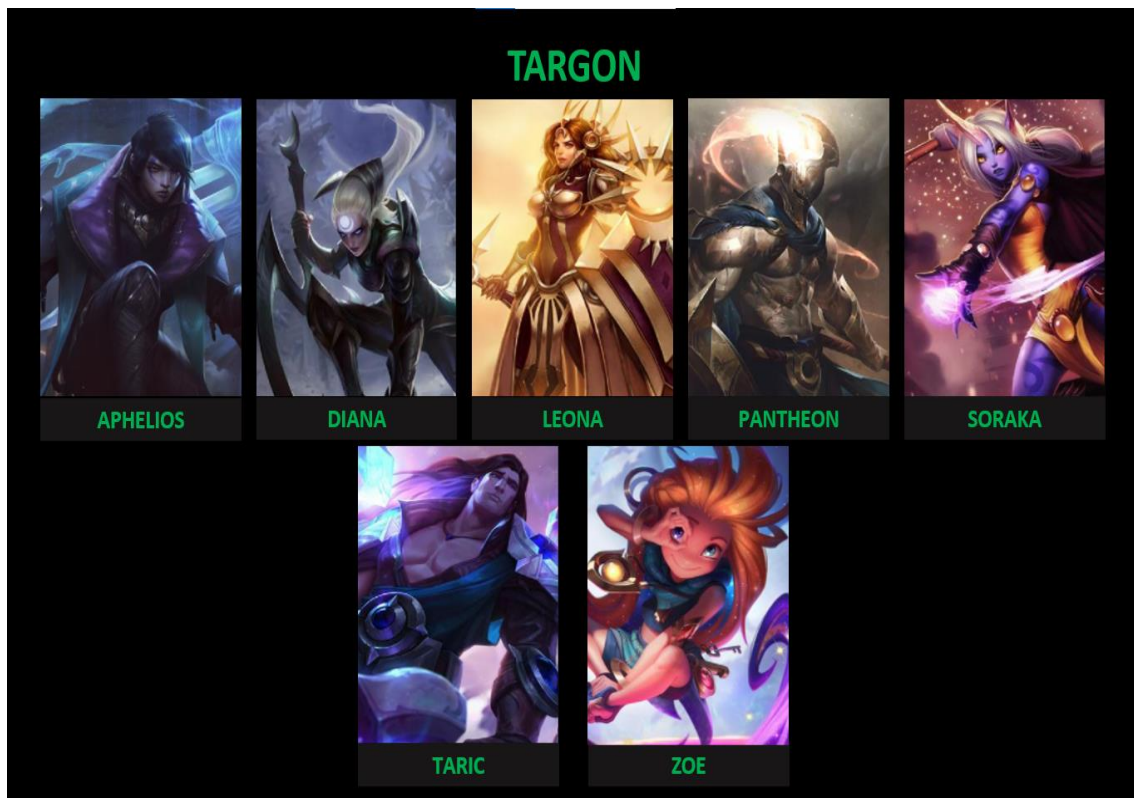
Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 56: Shurima.



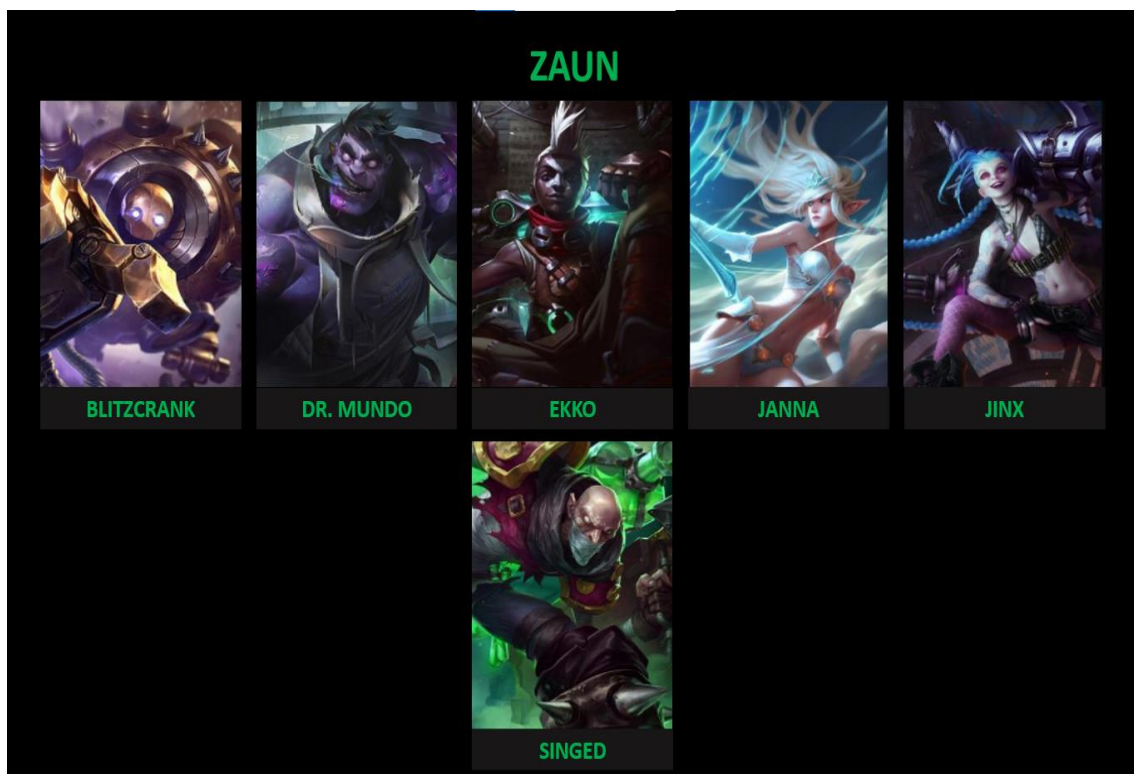
Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 57: Targon.



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

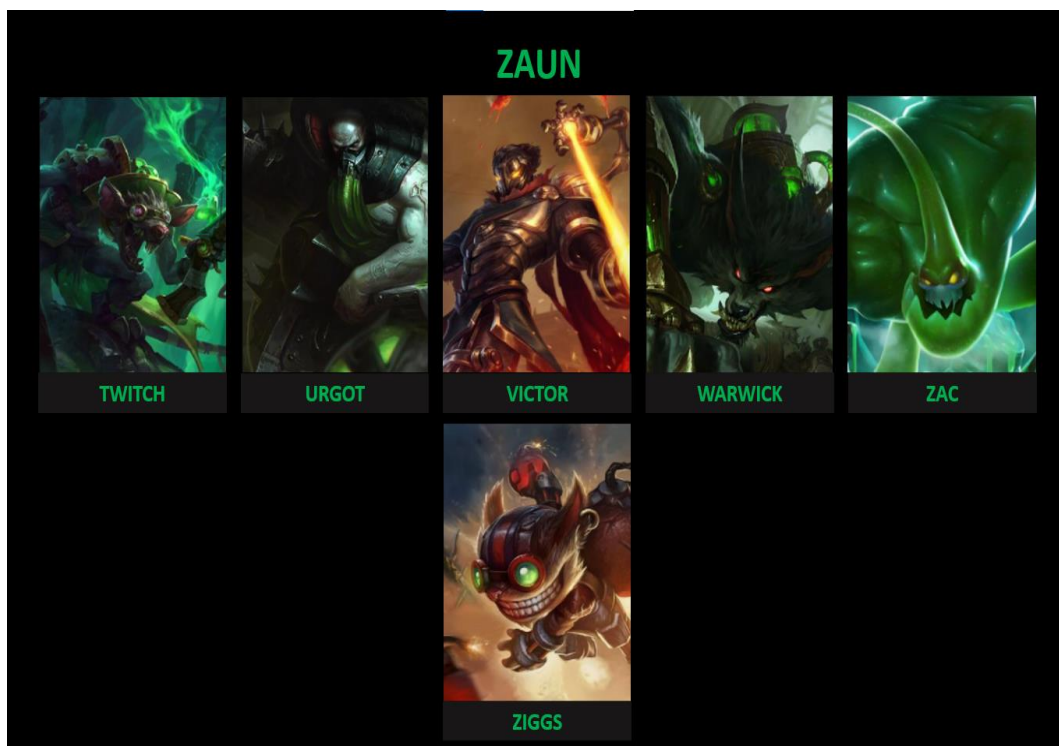
Figura 58: Zaun 1.



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.



Figura 59: Zaun 2.



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 60: Águas de Sentina.

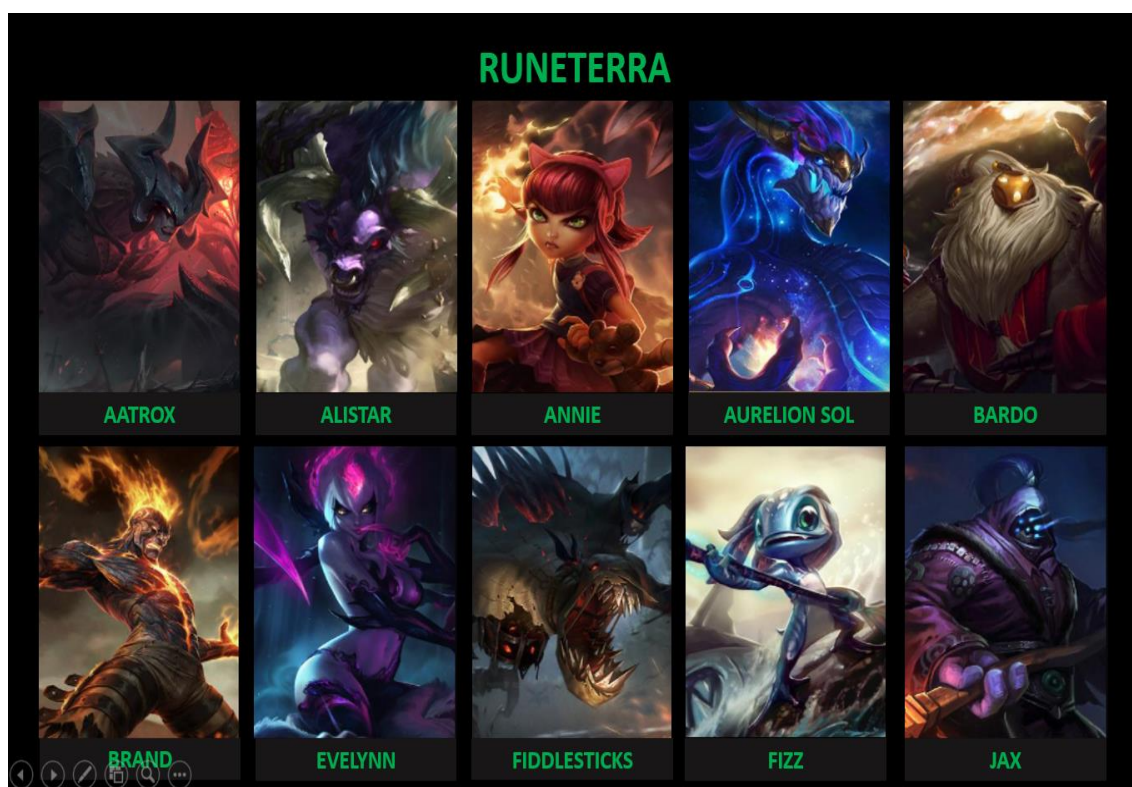


Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Além de pensar nas regiões separadamente, temos que a junção por completo do mapa, é chamado de Runeterra, a terra mágica do *LoL*, englobando todas as regiões citadas anteriormente. Alguns campeões do jogo *League of Legends* não são contemplados por regiões específicas, mas ainda assim estão presentes no universo mágico do *League of Legends*, pertencendo à Runeterra.

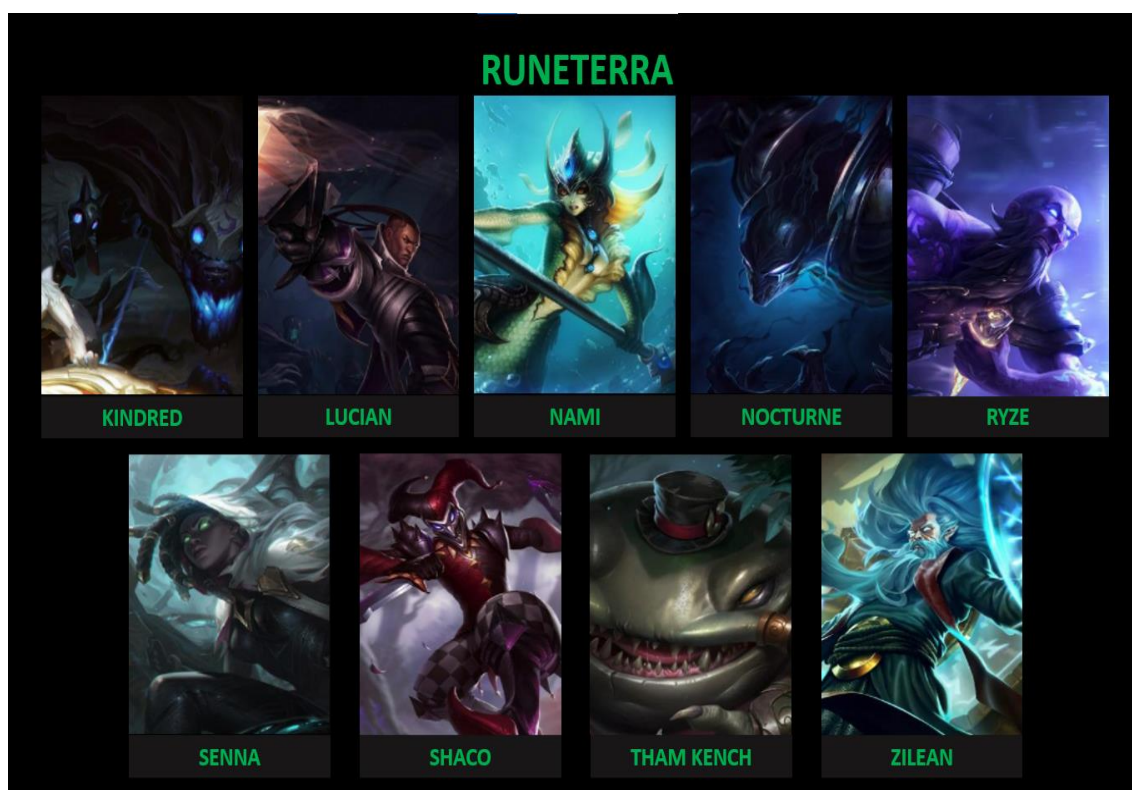
Estes campeões podem ser deuses, seres celestiais, ou simplesmente nômades, aos quais não pertencem a um único lugar, portanto, os apresentaremos situados em Runeterra, ao qual é abrangente o suficiente ao universo de *League of Legends*.

Figura 61: Runeterra 1.



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

Figura 62: Runeterra 2.



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Riot Games, 2021.

## 7. METODOLOGIA: ANÁLISE TEXTUAL DISCURSIVA E PESQUISA PARTICIPANTE

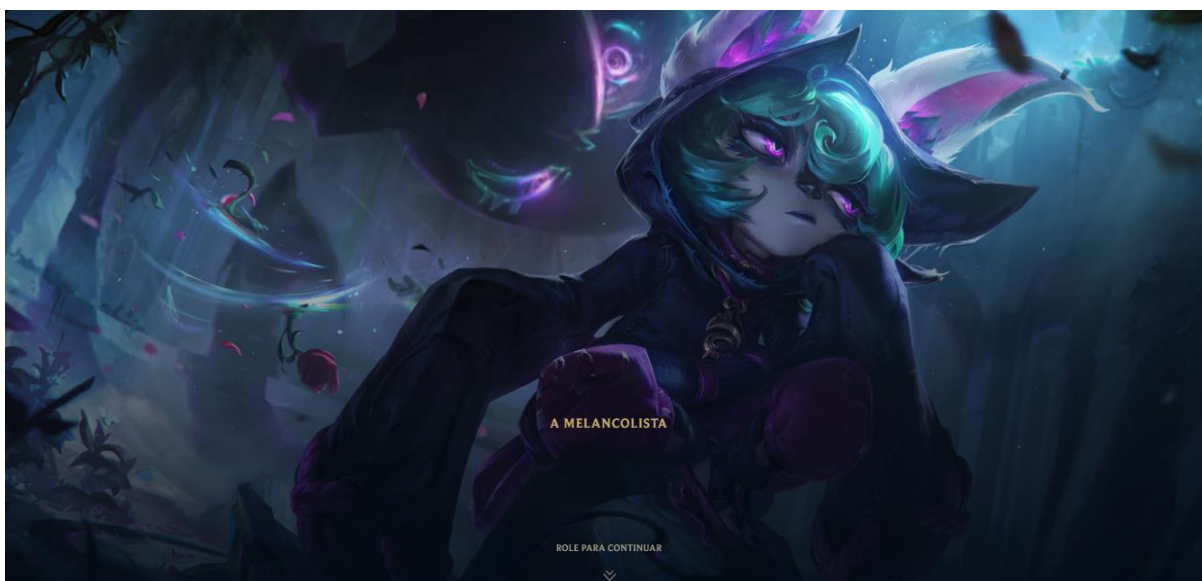
Diogo – O Capítulo 7 tem como foco apresentar a metodologia deste trabalho, a pesquisa participante e a análise textual discursiva. Com a pesquisa participante, foi possível adaptar e contruir os dados de maneira dinâmica para a pesquisa, enquanto com a análise textual discursiva, o enfoque está na análise dos dados.

Neste, também pretende descrever como ocorreu a organização da pesquisa, suas etapas e processos, e assim explicar como foi feito a construção dos dados e as informações adicionais para as análises dos dados posteriormente no Capítulo 8.

### 7.1. Melancolia chegando

Vex.

*Figura 63: Vex, A Melancolista (campeã do jogo League of Legends).*



Fonte: Riot Games, 2021.

*Zzzzzzz Zzzzzzz Zzzzzzz!*

**Não, me deixa em paz, eu tô dormindo.**

Porque você me chamou?! Eu estou cansada, me deixa sozinha com minha amiga sombra, não quero ver a cara de mais ninguém.

**Aí sombra, me carrega.**

Espera aí, é você Amumu?

**Amumu** – Sim Vex, vamos ser amigos?

Deixa-me pensar, **você tá triste e morto, vamos marcar um rolê depois.**

Eu andei pensando bem, não dá só pra banca aprovar ele logo para que eu possa ficar sozinha de novo?

**Diogo** – Não dá Vex, anda logo com isso.

Porque você não some então? Seria mais fácil para todos. Pensando bem, tem algo que me inspira para escrever este capítulo. Tipo assim, se a banca for malvada, eles podem fazer o Diogo chorar, isso seria maravilhoso.

**Diogo** – Por favor, não façam isso.

Dá licença, este capítulo não tem espaço para mais gente além de mim. Eu só quero apresentar a melancolia da metodologia dessa dissertação e voltar logo para casa, não me atrapalhe.

Vamos economizar palavras, esta seção se trata de apresentar a metodologia deste trabalho: a Análise Textual Discursiva (ATD) e a Pesquisa Participante.

Vamos começar com a tristeza da pesquisa participante. Nela, o pesquisador se torna parte do grupo, fazendo com que sua percepção fique cada vez mais íntima ao se envolver com o objeto de pesquisa. Rompe as barreiras que separam o pesquisador do objeto de estudo (comum do positivismo), justificado pelo simples fato de que o pesquisador é parte integrante da sociedade que está sendo estudada e, portanto, é um elemento capaz de viabilizar a aparição de novos dados de pesquisa.

De acordo com Rosa (2013, p. 67): “Na Pesquisa Participante, o pesquisador participa do grupo nesta condição, colocando suas habilidades técnicas a serviço do grupo e interferindo no processo, apontando temas a serem pesquisados e métodos de análise dos dados”.

Portanto, o pesquisador passa a ter um papel ativo durante a pesquisa, em um processo autônomo e em conjunto com o grupo de participantes da pesquisa.

**Acho que eu vou ficar borocoxô aqui.**

Já por outro lado, temos a análise textual discursiva, e temos como base principal o artigo de Moraes (2003) que utiliza de uma metáfora que relaciona a análise textual discursiva com uma “Tempestade de Luz”. Esta metáfora, é interessante pois, em meio ao caos de uma tempestade desordenada causada pela ATD, é possível encontrar diferentes sentidos que fazem analogias à luz.

*Me deixa voltar logo para as Ilhas das Sombras, vocês são muito chatos. **Urgh, pessoas.***

A ATD “leva em consideração a incompletude de qualquer compreensão produzida pela interpretação humana” (SILVA, 2020, p. 82). Assim, pretende-se compreender e produzir novos fenômenos presentes em um conjunto textual, tendo como intenção as análises buscando pelos seus significados e atribuindo novos sentidos.

Para encontrarmos sentidos e significados, o pesquisador assume o papel de intérprete (SOUSA; GALIAZZI, 2017), ou seja, é quando o pesquisador utiliza de suas habilidades para interpretar e produzir sentidos a partir de seus conhecimentos e de suas teorias.

*Melancolicamente* é preciso adicionar que, cada interpretação requer de certos conhecimentos prévios e teorias, assim, os próprios leitores do texto podem deslindar outros sentidos de acordo com suas próprias interpretações. Portanto, em meio ao caos desordenado de uma tempestade textual, existe uma diversidade de sentidos que possa fazer emergir novas compreensões luminosas.

### **Ah, acabei de chegar, já quero ir embora.**

Para entender o caos e a desordem da análise textual discursiva, Moraes (2003) a organiza em um primeiro ciclo composto por três elementos principais: “desmontagem dos textos (unitarização)”, “estabelecimento de relações (categorização)”, e “captando o novo emergente (uma nova compreensão de sentidos)”. Posteriormente, Moraes (2003) faz um complemento fundamental a este ciclo, e pensando como um todo, denominado por “processo auto-organizado”. Visando uma melhor compreensão do processo em torno do ciclo, temos:

A análise textual discursiva é descrita como um processo que se inicia com uma unitarização em que os textos são separados em unidades de significado. Estas unidades por si mesma podem gerar outros conjuntos de unidades oriundas da interlocução empírica, da interlocução teórica e das interpretações feitas pelo pesquisador. Neste movimento de interpretação do significado atribuído pelo autor exercita-se a apropriação das palavras de outras vozes para compreender melhor o texto. Depois da realização desta unitarização, que precisa ser feita com intensidade e profundidade, passa-se a fazer a articulação de significados semelhantes em um processo denominado de categorização. Neste processo reúnem-se as unidades de significado semelhantes, podendo gerar vários níveis de categorias de análise. A análise textual discursiva tem no exercício da escrita seu fundamento enquanto ferramenta mediadora na produção de significados e por isso, em processos recursivos, a análise se desloca do empírico para a abstração teórica, que só pode ser alcançada se o pesquisador fizer um movimento intenso de interpretação e produção de argumentos. Este processo todo gera meta-textos analíticos que irão compor os textos interpretativos (MORAES; GALIAZZI, 2006, p. 118).

Pensando neste ciclo (desmontagem dos textos, estabelecimento de relações e captando o novo emergente), temos o quarto elemento, o Processo auto-organizado, inserido no ciclo todo:

Uma análise qualitativa de textos, culminando numa produção de metatextos, pode ser descrita como um processo emergente de compreensão, que se inicia com um movimento de desconstrução, em que os textos do *corpus* são fragmentados e desorganizados, seguindo-se um processo intuitivo auto-organizado de reconstrução,

com emergência de novas compreensões que, então, necessitam ser comunicadas e validadas cada vez com maior clareza em forma de produções escritas. Esse conjunto de movimentos constitui um exercício de aprender que se utiliza da desordem e do caos, para possibilitar a emergência de formas novas e criativas de entender os fenômenos investigados (MORAES, 2003, p. 207).

Agora vamos compreender cada um dos três focos da Análise Textual Discursiva.

### **Desmontagem dos textos.**

Esta etapa da ATD, também denominado por Unitarização, é quando o pesquisador se dedica em fragmentar o texto em busca de unidades referente ao fenômeno estudado. De acordo com Silva (2020, p. 82), esta etapa tem como objetivo “buscar e identificar, em cada um dos textos, frases, termos, sentenças de variados comprimentos e amplitudes”. Aqui consiste em um movimento de leitura e interpretações em busca de encontrar novos significados, resultando nas unidades.

Inicia-se realizando uma leitura dos textos, levando em consideração que “A análise qualitativa opera com significados construídos a partir de um conjunto de textos. Os materiais textuais constituem significantes a que o analista precisa atribuir sentidos e significados” (MORAES, 2003, p. 192).

Existem dois tipos de leituras, as leituras do manifesto ou explícito, cujas mesmas interpretações podem ser compartilhadas por diferentes leitores, e a leitura latente ou implícito, correspondente a uma leitura mais aprofundada e exigente, com significados que não são facilmente compartilhados por diferentes leitores (MORAES, 2003).

Assim, ao realizar esta leitura, o entendimento do pesquisador gira em torno de suas interpretações, e onde há leituras e interpretações, também há uma base de conhecimentos e teorias. Portanto, não há uma leitura única, pois os textos possibilitam diferentes significações, e então, diferentes sentidos. A missão do pesquisador é atribuir novos sentidos e significados oriundos do texto original.

### **Boas-vindas à tristelândia, população: eu. O resto sai fora.**

A Análise Textual Discursiva busca analisar um corpus, que é essencialmente constituído por produções textuais, podendo ser documentos já existentes, como publicações, atas, editoriais de jornais e revistas, ou então produzidos para a pesquisa, como transcrições de entrevistas, registros de observação, depoimentos por escrito, entre outros (MORAES, 2003). Os textos “São vistos como produtos que expressam discursos sobre fenômenos e que podem ser lidos, descritos, e interpretados, correspondendo a uma multiplicidade de sentidos que a partir deles podem ser construídos” (MORAES, 2003, p. 194).

Conhecendo seu corpus, é o momento certo para começar sua fragmentação. Esta fragmentação parte de uma ou mais leituras, sendo que o pesquisador deve identificar e codificar estes fragmentos, o que resulta nas unidades de análise. Ao fragmentar estas unidades, temos uma descontextualização de sentidos, e, portanto, é necessário reescrever estas unidades de modo que haja clareza nos sentidos e na ideia central da unidade. *Melancolicamente*, frisamos que a unidade de análise carrega consigo um sentido presente no texto original.

Então, identificar unidades se torna equivalente em identificar sentidos a partir de uma leitura aprofundada do corpus, para além do sentido explícito.

### **Estabelecimento de relações.**

Esta etapa é o processo de estabelecer agrupamentos entre os elementos (unidades) de sentidos semelhantes definindo assim as categorias.

Segundo Moraes (2003), há três métodos possíveis para a elaboração das categorias: I – O método dedutivo; II – O método indutivo, e; III – O método intuitivo.

O método dedutivo, tem uma intenção explicativa e verificativa (SILVA, 2020), implica na construção das categorias antes mesmo de examinar o corpus de textos, essas categoria são elaboradas com base nas teorias que servem de fundamentação teórica para a pesquisa. O método dedutivo consiste em agrupamentos de categorias *a priori* (MORAES, 2003).

Quanto ao método indutivo, tem a intenção de compreender o fenômeno, por meio de categorias emergentes do corpus (SILVA, 2020). É um “processo de comparação e contrastação constantes entre as unidades de análise, o pesquisador vai organizando conjuntos de elementos semelhantes, geralmente com base em seu conhecimento tácito [...]” (MORAES, 2003, p. 197).

É possível adicionar um outro método na elaboração das categorias de forma a unir o método dedutivo com o método indutivo, de tal maneira que seja possível criar uma categorização *a priori* a partir das teorias escolhidas, e então encaminhar para o método indutivo, quando ocorre transformações nas categorias iniciais a partir das novas informações contidas no corpus.

Temos também o último método, o intuitivo, sendo que “As categorias produzidas por intuição originam-se por meio de inspirações repentinas, *insights* de luz se apresentam ao pesquisador, por uma intensa impregnação nos dados relacionados aos fenômenos” (MORAES, 2003, p. 198).

Ao criar as categorias, aproximando as unidades que são semelhantes entre si, é possível também estabelecer subcategorias, com o intuito de manter a aproximação dos sentidos.

Após o processo da categorização, o movimento se direciona para encontrar uma nova ordem, ou seja, se na primeira etapa o movimento é para a desconstrução, desordem e o caos,



nesta etapa de categorização é um movimento para uma nova ordem. Dessa forma, inicia-se estabelecer relações entre as categorias para a criação de um metatexto, ligando as categorias entre si a partir de argumentos descritivos-interpretativos (MORAES, 2003), com objetivo de compreender o todo. Este metatexto já não se equivale ao corpus textual original, nesse se preocupa em atingir uma nova compreensão.

### **Captando o novo emergente.**

*Mesmo que o processo seja desgastante, e só de explicar eu já me sinto cansada, é um movimento interessante, pois “a produção do metatexto serve para que seja construído um único texto que seja capaz de reconstruir o fenômeno estudado de forma a apresentar algo novo sobre ele” (SILVA, 2020, p. 88).*

Então, relembando que a unitarização e a categorização permitem organizar a partir da desordem, os sentidos que tenham relação com o fenômeno estudado, servindo de base para a construção do metatexto de forma a facilitar ou, tornar mais visível as diferentes interpretações de sentidos.

Ao interpretar e argumentar sobre as categorias e seus sentidos durante a produção do metatexto em busca de algo novo, constitui-se formas de teorização, quando este exercício de interpretação possibilita a construção de novas teorias a respeito do fenômeno estudado.

Para trabalhar em torno da teorização em busca do novo emergente, existem dois modos: Teorias a priori e Teorias emergentes. No primeiro, o pesquisador procura interpretar os sentidos com base nas teorias escolhidas a priori, de modo a recorrer às teorias utilizadas em seu referencial: “Procura com isso melhorar a compreensão dos fenômenos que investiga, estabelecendo pontes entre os dados empíricos com que trabalha e suas teorias de base. Nesse movimento está também ampliando o campo teórico com que trabalha” (MORAES, 2003, p. 204). Já o segundo modo, não há um referencial teórico explícito a priori, e então “exercita uma abstração e teorização em relação aos fenômenos que estuda, a partir do conjunto de categorias que constitui em sua análise e das relações entre elas” (MORAES, 2003, p. 204).

### **Processo Auto-organizado.**

Como já foi dito, o processo auto-organizado está presente por todo o processo da Análise Textual Discursiva, que se inicia em um movimento de desconstrução do texto, fragmentando-os e desfazendo amarras, logo em seguida passando por um processo auto-organizado e intuitivo de reconstrução, com a categorização, para que seja possível emergir novas compreensões na forma de um metatexto.

De acordo com Moraes (2003, p. 208), “O movimento da desordem em direção a uma nova ordem, a emergência do novo a partir do caos, é um processo auto-organizado e intuitivo”.

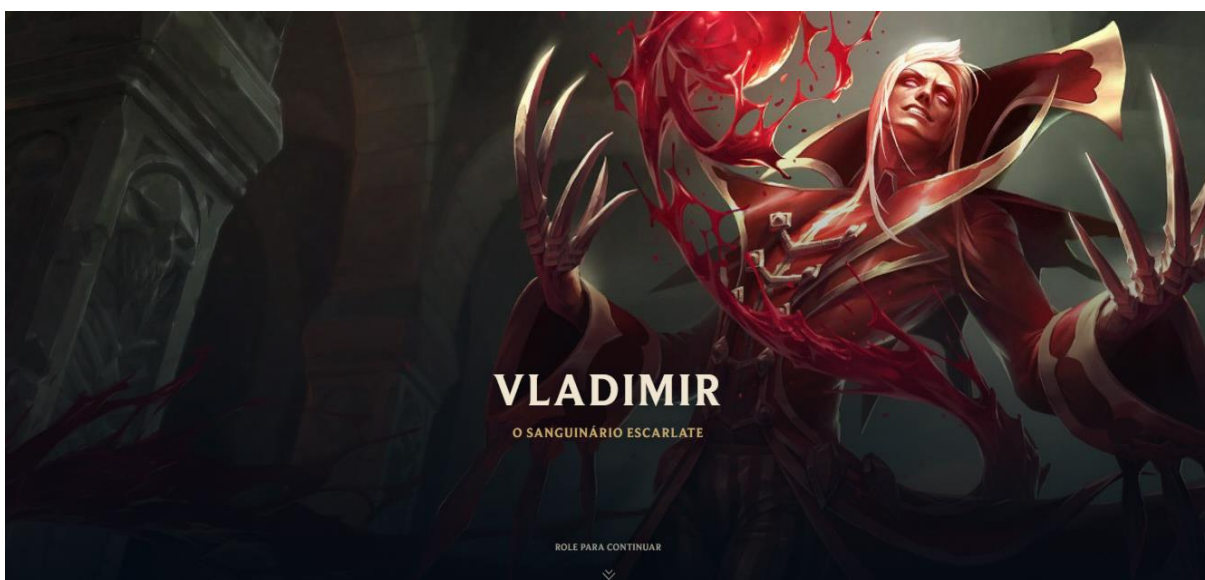
Assim, durante o processo da ATD, o pesquisador sempre está fazendo um movimento para a reconstrução, para a auto-organização, possibilitando atingir certos *insights* que requer um investimento intenso para identificar sentidos e significados implícitos.

Os *insights* são fundamentais na construção de um metatexto, pois é a partir de novos *insights* que o metatexto se consolida, expressando em forma de linguagem os novos sentidos e significados com maior detalhamento sobre os fenômenos.

## 7.2. Os rios ficarão vermelhos

### Vladimir

*Figura 64: Vladimir, o sanguinário escarlate (campeão do jogo League of Legends).*



Fonte: Riot Games, 2021.

**Que veias deliciosas, eu sou um receptor universal.**

**Se importa em fazer uma doação?!** Doem seu sangue para mim, quanto mais sangue, mais forte eu fico, e então esta pesquisa será ainda mais: sanguinária... quer dizer... ainda mais produtiva.

**O sangue está engrossando.**

**Diogo** – Está engrossando mesmo, a dissertação já tem 200 páginas e até agora vocês nem começaram falar da coleta de dados.

Mas quanta petulância sua ao me interromper, você tem que deixar fluir. **Deixe escorrer, o meu sangue ferve por você.**

**Diogo** – Esse pessoal do *League of Legends* não tem jeito mesmo, quer que eu escreva esta seção?

**Estou vendo que você possui algo muito valioso dentro de você.**

Diogo – Seria bondade?!

Não, é o seu sangue...

**Diogo** – Tá bom, tá bom, vou esperar você terminar suas coisas aqui e depois eu volto.

Há, há, há! Em minha longa trajetória de vida pude perceber a importância de explicar a parte metodológica de uma pesquisa, então o farei, o mais detalhado possível, evitando de ser desleixado como a incompetente da Vex. Dessa forma, inicio lembrando o propósito desta dissertação: “Investigar se o jogo digital comercial *League of Legends* contribui para o aprimoramento do pensamento formal”.

Para que haja uma investigação fidedigna, é preciso que esta pesquisa produza seus próprios dados, tendo em vista que não há documentos textuais já produzidos com as características necessárias utilizando o jogo digital comercial *League of Legends*.

Um ponto importantíssimo deve ser explicitado sobre o funcionamento da pesquisa. A pesquisa foi desenvolvida no ano de 2021, no período de março à maio e com encontros semanais nos finais de semana, cujo em seu contexto social o mundo vivia a pandemia causada pelo vírus Covid-19. A pesquisa fora realizada em um Brasil caótico, no qual o número de óbitos supera 600 mil histórias de vida, mães, pais, avôs e avós, primos, amigos, amores, e *tipos sanguíneos*.

Visando realizar a pesquisa de modo que todos os envolvidos se mantivessem em segurança, a pesquisa foi pensada no formato de uma oficina online pois, dessa forma, todos estariam seguros em suas casas e não correriam o risco em contrair o vírus Covid-19.

Portanto, com este contexto de pandemia, não seria possível aplicar a proposta original da oficina, que consistia em uma “oficina presencial” que permitiria dispor um maior tempo de aplicação para ensinar os participantes a jogarem o jogo. Então, este aspecto teve que ser alterado, sendo que os participantes já deveriam possuir um conhecimento prévio sobre as funcionalidades do jogo. Assim passamos a objetivar participantes que já eram jogadores de *League of Legends*.

Primeiramente, antes de explicar o funcionamento da oficina, vamos nos atentar ao processo de recrutamento dos participantes. Definiu-se a população a ser investigada: adolescentes *de sangue fresco correndo nas veias*.

De acordo com Coll e organizadores (1995, p. 263), “Costumamos entender por adolescência a etapa que se estende, a grosso modo, dos 12-13 anos até aproximadamente o final da segunda década da vida”, e devido a isto, a faixa etária dos participantes da pesquisa deveria estar inserida entre os 12 aos 20 anos.

A escolha por adolescentes não gira em torno do tipo sanguíneo, mas sim pelo fato de que estão inseridos no estágio da inteligência operatório formal, que é essencialmente hipotético-dedutivo (DOLLE, 1978), adequando-se ao nosso objetivo de pesquisa.

Para recrutar os participantes, a oficina foi ofertada online por convites via WhatsApp e pelo próprio chat do jogo *League of Legends*. O primeiro método utilizado para recrutar os participantes foi de acordo com a rede de contatos do próprio pesquisador, e posteriormente, utilizou-se da técnica da bola de neve, quando um contato inicial indica um outro contato e assim por diante.

Para o recrutamento a partir da rede de contatos do pesquisador, foram convidados três possíveis participantes usando o WhatsApp, e um possível participante usando o chat do jogo *League of Legends*, totalizando 4 pessoas convidadas.

Das quatro pessoas convidadas para a oficina online, não obtivemos resposta de duas delas, sendo: convite utilizando o WhatsApp (1); e convite usando o chat do jogo *League of Legends* (1). Por outro lado, os demais convidados responderam e aceitaram o convite para participar da pesquisa, confirmando então a participação de 2 adolescentes, ambos com a idade de 17 anos.

A partir da confirmação desses dois participantes, utilizamos o método da bola de neve para que pudessem convidar outros possíveis participantes. O primeiro participante convidou uma outra pessoa, que se recusou em participar da pesquisa, sendo que sua justificativa não estava clara. Já quanto ao segundo participante, ele tinha apenas um contato de 16 anos que também jogava o jogo, fazendo assim o convite e, em resposta, concordou em participar da pesquisa. Foi perguntado a este terceiro participante se ele não conhecia outros jogadores de *League of Legends* para que ele pudesse indicar, porém disse não haver mais ninguém que se adeque a faixa etária proposta. Até então, somando um total de 3 participantes.

O total de três participantes não era o ideal, tendo em vista que uma equipe completa de *League of Legends* é composta por cinco jogadores, mas como a investigação desse estudo seria em relação ao processo de criação de estratégias, ainda poderíamos construir dados significativos.

Também houve uma outra tentativa de recrutamento que não obtivemos sucesso. O pesquisador possui um contato que não joga o jogo *League of Legends*, então por si só, não poderia participar da pesquisa devido ao pré-requisito de já saber jogar o jogo. Por outro lado, este contato conhecia algumas pessoas que jogavam *League of Legends* a um tempo, então usando o método da bola de neve, novos três contatos foram repassados, sendo que nenhum aderiu participar da pesquisa devido aos seguintes motivos: já havia ultrapassado a idade

esperada (1); falta de tempo pois estava trabalhando (1); e, falta de tempo pois estudava para prestar vestibular (1).

Nesta ânsia de iniciar a pesquisa o quanto antes, pela empolgação, procurou-se viabilizar de forma ética a participação dos adolescentes na pesquisa. Tendo em vista que todos os participantes eram menores de idade, foi necessário enviar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, ao qual contém todas as informações sobre a pesquisa, que deveria ser lido e assinado por seu responsável legal, e também o Termo de Assentimento, em que o próprio participante deveria ler e assinar, concordando em participar da pesquisa.

Após o processo de viabilizar eticamente a participação, já poderíamos iniciar a pesquisa.

No dia marcado para o primeiro encontro da oficina, faltando meia hora para o seu início, um novo possível participante surgiu, interessado em participar da pesquisa. Este havia sido convidado pelo primeiro participante, utilizando o método da bola de neve.

*Animados em conseguir um pouco mais de sangue*, ou melhor, animados em conseguir mais um participante, tramitamos em agilizar o preenchimento do Termo de Assentimento, pois, como o participante já era maior de idade (18 anos), não seria necessário preencher o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Dessa forma, conseguimos adquirir os devidos documentos antes mesmo de iniciar a oficina, somando agora um total de quatro participantes, todos do sexo masculino.

Chamamos atenção pelo fato de que todos os participantes envolvidos na pesquisa já possuíam laços, ou seja, já se conheciam, o que facilitava a interação entre eles.

Com intuito de manter a privacidade dos participantes intacta, codificaremos seus nomes utilizando o nome de um campeão do universo de *League of Legends*.

*Quadro 5: Os participantes da pesquisa.*

<b>Participantes</b>	<b>Código</b>	<b>Idade</b>
Participante 1	Lillia	16
Participante 2	Darius	17
Participante 3	Sett	17
Participante 4	Rakan	18

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2021.

Formado nossa população a ser estudada, com Lillia, Darius, Sett e Rakan, vamos começar a explicar o funcionamento das oficinas.

**Os rios ficarão vermelhos.**

Ao tratarmos de uma oficina online, cada um dos participantes se conectava virtualmente das suas próprias residências, e então pequenos problemas acabam surgindo, pois não temos o devido controle da situação. Mas vale mencionar que tais problemas não são vistos por nós como algo que prejudicasse a pesquisa. Um grande exemplo são os ruídos externos, então em inúmeras ocasiões, seus familiares faziam barulho ou até mesmo falavam algo com os participantes, mas com efeitos para a pesquisa, os ruídos desse tipo não atrapalhavam no momento de fazer as transcrições e nem o pensamento dos participantes/jogadores.

Os encontros na oficina online foram realizados aos fins de semana, podendo ser aos sábados, aos domingos, ou até mesmo em feriados, dependendo da disponibilidade dos nossos participantes, o que contribuía ainda mais para o aumento de ruídos. Realizar a pesquisa nos fins de semana e não no meio das semanas foram de acordo com a preferência dos próprios participantes, justificando estas datas por causa dos estudos (2) ou porque já trabalhavam (2).

Em cada um dos encontros da oficina, objetivou-se que os participantes jogassem ao menos duas partidas de *League of Legends* no mapa de Summoner's Rift, porém fomos maleáveis já que a pesquisa fora realizada aos fins de semana e também no formato online. Cada uma das partidas seguiam um formato composto por três fases: a primeira delas é uma discussão a priori entre o grupo de jogadores, a segunda é jogar uma partida do jogo digital *League of Legends*, e a terceira fase consistia em uma breve discussão sobre a partida jogada (pós-jogo).

### **Discussões a priori:**

Primeiramente relembramos que uma equipe completa no jogo *League of Legends* é composta por cinco jogadores e nós possuíamos apenas quatro participantes, e por conta disso, as dinâmicas de cada oficina eram alteradas, de modo a produzir dados mais diversificados. A princípio revelamos que, o pesquisador jogou as partidas junto com os participantes para fechar uma equipe completa – esta dinâmica se perpetuou desde a Oficina 1 até a Oficina 5. E durante as discussões a priori, o papel do pesquisador era mais de questionador para que os participantes pudessem argumentar sobre suas escolhas e estratégias, em vez de sugerir ou criar estas estratégias.

Pensando na oficina de modo geral, e ao relembramos que o Estágio da Inteligência Operatório Formal possui como característica funcional a habilidade de elaborar estratégias para resolver problemas (COLL et. al., 1995), decidimos que, na maioria das oficinas, nós

iríamos estabelecer uma problemática para cada partida. Os níveis de dificuldades desses problemas poderiam variar, além de exercer um caráter relativo ao que chamamos de trollagem. A palavra troll é uma gíria muito comum no ambiente dos jogos digitais, que podem significar “zoar”, tirar sarro, fazer demasiadas brincadeiras. Trazendo esta gíria para o contexto deste trabalho, no universo de *League of Legends*, os problemas eram como: utilizar campeões em posições nas quais usualmente não são utilizados, podem jogar com campeões fora do meta (que não são considerados fortes na última atualização do jogo), podem formar a equipe composta apenas por atiradores, etc.

Esta dinâmica tem como intuito levar os participantes a pensar e refletir nas mais diversas variáveis do jogo, de forma a suprir este problema elaborando estratégias que aumentem suas chances de vitória.

Portanto, a fase de discussão, é o momento ao qual o problema é apresentado aos participantes, e então em uma discussão em grupo, poderiam elaborar estratégias para superar o problema estabelecido.

Estas discussões a todo momento eram mediadas pelo pesquisador, de forma a orientá-los sobre as dúvidas referentes aos problemas, e também tentar estimular uma discussão mais detalhada, de tal forma que os participantes “falassem”, colocando suas ideias em discussão com os colegas.

Todas as discussões anteriores ao jogo e pós-jogo foram gravadas usando o software gratuito OBS Studio, que permite gravar vídeos e também transmitir vídeos ao vivo na internet nas diferentes plataformas de streaming. Nesta pesquisa, o software OBS Studio foi utilizado para gravar as vozes dos participantes no formato de vídeo durante as discussões sobre suas estratégias e também no momento de pós-jogo, ou seja, o formato vídeo foi utilizado exclusivamente para a gravação das vozes, sendo que em nenhum momento a imagem dos participantes foram capturadas, apenas as vozes e a tela do computador do próprio pesquisador.

Para que os jogadores pudessem se comunicar, foi utilizado o aplicativo Discord ao longo de todas as fases de cada partida da oficina, este que permite estabelecer em tempo real uma chamada de voz entre os envolvidos. Tal aplicativo foi utilizado em vez usar o próprio chat de voz dentro do jogo *League of Legends* com intuito de diminuir os riscos de interrupções causadas por falhas, além de que os participantes já são acostumados em utilizar o Discord frequentemente.

Também, na oficina 4, o pesquisador testou o próprio Discord para fazer as gravações de áudio, tendo em vista gerar um arquivo de áudio e não de vídeo relativo às vozes dos

participantes, e também, para que seu computador rodasse sem travar enquanto estivesse dentro do jogo (ou jogando com os participantes sem influenciar nas discussões, ou apenas assistindo as partidas), pois com a utilização do OBS Studio começou a perceber pequenos momentos de lentidão no computador.

Na utilização do Discord para as gravações dos áudios na oficina 4 ocorreu tudo bem, porém, com medo de ocorrer futuros problemas de gravação por não estar familiarizado com o processo de gravações de áudio com o Discord, por demorar muito tempo para baixar o arquivo já que faz uma conversão, e também porque o formato de vídeo facilita no processo de transcrições, optamos em retornar para o uso do software OBS Studio.

### **Jogar as partidas de *League of Legends*.**

Após o processo de discussões sobre as estratégias de jogo entre os participantes da pesquisa, estas *veias de sangue* iniciam as partidas sendo que colocam em prática aquilo que foi discutido.

O momento das partidas é de grande relevância para corroborar aquelas hipóteses as quais foram construídas durante o processo de discussões, colocando-as em uma perspectiva de validação.

Também há uma pausa nas gravações das vozes dos participantes, pois o que nos interessa não é o resultado da partida em si, e muito menos as habilidades dos participantes como jogadores, mas sim a compreensão sobre as características funcionais do pensamento formal em formato de discussões (relativo a primeira fase do formato das partidas), bem como a assimilação e validação dos próprios participantes quanto suas estratégias (relativo a última fase, o pós-jogo).

Porém, esta fase de jogar a partida não pode ser em hipótese alguma dissociada do processo, pois é a partir do jogar que os participantes passam a testar suas estratégias e então, serve de base para as discussões posteriores às partidas jogadas. Sem contar que a aparição do espírito lúdico só poderia ocorrer enquanto na diversão de jogar uma partida de *League of Legends*.

Por outro lado, enquanto na produção de dados para os interesses da pesquisa, em pouco favorece, já que como dito, objetivamos as vozes dos participantes em seu processo de elaborar hipóteses e construir estratégias. Além disso, enquanto acompanhamento das partidas, percebe-se que os participantes em inúmeras ocasiões jogam no automático, cujas ações não são decididas em equipe ou que se utilizem de um pensamento mais aprimorado e estratégico. Justificamos esta afirmação pela falta de interação entre eles, portanto eles não dialogavam sobre o jogo, sobre quais atitudes deveriam adotar, ou até outras decisões que



poderiam alterar o curso das partidas. Neste quesito, suas ações em jogo se tornam baseados naquilo que já estão acostumados em fazer como jogadores, o que se assimila a uma repetição de ações mecânicas de diferentes situações, não havendo uma interação como equipe e chamadas para realizarem uma jogada mais elaborada. Assim, o espaço para criar estratégias ficaram exclusivamente direcionadas apenas na primeira fase das partidas (na etapa das discussões a priori).

Mas vale a pena nos atentar que a falta de elaborar e trabalhar em cima de jogadas estratégicas e pensadas não implica na inexistência de interações. Estas interações poderiam ser: as conversas eram apenas “papo furado” quanto a assuntos pessoais dos participantes; e, em alguns momentos eles faziam certas chamadas, como pedir ajuda ou dizer que estavam “chegando” para auxiliar seus aliados, o que não demanda de uma estratégia elaborada, é apenas uma ação automática do jogador.

Quando dizemos que o jogador está fazendo uma “ação automática”, não queremos dizer que a atitude é impensada e aleatória, mas sim que esta atitude pode ser meramente inconsciente por parte do jogador, não havendo um pensamento holístico sobre a situação a qual se encontra, de modo a agir mecanicamente tendo em vista que já houvera agido de tal forma em inúmeras outras ocasiões e em inúmeras outras partidas como jogador de *League of Legends*.

Então quando retomamos ao segundo objetivo específico desta dissertação (Analisar se as interações sociais contribuem para o desenvolvimento cognitivo dos adolescentes), estamos nos referindo nas interações dos participantes enquanto protagonistas no processo de discussões na elaboração de estratégias e hipóteses, pois é durante a fase de discussões que as características funcionais do pensamento formal se apresentam nos termos desta pesquisa, quando as interações entre os participantes possui impacto na construção de suas estratégias.

Por outro lado, uma deficiência em optar por não gravar as vozes dos participantes durante as partidas, seriam referentes ao terceiro objetivo específico (Mapear as emoções referentes por ocasião do trabalho com o jogo comercial *League of Legends*), mas como constatado anteriormente, a utilização do software OBS Studio durante as partidas, causava lentidão e pequenos travamentos no computador, o que influencia na experiência de jogar dos demais jogadores enquanto o pesquisador jogava o jogo junto com eles, ou então, mesmo de fora da partida, aderiu esta opção para não correr riscos de haver defeitos ou erros de gravações, o que implicaria em perder todo o conteúdo já gravado das discussões a priori.

Apesar de optar por não gravar as vozes durante as partidas, ainda assim as partidas foram gravadas. O próprio jogo digital *League of Legends* possui um mecanismo que após o

término das partidas, os jogadores podem baixa-las para assistir o replay. Mas quando feito isto, a partida fica apenas inserida dentro do próprio repositório do jogo, ou seja, a partida não é baixada diretamente para o computador, o que por sua vez, teria um tempo limitado em que os jogadores pudessem assistir aos replays das partidas jogadas antes de serem arquivados. Portanto, para conseguir salvar as partidas completas no computador, o pesquisador teve que assistir o replay de cada uma delas e acionar a função de gravação, pois só assim seria gerado um vídeo gravado das partidas.

### **Discussões Pós-jogo.**

Na fase posterior às partidas jogadas, algumas vezes com satisfação pela vitória, outras vezes com sangue derramado pela derrota, chega ao momento das discussões pós-jogo.

Nesta, não se espera uma discussão mais prolongada e bem planejada, e sim uma breve percepção dos próprios jogadores a respeito da partida que acabara de ser jogada. Aqui os jogadores poderiam discursar sobre a eficácia ou não das suas estratégias e apontar argumentos que explicassem os resultados decorrentes da partida. Portanto, a partir da partida jogada e da validação de suas estratégias, aqui se explica as causas.

Novamente ligamos e utilizamos o software OBS Studio para gravar as vozes dos participantes no período de discussões pós-jogo. Assim encerramos as três fases de uma única partida – discussões a priori, jogar a partida do jogo *League of Legends*, e as discussões pós-jogo.

Também, ao longo da explicação, já fomos comentando as maneiras que produzimos e coletamos os nossos próprios dados para a pesquisa, em suma, utilizando o aplicativo Discord que possibilitou que todos os envolvidos se comunicassem por chamadas de áudio, o software OBS Studio para as gravações das vozes dos participantes, e o recurso do próprio jogo *League of Legends* para baixar os replays das partidas e então poder grava-las.

Outro ponto comentado foi que, em cada uma das oficinas ou encontros, objetivamos jogar ao menos duas partidas por oficina, porém, se tratando de uma oficina online a qual os jogadores jogam em suas próprias casas, com família por perto, latidos de cachorros, interrupções ao falar diretamente com os participantes, e entre outros ruídos, fomos maleáveis quanto ao número de partidas por oficina.

A princípio, a quantidade de oficinas não tinha um limite, o que implica em utilizar o critério da saturação (MORAES, 2003), ao qual define que o tamanho da amostra – neste caso, a quantidade de dados – chegará ao seu fim quando as informações começarem a ser repetitivas, e conseqüentemente, quando a oficina parar de apresentar novas informações e novos sentidos.

O critério da saturação já é previsto na Análise Textual Discursiva, segundo Moraes (2003, p. 194):

[...] Quando os documentos são produzidos no próprio processo da pesquisa, a amostra pode ser selecionada de diversas formas, destacando-se a amostra intencional, com definição do tamanho da amostra pelo critério da saturação. Entende-se que a saturação é atingida quando a introdução de novas informações nos produtos da análise já não produz modificações nos resultados anteriormente atingidos. Isso, naturalmente, implica um processo de coleta e de análise paralelos.

Pensando nesta dinâmica, adicionar problemas em cada uma das partidas se torna cada vez mais viável, pois estes problemas teriam como intuito haver mudanças de perspectivas e mudanças de estratégias por parte dos participantes, o que permitiria produzir dados cada vez mais variados.

A quantidade de oficinas registradas totalizou 10 oficinas, e à medida que se aproximava do final, parecia que o surgimento de novas informações e novas variáveis começaram a ficar escassas.

Após a aplicação da décima oficina, visamos pensar em elaborar problemas ainda mais diferentes para tentarmos coletar novas informações, o que não quer dizer que não houve problemas difíceis anteriormente, mas sim que os problemas usados poderiam ter caído em um certo conforto por parte dos participantes, no sentido de repetir estratégias ou até mesmo inserir campeões em uma composição a qual existem campeões mais apropriados para uma estratégia específica.

Mas antes mesmo que pudéssemos elaborar novos problemas para aplicarmos em uma nova oficina, nos chegou a informação que o pai de um dos participantes veio a óbito decorrente do vírus Covid-19. Imediatamente optamos por interromper momentaneamente a aplicação das oficinas, e ao refletir sobre o assunto e na possibilidade da volta das oficinas, decidimos que não seria apropriado voltar, tendo sensibilidade com a situação e respeitando o luto do participante.

Desta forma, podemos ressaltar que o critério para a coleta de dados adotado foi o critério da saturação, já que aproximando do fim da pesquisa, as informações já começaram a ficar repetitivas e saturadas. Porém, esperávamos que as oficinas ainda pudessem produzir novas informações sobre o fenômeno estudado se elaborássemos problemas que fizessem os participantes a se “movimentarem” mais, o que também pode ser apenas uma alusão causado pela utopia e a animação do próprio pesquisador.

**Vá em frente B negativo, você faz meu tipo.** Encerramos a coleta de dados com um total de 10 oficinas aplicadas e com 19 partidas jogadas, eu sinto pena do pesquisador para fazer tudo isso de transcrições, somando então 19 transcrições.

## 8. O DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

Diogo – Enfim chegamos na análise dos dados, espero que aproveitem a leitura. Assim, o Capítulo 8 pretende analisar os dados construídos com base na Análise Textual Discursiva (ATD).

Vale a pena pontuar que a dinâmica na escrita deste capítulo seguirá uma linha diferente aos anteriores. Em vez de apenas um campeão do jogo digital *League of Legends* apresentar este capítulo, quem irá apresentar estas discussões será o próprio pesquisador, porém, ainda convidamos os campeões anteriores para que possam complementar as discussões.

Mas ainda assim haverá momentos em que as discussões serão monopolizadas pelo pesquisador, tendo em vista que esta etapa do trabalho requer um grau de seriedade maior. Todavia, para não cairmos em contradição, ainda manteremos em mente uma escrita leve e que em momentos, possibilite o bom humor.

### 8.1. Desmontagem dos textos

#### Descrições e interpretações das oficinas

Diogo – Lembramos que em cada uma das oficinas tínhamos em mente jogar ao menos duas partidas, sendo que em cada uma delas, propomos problemas diferentes aos participantes. Além disso, em algumas partidas o pesquisador pôde jogar junto com os participantes, viés de caráter da própria pesquisa participante, a fim de compor uma equipe completa no jogo *League of Legends*, e que, possibilitara aos participantes o poder de escolher e elaborar uma estratégia que contemple uma equipe completa de cinco campeões.

Já nas partidas as quais o pesquisador não teve participação direta, ou seja, quando o pesquisador ficava de fora das partidas apenas observando, já começava a explicitar uma nova problemática: os participantes perdem o poder de escolher todos os cinco campeões da sua equipe, adicionando a eles um jogador aleatório no jogo, que por sua vez, escolheria um campeão como bem entender. Assim, nessas partidas, o grau de dificuldade dos problemas aumenta ainda mais simplesmente pelo fato dos participantes perder o poder de escolher todos os cinco campeões da sua equipe.

Ryze – Esta primeira problemática já inicia-se provocando profundos *cataclismos*, pois no jogo digital *League of Legends*, há um componente ao qual chamamos de “composição” da equipe. A composição se dá pelas escolhas de campeões por parte dos jogadores de uma partida

de *LoL*, sendo que os jogadores podem montar uma composição de campeões que “combam”<sup>64</sup> entre si, ou até mesmo escolher campeões que tenham alguma vantagem diante aos campeões adversários (chamados de *counters*<sup>65</sup>). Porém, quando tiramos o poder de escolher os cinco campeões que integram uma equipe completa, implica em uma problemática a qual não é possível que os participantes pensem em uma estratégia que contemple combos referentes aos cinco campeões.

Vladimir – Como a composição da equipe deve ser discutida a priori, antes do início das partidas, isto minimiza as possibilidades de escolher campeões que sejam *counters* das escolhas de seus adversários, o que gera mais uma dificuldade aos nossos participantes. Isto se dá porque a equipe adversária pode escolher campeões que possuem características que levam vantagem contra a composição elaborada a priori, enquanto os nossos participantes devem escolher apenas os campeões aos quais discutiram anteriormente (as cegas), não podendo mudar suas escolhas, a não ser que a equipe adversária acabe banindo<sup>66</sup> estes campeões. **O sangue está engrossando.**

Diogo – Portanto, até mesmo pensando na complexidade do jogo *League of Legends*, nossos participantes sempre estiveram submetidos à diferentes dificuldades, para além dos problemas propostos, o que torna esta pesquisa ainda mais interessante, pois as estratégias no momento das discussões a priori poderiam de diversas formas serem anuladas pelos adversários. Então entendemos que o uso do pensamento formal no momento das discussões a priori seria fundamental para consolidar as partidas e aumentar as condições de vitória (as chances de vencer).

Vex - Teremos a seguir uma breve descrição das oficinas, de modo a começar a se pensar na Análise Textual Discursiva. *Ainda bem que essa parte não vai ser eu que vou escrever, que cansaço.*

Temos em vista a primeira etapa da Análise Textual Discursiva, a desmontagem dos textos, mas para isso, iniciamos com uma leitura a fim de começar a revelar os significantes presentes no texto. Vale a pena frisar, que neste processo, as interpretações do pesquisador já começam a serem utilizadas, mesmo que de modo mais sucinto já que o intuito é descrever o

---

<sup>64</sup> A palavra combam vem de combos, sendo que neste caso indica que as habilidades e características de um campeão podem se completar com as habilidades e características de um outro campeão aliado, ou seja, há uma “dobra” ou “conjunto” de habilidades que se completam.

<sup>65</sup> São escolhas ou jogadas baseadas nas fraquezas e no erro dos adversários, de modo a inibir seu crescimento ao jogar em cima dessas fraquezas.

<sup>66</sup> No jogo *League of Legends*, há uma etapa anterior da partida ter início. Esta etapa é o momento ao qual os jogadores escolhem os campeões que querem jogar, porém, no modo de partidas alternadas, têm um mecanismo que cada jogador pode banir das partidas os campeões que não querem nas mãos de seus adversários.

corpus de cada oficina, com base em seu conhecimento empírico referente ao jogo digital *League of Legends*.

Além disso, temos uma explicação interpretativa de cada um dos problemas impostos nas partidas, de modo a explicar os motivos e as características desses problemas. *Isso não acaba nunca*. Também, ao término de cada uma das descrições dessas partidas, foi realizada uma nova leitura das mesmas com o intuito de proceder para a interpretação do pesquisador e a busca por sentidos a partir das discussões ocorridas durante a pesquisa. Ainda assim, não se define as unidades de análise, porém se inicia o processo pela sua busca.

Utilizou-se também como auxílio o Software IRaMuTeQ, cujo possibilita realizar análises estatísticas sobre um corpus textual. Neste caso, para além de uma primeira leitura e a descrição das oficinas, utilizamos o IRaMuTeQ para versar possíveis unidades de análise por meio da construção de nuvens de palavras. *Ufa, acabei*.

Diogo – Um outro comunicado para reforçar a dinâmica das partidas é que, nas partidas as quais o pesquisador também jogou, o campeão que deveria usar sempre foi escolhido pelos próprios participantes. Este aspecto muitas vezes atrapalhava o decorrer das partidas, pois ele era colocado para jogar em rotas as quais ele não jogava com frequência ou era obrigado a jogar com campeões aos quais geralmente não jogava. Este aspecto perpetuou-se ao longo de todas as partidas as quais o pesquisador participou, e de modo a manter a sua neutralidade nas discussões, acolhemos todas as ideias dos participantes.

A seguir, a dinâmica das sessões discorre pela interpretação dos problemas dados em cada partida (com exceção da Oficina 1 a qual não houve nenhuma problemática), a descrição dessas partidas com base nas transcrições e por fim, uma interpretação do pesquisador quanto as discussões dos participantes, com intenção de identificar as unidades de análise da pesquisa.

Dessa forma, como já mencionado, tivemos ao todo 10 oficinas com um total de 19 partidas aplicadas, contudo, pensando no tempo escasso e na grande quantidade de dados construídos, voltamos nossa atenção apenas para as 5 primeiras oficinas, de modo a reduzir a quantidade de dados construídos.

A seleção das 5 primeiras oficinas se justifica pela dinâmica a qual os participantes foram submetidos, ou seja, considerando que nessas cinco primeiras oficinas os participantes tinham o poder de escolher todos os cinco campeões da sua equipe, incluindo o campeão que o próprio pesquisador jogaria para compor a equipe e, portanto, os mesmos tinham total controle para elaborar suas estratégias de jogo.

Relembramos que, da oficina 6 em diante, a dinâmica sofreu alterações, quando o pesquisador se retira das partidas, fazendo com que os participantes perdessem o poder de escolher todos os campeões de sua equipe de modo a respaldar suas estratégias de jogo.

### **8.1.1. Oficina 1 – 20/03/2021**

#### **Dados construídos:**

Diogo – Antes de iniciarmos a primeira oficina, foi explicado o que se esperava dos participantes, sendo que deveriam discutir e refletir estratégias que os levassem à vitória.

Por outro lado, também foi dito que vencer ou perder era apenas uma eventualidade, pois o que mais importava para a pesquisa, era o momento de discussões e a forma como suas ideias se desenvolvem, tendo em vista a aparição das características funcionais do pensamento formal. Também citamos exemplos de como eles poderiam elaborar suas estratégias, pensando nas diferentes variáveis possíveis do jogo *League of Legends*, e a partir das mesmas, superar quaisquer dificuldades (rever o Quadro 2 na seção 4.2, a qual descreve algumas características funcionais possíveis no jogo *League of Legends*).

Resolvemos iniciar uma primeira oficina livre, sem dinamizar muito as discussões, de modo a não atribuir uma problemática nessas partidas. A opção por não impor nenhum problema é justamente para que os participantes se sintam livres em expor suas opiniões e sugestões, e também para que se preparem para as discussões que viriam ocorrer nas oficinas posteriores, compreendendo melhor a dinâmica das discussões.

Dessa forma, a primeira oficina serviu mais para situar e habituar os participantes para as dinâmicas das oficinas seguinte, sendo que passariam pelas três etapas de uma partida – discussões a priori, jogar a partida, e discussões pós-jogo.

Percebemos que na Oficina 1 os participantes tiveram poucas discussões, talvez pelo fato de ser a primeira oficina e pelo motivo que ainda estavam se familiarizando com a dinâmica das oficinas. Pensamos também que, nesta oficina os participantes não tiveram muita proatividade nas discussões, queriam escolher um campeão do jogo sem pensar em uma estratégia com afinco, o que de certa forma, reduziu drasticamente as possibilidades de coletar dados ricos para se adequar em nossa proposta.

Também na partida 2 houve um erro na gravação do áudio utilizando o software OBS Studio, e que quando o erro foi percebido, as discussões a priori referente a segunda partida já



estava sendo discutida. Neste momento, foi preciso que o pesquisador interrompesse as discussões de modo que o problema com o software fosse rapidamente resolvido, e então pedimos para que os participantes repetissem novamente as estratégias que já haviam discutido.

De modo geral, a Oficina 1 ocorreu como aprendizado, não apenas para os participantes, mas também para o pesquisador, sendo que na dinâmica do remoto, algumas causalidades se tornaram inevitáveis.

Um exemplo disso foi a opção pela pesquisa participante, sendo que o pesquisador participaria das partidas como o quinto integrante da equipe, de modo que os participantes poderiam escolher o campeão que deveria jogar de acordo com suas estratégias de jogo.

Dessa forma, durante as partidas da Oficina 1, o pesquisador deixou ativado o software OBS Studio a fim de gravar as vozes dos participantes durante as partidas também, mesmo que esta etapa não produzisse dados referentes as discussões dos participantes. Com isso, o jogo travava por inúmeras e inúmeras vezes, já que o notebook do pesquisador não era capaz de suportar o jogo *League of Legends* e o software OBS Studio ligados ao mesmo tempo, influenciando na experiência de jogo e no resultado das partidas.

Mas por incrível que pareça, o resultado da partida 1 foi a “derrota”, enquanto na partida 2, contra todos os cataclismas impostos, seu resultado foi a “vitória”.

Portanto, esta dinâmica nos serviu de aprendizagem, percebemos que não era possível utilizar o software OBS Studio simultaneamente com uma partida do jogo digital *League of Legends*, e devido a isso, optamos por efetuar as gravações da forma como Vladimir já havia nos explicado, gravando as discussões a priori, depois interrompendo a gravação para poder jogar as partidas, e posteriormente reiniciando as gravações das vozes.

Vale lembrar que nas partidas as quais o próprio pesquisador completa a equipe, o campeão que este deveria jogar era escolhido pelos participantes de acordo com suas estratégias de jogo. Dessa forma, o pesquisador não opinava e também não interferia nas ideias dos participantes, sob o pretexto de não influenciar nas estratégias e nos pensamentos e que, por sua vez, poderia minimizar a validação dos dados.

O pesquisador permaneceu apenas com o papel de mediar as discussões, sendo que na maior parte do tempo as discussões fluíam, restando mediações com perguntas e comentários que visavam estimular o pensamento dos participantes. As perguntas e os comentários tinham o caráter explicativo ou com intuito de adicionar variáveis: “porque vocês optaram por usar este campeão?”, “porque este campeão e não o outro?”, “qual é o foco da sua estratégia, team fight?”

Levar torres? Não morrer e levar o jogo para o late game<sup>67</sup>?”, “você podem pensar nas runas e nos feitiços”, etc.

### *Uma primeira leitura da Partida 1 – DERROTA.*

A composição de campeões da partida 1 ficou da seguinte maneira:

- 🎮 o participante Darius jogou na selva com o campeão Fiddlesticks;
- 🎮 o participante Sett jogou na rota do meio com o campeão Aurelion Sol;
- 🎮 o participante Lillia jogou na rota inferior com a campeã Ashe;
- 🎮 o participante Rakan jogou na rota superior com o campeão Ornn;
- 🎮 o pesquisador Diogo jogou na rota inferior com o campeão Braum.

Na partida 1, segundo os participantes, foi pensado em uma estratégia voltada para team fight com campeões cujas habilidades possibilitam o dano em área.

Dessa forma, justificaram a escolha do campeão Aurelion Sol na rota do meio para que pudesse dar roaming com mais velocidade pelo mapa, conseguir dar follow up<sup>68</sup>, aplicar lentidão aos adversários, e dar dano em área com suas habilidades. Já a opção pelo campeão Ornn na rota superior segue o mesmo princípio de dar follow up, que de acordo com o participante Rakan, o campeão Ornn consegue chegar logo em uma team fight, sem contar que é um campeão tanque, o que diminui as chances de morrer.

Na fala de Darius, ele estava pendendo para escolher a Kindred para a rota da selva, já que este é um caçador-atirador. Darius disse que optaria por jogar com Kindred porque consegue implicar muito dano e porque o participante Lillia não é um bom jogador, então a opção de usar a Kindred era justamente para suprir o déficit que seria causado pela falta de um jogador que jogue bem na função de atirador na rota inferior.

Intervindo nas discussões, o pesquisador exerceu seu papel de mediador para questionar se haviam outros motivos além deste para que Darius jogasse com a Kindred. Darius então repensou sua proposta, sugerindo que poderia jogar de Gragas e utilizar a runa de predador (o

---

<sup>67</sup> As partidas possuem começo, meio e fim, dessa forma, **late game** significa o período final de uma partida. Pensando na dinâmica de *League of Legends*, os campeões se fortalecem comprando itens, alguns campeões começam a fazer a diferença no jogo apenas com um item, e outros campeões necessitam de mais itens para começarem a aparecer e ter um maior desempenho no jogo. Dessa forma, uma composição se diz ser uma composição para o late game quando os campeões ficam fortes apenas na etapa final de uma partida. Além da expressão late game, temos a etapa do **mid game**, a qual os campeões tem um desempenho melhor no meio da partida, e também a expressão **early game**, quando os campeões são fortes logo no início das partidas.

<sup>68</sup> A expressão follow up no jogo *League of Legends* significa conseguir acompanhar e dar sequência a uma jogada.

que faria com que seu campeão chegasse na team fight com mais velocidade), ele também propôs o campeão Dr. Mundo, pois consegue tancar o dano adversário, ou até mesmo Fiddlesticks.

Imediatamente como resposta, Sett pediu para que Darius escolhesse o Fiddlesticks sob a justificativa que o campeão consegue dar dano em área, stunar e silenciar, o que poderia cancelar as ultimates<sup>69</sup> dos adversários e stunar todo mundo, de modo que os adversários não conseguiriam nem clicar. Porém, Sett fez um adendo, dizendo que o Gragas conseguiria ter a mesma função que o Fiddlesticks. Assim, a escolha ficou em aberto entre Gragas e Fiddlesticks, sendo que no momento de escolher um campeão, Darius optou pelo Fiddlesticks.

Quanto ao participante Lillia, optou por utilizar a campeã Ashe na função de atirador na rota inferior, pois ela possui uma ultimate global (quando a habilidade pode ser utilizada em qualquer lugar do mapa) e porque ela tem stun, ajudando a matar os adversários ou até mesmo em fugir de uma possível luta.

E por fim, chegou o momento de escolher o campeão do pesquisador, restando a ele a rota inferior na função de suporte. Rakan afirmou que o campeão Braum seria interessante pois ele tem um escudo, o que aumentaria a defesa da equipe aliada durante as lutas, tendo em vista que o foco da estratégia era justamente as teamfights. Além disso o Braum poderia cancelar ultimates adversárias, stunar e ajudar a equipe aliada a fugir utilizando sua própria ultimate se necessário (chamamos de disengage quando a equipe foge de uma luta e, chamamos de engage quando uma equipe provoca uma luta). Rakan ainda sugeriu o campeão Nautilus, porém que tinha um problema que é a falta de escape para fugir de uma team fight.

Pensando na estratégia de dano em área, Darius sugeriu que a escolha fosse a campeã Leona, que consegue atingir vários campeões adversários com sua ultimate em área.

Após todos concordarem com Darius, iniciamos o momento de escolher os campeões, porém, a campeã Leona foi banida da partida pela equipe adversária, fazendo com que o pesquisador tivesse que escolher o Braum.

A partida jogada teve duração de 19 minutos e 40 segundos, sendo que os participantes optaram por dar surrender<sup>70</sup>, já que a partida estava perdida.

---

<sup>69</sup> A ultimate é a habilidade principal de um campeão. Todos os campeões de *League of Legends* possuem uma passiva e quatro habilidades (skills). A passiva é uma habilidade que fica ativa durante o jogo todo, já as demais habilidades são ativadas a partir de uma tecla do teclado do jogador, sendo que uma delas é a ultimate, geralmente a habilidade mais forte de um campeão.

<sup>70</sup> Função do jogo *League of Legends* que possibilita iniciar uma votação entre os integrantes de uma mesma equipa para se renderem, o que causaria a derrota imediata da equipe.

Quando questionado o motivo da derrota, Rakan justificou que dependeu muito do que jogaram, ou seja, segundo ele, os participantes como jogadores tiveram um desempenho ruim. Em seguida todos os demais participantes concordaram com Rakan, dizendo que “vacilaram” e morreram para os adversários de modo que os fortalecessem, fazendo com que o jogo ficasse perdido.

*Uma segunda leitura interpretativa da descrição das discussões da Partida 1.*

Heimerdinger – *Testes em andamento, pelos meus cálculos*, o processo de teorizar a teorização desta partida foi altamente ineficaz. Suas estratégias foram elaboradas, mas seus argumentos não são condizentes com o que vemos nesta composição de campeões. Primeiramente, os participantes argumentaram que a composição é uma composição elaborada para team fight, ou seja, para as lutas em equipe, mas o que obtemos são campeões propícios para o disengage. *Falta neurônios.*

Assim, as ultimates de Braum e Ornn, servem para levantar os adversários para cima, já a ultimate da Ashe serve para paralisar os adversários, enquanto ao Aurelion Sol, ele empurra seus adversários para trás, e por fim, Fiddlesticks, o único campeão que proporciona dano em área sem atordoar, paralisar ou empurrar para trás os adversários. Estas são características de disengage, ou seja, para fugir de uma luta, e não para provocar uma team fight.

**Eu adoro um bom enigma.** Então se focarmos nossas atenções para a rota do meio, ao campeão Aurelion Sol, sua habilidade “cometa lendário”, faz com que ele possa levantar voo sobre um grande trajeto, sendo que, ao voar, Aurelion Sol recebe muita velocidade de movimento para se locomover, além de possibilitar atravessar as paredes do mapa. Isto pode ser dinamizado com uma jogada ao dar roaming (quando um campeão sai da sua rota de origem para gankar uma outra rota), chegando em outra rota antes de seu adversário e assim, obtendo vantagem numérica. Jogar a partir da vantagem numérica é um método de jogo altamente eficaz, com o intuito de abater os adversários ou até mesmo objetivar derrubar uma torre. Outro argumento é a ultimate de Ornn, o “chamado do deus da forja”, que mesmo que Ornn não seja um campeão que se locomove com tanta velocidade, esta ultimate abrange uma grande área a sua frente, possibilitando auxiliar o ataque de seus aliados mesmo sem estar próximos a eles, uma excelente possibilidade de jogada ao dar roaming. Sem contar a ultimate da campeã Ashe, “flecha de cristal encantada”, que ao ser conjurada, esta flecha pode ser lançada para qualquer lugar do mapa de modo a paralisar (stunar) seus adversários enquanto seus aliados finalizam o trabalho.

Assim, entendo que esta composição é uma composição para roaming, ganhando vantagem aos poucos, além de proporcionar o disengage quando uma luta não lhes pareça favorável.

Ainda assim, houve um momento em que Darius sugeriu usar o campeão Gragas na selva, usando a runa de predador (que faz com que a partir da compra de uma bota, este item aumenta a velocidade de movimento do campeão por um tempo quando ativada) para que ele pudesse gankar as rotas em velocidade. Esta velocidade de movimento permitiria que os participantes tivessem vantagem numérica quando os mesmos dessem roaming. A falta de pensamento dos participantes influenciou negativamente para não escolherem o campeão Gragas no lugar de Fiddlesticks.

Após realizar essa interpretação, identificamos a falta de uma característica funcional, como “**Considerar as Combinações Possíveis**”, sendo que a forma de pensar dos participantes, foi deveras, incompleta. Então, quando os participantes começaram a pensar nas ultimates dos campeões, sendo que, elas são de dano em área, imediatamente os participantes deduziram que a composição da equipe é feita para team fight, porém deixaram de considerar as características dessas habilidades para além do dano em área, como é o caso de stunar (paralisar), levantar e empurrar para trás. O que se configura é o momento em que um dos participantes julgou ser uma composição para team fight, fazendo com que os demais participantes aderissem a ideia sem refletir melhor sobre o assunto, aspecto que podemos associar com as “**Relações Causais**”, sendo que um participante influenciou no pensamento dos demais, deixando de levantarem questionamentos como “qual é a dinâmica que essas habilidades possuem ao serem conjuradas em seus adversários? (ou seja, como funciona a sua jobabilidade ou, a sua mecânica em jogo, e seus efeitos em contato com os adversários)”.

Então, temos que a característica funcional “**elaborar hipóteses**”, tem um papel negativo nestas discussões. Sendo assim, nas estratégias dos participantes, os mesmos jogariam de modo a provocar lutas com o pressuposto que os seus campeões possuem dano em área, mas como os mesmos não consideraram todas as combinações possíveis, suas explicações não condizem com as hipóteses criadas.

*Pelos meus cálculos*, ressaltamos que, os campeões selecionados (Ornn, Aurelion Sol, Fiddlesticks e Braum) possuem ultimates que atingem uma área, porém, ao não considerarem as mecânicas dessas habilidades, ou seja, de que maneira elas atuam ao serem conjuradas, suas hipóteses/argumentos passam a perder prestígio.

### *Uma primeira leitura da Partida 2 – VITÓRIA.*

A composição de campeões da partida 2 ficou da seguinte maneira:

- 👤 o participante Darius jogou na rota superior com o campeão Yasuo;
- 👤 o participante Sett jogou na rota do meio com o campeão Zed;
- 👤 o participante Lillia jogou na rota inferior com a campeã Caitlyn;
- 👤 o participante Rakan jogou na rota da selva com o campeão Nunu e Willump;
- 👤 o pesquisador Diogo jogou na rota inferior com o campeão Nautilus.

Como já dito, na partida 2 tivemos erros de gravações, portanto a amplitude de nossos dados ficou reduzido.

Nesta partida, os participantes optaram por campeões baseados em suas habilidades, de maneira que estas habilidades combam entre si (de forma a se completarem). Assim, não se pensaram em uma estratégia de como se comportar dentro da partida, porém, ainda assim é uma composição voltada para team fight, tendo em vista que as habilidades dos campeões possuem combos.

Sett queria jogar com a campeã Diana na rota do meio, sob pretexto de que com sua ultimate ela poderia acertar e juntar os adversários em um mesmo lugar, para que assim seus aliados pudessem utilizar seus combos em área, acertando todos os adversários. A opção de usar a campeã Diana acarretou na escolha de Darius, ao qual escolheu o campeão Yasuo para utilizar sua ultimate em cima da ultimate da Diana.

Darius ainda sugeriu que poderia usar o campeão Gangplank, já que sua ultimate dá dano em uma área enorme, e também é uma habilidade global. Porém a escolha se voltou para o campeão Yasuo.

O participante Rakan escolheu Nunu e Willump, justificando que poderia ajudar no combo.

Percebendo a maneira rasa da explicação dos participantes, o pesquisador questionou como este combo aconteceria, com o intuito de revelar dados mais completos para a pesquisa.

Rakan então respondeu: “Porque no caso a Diana começa, inicia. O Yasuo ult, nisso eu consigo chegar e iniciar minha ult, que ela carrega e dá muito dano no fim do carregamento dela, o dano fica mais forte, então eu acho que vou ter tempo de chegar e fazer isso se os cara ult”. Percebemos aqui que na visão de Rakan, a estratégia da equipe ainda está voltada para o dano em área, de modo que fosse possível atingir vários adversários de uma só vez.

Na sequência, Lillia optou por usar a atiradora Caitlyn pois ela possui um range<sup>71</sup> alto para que possa ficar batendo de longe enquanto seus aliados vão para cima dos adversários.

E quando questionado o campeão do pesquisador, Darius respondeu que poderia ser Alistar, pois pode combater com as ultimates da Diana e do Yasuo, ou até a Leona que consegue utilizar sua ultimate para stunar.

Como Lillia e o pesquisador jogariam na rota inferior juntos, respectivamente exercendo as funções de atirador e suporte, Lillia diz ter preferência na campeã Leona, pois ela poderia combater habilidades com a sua campeã. Assim, a Leona poderia acertar o stun e então a Caitlyn colocaria uma trap<sup>72</sup> para stunar de novo.

Porém, já definido os campeões, no momento de escolhas, os campeões Alistar, Leona e Diana foram banidos pela equipe adversária. Assim, Sett pediu para que o pesquisador escolhesse Nautilus, pois poderia combater e stunar o atirador adversário para que o resto do time terminasse o serviço, bem como o stun do Nautilus colaboraria para que o participante Lillia colocasse suas armadilhas.

Por outro lado, como foi banido a campeã Diana (a qual seria a escolha de Sett), o participante Sett escolheu o campeão Zed, que segundo ele, este campeão era capaz de “deletar” os inimigos. Além disso, o Zed poderia aplicar bastante dano na equipe adversária, dessa forma como sua equipe já tinha bastante stun (as habilidades de Nautilus, as habilidades de Nunu e Willump, as armadilhas de Caitlyn, e até mesmo o tornado de Yasuo), então escolher o Zed seria uma força a mais para aplicar mais dano.

Como ainda era a primeira oficina, e estávamos todos começando a nos habituar com a dinâmica, após vencer esta partida, não houve uma discussão pós-jogo. Vimos no capítulo anterior que o momento das discussões pós-jogo é um momento muito breve, com percepções rápidas sobre os eventos ocorridos nas partidas e referente a consolidação das estratégias dos participantes. Então, nossa pesquisa não depende dos eventos ocorridos durante das partidas, e sim das discussões a priori. Porém, como os participantes venceram a partida, não notamos a necessidade de termos uma discussão, o que foi um erro em nossa pesquisa. Por outro lado, percebemos uma animação contida dos participantes quando venceram, seu ego parecia extasiado, orgulhosos e animados em conseguir vencer uma partida.

---

<sup>71</sup> Range se refere ao alcance dos campeões, assim, um campeão que possui um range alto consegue bater à uma distância maior do seu alvo, o que lhe permite se manter em segurança. Já os campeões chamados de melee, são aqueles que possuem um range muito pequeno, geralmente estes têm um contato mais corpo-a-corpo.

<sup>72</sup> Trap na língua inglesa significa “armadilha”, assim alguns campeões podem espalhar suas armadilhas pelo mapa, de modo a causar dano, marcar o adversário, ou stunar como é o caso da campeã Caitlyn.

Uma segunda leitura interpretativa da descrição das discussões da Partida 2.

Heimerdinger – Oi, como pesquisador, eu, Heimerdinger, sinto profunda tristeza ao perceber que a construção dos dados da partida de número 2 foi altamente ineficaz, no sentido de uma falta de mediação com mais afinco por parte do pesquisador, que claramente deixou as discussões mais “livres”, com conotação negativa. Solidarizo-me pela falta de experiência do mesmo e também entendo que causalidades podem interferir na pesquisa, como foi o caso de haver problemas com os equipamentos, mas também chamo sua atenção para que haja um esforço maior no planejamento das oficinas.

Por outro lado, antes mesmo de analisar mais a fundo quanto as características funcionais do pensamento formal, parablenizo a sensibilidade do pesquisador por observar a questão que se relaciona com a afetividade, podendo emergir desta as emoções e os sentimentos. Mesmo que ainda sucinto, com a explicação anterior do pesquisador, percebemos que houve uma certa animação e um ganho de confiança ao vencerem a partida, isto nos remete aos motivos pelo qual as pessoas jogam jogos digitais como sugerido por Schell (2008), assim podendo melhorar o humor dos participantes, ter um momento de relaxamento ao terem um descanso emocional, e recuperando sua autoconfiança.

Agora, voltando nossas atenções para as discussões a priori dos participantes, vale comentar que estes jogadores já eram jogadores de *League of Legends* de longa data, mas mesmo assim, parecem não demonstrar muito conhecimento sobre o jogo as vezes, ou pelo menos nas discussões da Oficina 1. Os mesmos iniciaram a construção de suas estratégias sob a ótica de que seus campeões possuiriam dano em área, especificamente, quanto as suas ultimates (as habilidades mais poderosas de cada campeão), porém, no fim, os únicos campeões que realmente tinham dano em área é o Nunu e Willump, cujo sua ultimate “zero absoluto” cria uma grande nevasca em uma grande área causando lentidão aos adversários, e ao término de seu carregamento, causa uma explosão de dano. E também a campeã Leona cuja ultimate causa danos em uma área podendo também causar lentidão e atordoar seus inimigos. No entanto, a Leona foi banida da partida.

Isto não quer dizer que os demais campeões não possuam dano em área, porém, o dano em área de Yasuo e Diana envolve uma pequena região, o que nos dá a impressão, neste contexto ao qual se situa estas discussões, que estes argumentos e suas hipóteses são, no mínimo, forçadas.

Mas ainda existe sentido na escolha da campeã Diana e do campeão Yassuo pois, ambos podem combater suas ultimates entre si. A mecânica de jogo funciona quando Diana ulta em uma curta região ao seu redor atraindo os campeões inimigos para perto dela, ao atraí-los, os



campeão inimigos são retirados do chão e arremessados ao ar em direção à Diana, momento perfeito para que Yasuo utilize sua ultimate, se teletransportando na direção desses inimigos arremessados no ar. Associamos esta mecânica de jogo com as “**combinações possíveis**” das características funcionais, já que as habilidades dos campeões combatem entre si, mas no momento que a Diana é banida da partida e o participante Sett é obrigado a escolher um outro campeão, esta explicação acaba sendo desfeita.

Ainda assim, *de acordo com meus cálculos*, percebemos a aparição intensa de uma outra característica funcional, as “**relações causais**”. Estas aparecem no momento em que a equipe adversária efetua banimentos nos campeões aos quais estavam relacionados na estratégia dos participantes para a partida, como o caso da campeã Diana e da Leona.

Estas “**relações causais**” também estão presentes no jogo *League of Legends*, mesmo que ainda não façam parte diretamente do pensamento dos participantes. Esta situação de banimentos, implicou em uma nova escolha dos participantes para a composição dos campeões, sendo assim a escolha do campeão Zed para as mãos do participante Sett, e do campeão Nautilus para as mãos do pesquisador Nautilus.

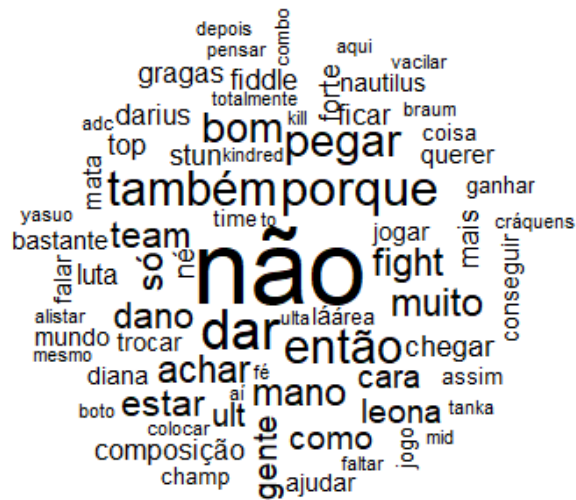
Esta causalidade quebra ainda mais com o argumento de que a equipe utilizara da estratégia de dano em área, já que a ultimate do campeão Zed e da Caitlyn só podem atingir um campeão inimigo por vez. Por outro lado, pode ter sido proveitosa esta escolha, já que o Zed é um campeão que costuma deletar os inimigos, como argumentado por Sett.

Enquanto Nautilus, é um campeão que o próprio pesquisador possui habilidades aguçadas ao jogar com o campeão. Além disso, sua ultimate permite arremessar os inimigos para o ar, o que permite que o campeão Yasuo possa ultar nesses inimigos, gerando um combo entre os dois. E também, Nautilus possui um bom controle de grupo (stunando e possibilitando o engage) e consegue tancar bastante dano.

Nuvem de palavras – Oficina 1.

A partir do software IraMuTeQ, juntamos as transcrições das discussões a priori e das discussões pós-jogo referentes a partida 1 e a partida 2, e então criamos nossa nuvem de palavras:

Figura 65: Nuvem de palavras Oficina 1.



Fonte: elaborado pelo autor, 2021.

## 8.1.2. Oficina 2 – 27/03/2021

### Dados construídos:

Diogo – A Oficina 2 foi marcada pelo início da aparição dos problemas. Estes problemas não são impostos apenas com o intuito de dificultar as partidas, mas sim que aumente as possibilidades de discussões por parte dos participantes.

Outro ponto importante para a sequência do desenvolvimento da pesquisa foi que, estávamos mais astutos quanto aos procedimentos, não só de conseguir gravar as vozes dos participantes, mas também para mediar as discussões, de modo a fazer perguntas para que as vozes dos participantes fiquem ainda mais explícitas quanto ao sentido por ele desejado. Percebemos que a importância dessa mediação é fundamental para compreender cada vez mais os sentidos presentes no nosso corpus.

Percebemos que em todas as oficinas, os participantes começaram a pensar mais na etapa de *Picks* e *Ban*. De modo explicar este processo temos que o significado, a grosso modo, da palavra *pick* é escolher, e enquanto a palavra *ban* é banir. Mantendo esta linha de pensamento, as partidas eram jogadas no modo alternado, ou seja, são partidas normais as quais antes do início das mesmas, as duas equipes podem banir certos campeões daquela partida, como já comentado. Optamos por nos manter nesse modo de jogo para que as discussões pudessem nos render mais dados.

Portanto, um termo começou a aparecer em certos momentos, não apenas por parte dos participantes, como também para o próprio pesquisador. Estamos falando da palavra “*secundária*”, com ela nós passamos a pensar em alternativas para quando a equipe adversária banisse determinadas escolhas de campeões dos nossos participantes.

Por outro lado, sua aparição no texto é mínima, principalmente quando ainda pensamos nas primeiras oficinas. Dessa forma, ficará mais evidente no momento ao qual os problemas são apresentados, sendo que, um problema que consiste em escolher um determinado campeão sempre virá seguido de um problema secundário caso a equipe adversária banir ou escolher esse campeão antes de nossos participantes.

### *Uma primeira leitura da Partida 1 – DERROTA.*

#### *Quadro 6: Problema da oficina 2, partida 1.*

<b>Problema:</b> Cassiopeia no bot.
Problema secundário: Ryze deve ser escolhido no lugar da Cassiopeia.
<b>Interpretação do problema:</b> Ao situar um mago de dano mágico na rota do bot, e que não possui características defensivas, estamos dando a escolha de abrir mão de um atirador cuja característica principal é o dano físico ou, de um suporte com finalidades defensivas. Dessa forma, a campeã Cassiopeia poderia ser utilizada tanto como suporte, quanto no lugar do atirador. Como suporte, esta campeã possui a habilidade “miasma”, a qual causa lentidão a todos adversários que andarem sobre o miasma, além da sua ultimate “olhar petrificador” que atordoa paralisando todos os campeões inimigos que estiverem de frente para ela ou causando lentidão, esta dinâmica pode ser combinada com o item “Cetro de Cristal de Rylai” que causa 30% de lentidão por 1 segundo ao conjurar suas habilidades, dessa forma, a dinâmica de jogo consistiria em aplicar uma lentidão aos inimigos enquanto o resto da equipe poderia aplicar dano, dinâmica que pode ser associada com o “controle de grupo”. Agora, se a Cassiopeia jogasse no lugar do atirador, seus itens teriam como foco o dano mágico, jogando de mesma maneira como usualmente jogaria na rota do mid, porém com auxílio de um suporte. Isto faz com que a equipe abra mão de ter um atirador de dano físico e contínuo na rota inferior.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

A composição de campeões da partida 1 ficou da seguinte maneira:

- 🎮 o participante Darius jogou na rota superior com o campeão Tahn Kench;
- 🎮 o participante Sett jogou na rota inferior com a campeã Cassiopeia;
- 🎮 o participante Lillia jogou na rota do meio com o campeão Zed;
- 🎮 o participante Rakan jogou na rota inferior com a campeã Senna;
- 🎮 o pesquisador Diogo jogou na rota da selva com a campeã Sejuani.

Na Partida 1 da Oficina 2, os participantes iniciam discutindo suas estratégias em torno da problemática imposta. Lillian expressou indecisão se a Cassiopeia jogaria na função de atirador ou de suporte, quando de imediato, o participante Sett se impôs de modo que a campeã Cassiopeia deveria jogar na rota inferior como AD (*Attack Damage* ou Dano de Ataque), anulando qualquer margem para discussões. Questionamos sua fala, pois geralmente quando dizem “AD”, referimos a itens aos quais favorecem os ataques básicos, com dano físico. Em seguida, Sett explicou que, quando ele diz AD é apenas uma expressão para falar que o campeão seria utilizado na mesma função de um Atirador, porém, tratando-se da campeã Cassiopeia a qual suas habilidades de combate são referentes ao dano mágico e assim se adaptam melhor com os itens de AP (*Ability Power* ou Poder de Habilidade), então jogaria na função que é usualmente do atirador, mas fazendo itens AP.

Também houve uma troca nas rotas, geralmente Sett joga na rota do meio e Lillian joga na rota inferior como atirador, mas pelo fato de que Lillian não se sentia confortável para jogar com campeões de dano mágico, ocorreu essa inversão nas rotas.

Percebe-se que o problema da Partida 1 está direcionada para a rota inferior, o que fez o participante Darius começar a nos questionar. Entendia que ele também deveria receber um problema, dizendo que queria um pouco mais de dificuldade no jogo. Explicamos então que neste momento, teríamos apenas um problema primário, sendo que o restante da equipe deveria elaborar estratégias que contribua em aumentar as chances de vitória da equipe.

Ainda assim, Darius manifestou gozação ao dizer que poderia ir de Soraka na rota superior, como uma espécie de problema para ele. Dissemos então que os participantes estavam livres para elaborarem uma composição troll, mas sempre visando o melhor desempenho, assim se a equipe elaborasse uma composição troll, esta deveria fazer sentido, e que “não é só trollar por trollar, é trollar visando ganhar”.

Então Darius parou de brincar e expressou sua opinião, de acordo com ele, sugeriu que poderia utilizar um atirador na rota superior, já que a equipe não tinha nenhum atirador que dá dano, ganhando a aprovação de Rakan: “Faz sentido!”.

Rakan também pensou em utilizar um atirador na função de suporte na rota inferior, ele disse que poderia utilizar a campeã Senna, que é um suporte/atirador. Sua explicação se dá porque a campeã Senna aplica dano AD, e assim, em teoria, geraria dificuldade para os adversários no que se diz respeito a serem *caunterados*. Por exemplo, se a rota inferior aliada utilizar apenas campeões AP, a equipe adversária poderia comprar itens com MR (Resistência Mágica) para diminuir o dano sofrido, por isso seria importante ter este contraste na rota inferior com um campeão AP (Cassiopeia) e outro campeão AD (Senna).

Ainda assim questionamos se havia outros motivos para utilizar a campeã Senna de suporte junto com a Cassiopeia, a fim de ouvirmos novas variáveis em torno do problema. Rakan reiterou a importância de ter um campeão de dano físico (Senna) junto com um campeão de dano mágico (Cassiopeia), além disso, citou que a Senna tem um bom controle de grupo e ainda consegue curar um pouco os aliados.

Em mais uma intervenção do pesquisador, sugeriu que os participantes primeiro elaborassem uma estratégia de jogo para que depois pudessem começar a escolher os campeões. Imediatamente, Darius disse que se ele utilizar um atirador na rota superior, poderia esquecer a estratégia de team fight, e assim seria melhor utilizar um campeão de split-push<sup>73</sup>.

Ainda pensando na estratégia de jogo e principalmente pela dinâmica de jogo que os campeões escolhidos para a rota inferior impõem, Sett afirmou que a dupla Cassiopeia e Senna são campeões de late game, e então não conseguiriam focar em levar torres. Assim, Darius sugeriu que ele pudesse escolher um campeão com potencial para levar as torres.

Lillia expressou um certo descontentamento ao dizer que a composição da equipe estava sem um campeão tanque, o que gerou aberturas para uma nova discussão. Rakan disse que como o top laner não iria com um campeão tanque, talvez seria melhor que ele fosse com um suporte tanque. Sett discordou, dizendo que o top laner deveria sim escolher um campeão que seja tanque e que o mid laner deveria escolher um campeão que fosse early game.

Nesse intervalo de discussões sobre as estratégias e a composição da equipe o pesquisador ressaltou a problemática da pesquisa, sendo que a mesma teria como problema secundário a escolha do campeão Ryze caso a equipe inimiga banisse a Cassiopeia. Um momento de descontração surgiu, Darius perguntou o que fariam se a equipe adversária banir ambos campeões, e Lillian respondeu que para banir ambos, eles só poderiam estar assistindo nossa *live*, causando alguns risos.

---

<sup>73</sup> O split-push é uma estratégia de jogo a qual sua equipe se divide de modo que um campeão aliado coloca pressão em uma rota enquanto o restante do time distrai os inimigos em um outro lugar do mapa.

Então em um momento espontâneo, Darius disse que iria escolher o campeão Tahm Kench para jogar na rota superior, sendo que consegue tancar muito dano.

Lillian ainda estava indeciso quanto sua escolha, então Darius sugeriu que escolhesse um assassino, emergindo a escolha do campeão Zed, sendo que sua explicação gira em torno de que Lillian possui mais facilidade em jogar com este campeão do que com outros. Ainda descontente, provocamos mais discussões a respeito dessa escolha. Lillian disse que com o Zed ele poderia rotacionar mais rápido, e Sett complementou que o Zed é um campeão de early game, o que iria contribuir com o dano já que os demais campeões demoram mais tempo para se fortalecerem.

As discussões a seguir vieram para o campeão ao qual o pesquisador jogaria na rota da selva. Sett disse que este campeão deveria ter stun para acertar o gank<sup>74</sup> mais fácil e, para ajudar o top laner ficar forte.

Darius sugeriu Rammus, Sett sugeriu Elise, e Rakan sugeriu Sejuani.

Em seguida, Sett afirmou que Elise seria inviável já que a mesma possui dano mágico e ele utilizaria a Cassiopeia que também possui dano mágico, assim a composição teria muito dano mágico.

Rakan explicou que o caçador deveria ser um campeão com stun, pois como o foco do caçador seria ajudar o top laner, o gank teria um combo no qual o caçador imobilizaria o adversário de modo que o Tahm Kench pudesse stackar<sup>75</sup> sua passiva para aplicar suas habilidades.

A decisão ficou em torno de Rammus e Sejuani. Darius solicitou que Rammus seria uma boa escolha pois se a equipe adversária possuísse a campeã Vayne, ele conseguiria anular suas ações. Rakan complementou que o Rammus consegue rotacionar bem mais rápido que uma Sejuani, assim a escolha ficou com o Rammus.

Porém, ao darmos sequência para a etapa de *picks* e *bans*, a equipe adversária banuiu o campeão Rammus, fazendo com que o caçador tivesse que escolher Sejuani como sua escolha secundária.

Após o término da partida, nos direcionamos para as discussões pós-jogo. O resultado da partida foi de derrota, e então Sett fez uma análise do que aconteceu na rota inferior (cujo

---

<sup>74</sup> Gankar significa emboscar, ou seja, é criar uma armadilha para o seu adversário. Geralmente o gank acontece quando os adversários estão fora de posição, como por exemplo quando ficam muito avançados em uma rota. Usualmente, o campeão responsável por aplicar os ganks são os caçadores (jungles), mas todos os campeões podem realizar ganks.

<sup>75</sup> São os acúmulos de uma determinada habilidade.

era a rota a qual o nosso problema estava situado). Os adversários escolheram campeões que combavam entre si, utilizando Morgana no lugar do atirador e Lux no lugar do suporte.

Para Sett, se a equipe adversária tivesse escolhido “campeões normais” (ou seja, um atirador de dano físico e um suporte), Sett e Rakan poderiam ficar na rota farmando sossegados até atingir um momento na partida que ficariam fortes, porém a escolha dos campeões adversários quebrou essa estratégia, sendo que ficavam pokeando o jogo inteiro.

Assim, os participantes chegaram na conclusão que a estratégia de composição da equipe foi quebrada pela escolha dos campeões da equipe adversária, principalmente se tratando da rota inferior. Rakan disse que não conseguia fazer muita coisa com a campeã que ele mesmo escolheu (Senna), pois suas habilidades não faziam efeito contra os adversários, já que a Morgana possui um escudo que cancela certas habilidades.

Na análise de Darius, a rota superior estava tranquila, até que, a partir da vantagem existente na rota inferior, a Lux (suporte adversário), o Yone (mid laner adversária) e o caçador do time adversário começaram a rotacionar e a gankar outras rotas, o que inibiu sua utilidade na partida.

#### *Uma segunda leitura interpretativa da descrição das discussões da Partida 1.*

Heimerdinger – Os participantes iniciaram as discussões a partir do problema proposto, ou seja, a partir da característica funcional “**Resolução de um problema dado**”, basta agora compreender o pensamento dos participantes em torno de suas estratégias para sanar estas dificuldades.

Inicialmente, *pelos meus cálculos*, Sett afirmou acintosamente que a campeã Cassiopeia deveria jogar na rota inferior na função do atirador (o que quer dizer que a mesma iria farmar os minions com intuito de comprar itens para se fortalecer, além de ser a principal fonte de dano da rota inferior). Mesmo sem explicar o motivo de que a campeã deveria desempenhar tal função, torna-se implícito na minha análise, já que a campeã possui mais características ofensivas do que de controle de grupo, como sugerido por Diogo na interpretação deste problema dado anteriormente caso a mesma jogasse na função de suporte. Assim, a Cassiopeia é uma grande causadora de dano com suas habilidades, porém a dinâmica na rota inferior diferencia-se da dinâmica de quando a mesma joga na rota do mid, agora ela joga ao lado de um suporte.

Amumu – Eu queria tanto ser o suporte da Cassiopeia, quer ser meu amigo?

Heimerdinger – Outro argumento que pode ser adequado para utilizar a campeã na função do atirador em vez de suporte é que, como suporte, ela não possui nenhuma outra

utilidade para beneficiar o atirador além do seu “miasma”. Então ela não pode protegê-lo (com escudos) e não pode *buffar* (dando bônus de utilidades como velocidade de movimento ou velocidade de ataque).

Na sequência, Darius analisou a necessidade de ter um atirador na equipe, de modo a causar dano contínuo, sugerindo que ele jogasse com um atirador na rota superior. O problema disso é que usualmente a rota superior é composta por um campeão tanque ou pelo menos um lutador, mais resistente ao dano. Caso o mesmo jogasse com um atirador, teríamos um campeão mais frágil nesta rota.

*Interessantemente decepcionante*, Rakan queria jogar de Senna na rota inferior ao lado de Cassiopeia. De fato, sua explicação demonstra conhecimento das habilidades da campeã e um *pouquinho* de conhecimento sobre o jogo, mas a questão é: a Senna realmente seria uma campeã adequada para compor a rota inferior ao lado da Cassiopeia? Intrinsecamente a “**hipótese**” de Rakan é que, com um campeã AD (Senna) ao lado de uma campeã AP (Cassiopeia), a rota inferior iria mesclar o tipo de dano de modo que eles não fossem counterados, e que, pelo motivo de que Senna é uma atiradora, isso por si só iria suprir a dificuldade de não haver um atirador na equipe, de modo que a mesma pudesse causar todo o dano contínuo da equipe, além de poder curar sua aliada Cassiopeia. Com esta hipótese, já resolveria o problema.

Para refutar, inicio dizendo que, por ser uma atiradora, a Senna é uma campeã frágil, o que relativamente impossibilita a trocação de dano<sup>76</sup>, já que isso poderia resultar na sua morte, e na morte da Cassiopeia que por ser uma maga, também tende a ser mais frágil que os lutadores e tanques. Assim, se não há trocação de dano, e nem um campeão aliado na rota inferior para protegê-los, então a campeã Senna não vai conseguir causar dano contínuo, que é justamente o motivo da escolha da campeã (para termos um atirador na equipe com intuito de causar dano).

*Hum, talvez a escolha mais adequada para ser suporte, seria um campeão tanque para proteger a Cassiopeia.*

Ao refletir, Sett, a partir dos apontamentos de Darius, conseguiu “**prever**” que as campeãs Cassiopeia e Senna, são campeãs de *late game*, o que demorariam para causar impacto no jogo (já que necessitam de itens para causarem mais dano), principalmente se o foco fosse

---

<sup>76</sup> Uma breve luta ao trocar golpes para causar dano. Como no boxe, os lutadores trocam golpes uns com os outros, no League of Legends, podemos pensar do mesmo jeito. Porém, não é uma luta estendida, não é uma luta até a morte, é apenas um momento para testar seus adversários e tentar ganhar pequenas vantagens na rota. Detalhando melhor, em uma situação de trocação de golpes, quando um campeão leva a vantagem (ou seja, causa mais dano do que recebe), isso faz com que seus adversários tenham que jogar com mais cautela para não serem abatidos, negando recursos a eles e recebendo pequenas vantagens.



levar torres. Isto fez com que Darius “**antecipasse**” a situação ao sugerir que o mesmo pudesse utilizar um campeão na rota superior com características para derrubar as torres, para que assim a equipe pudesse causar impacto desde o início do jogo, caso contrário, os mesmos seriam muito passivos diante as ações dos adversários. Orgulhosamente temos outra característica funcional, “**prever e antecipar**”. Mas esta perspectiva durou pouco.

Lillia queria que a equipe tivesse um campeão que fosse tanque, posteriormente Sett reafirmou que o campeão da rota superior deveria ser o tanque. Isso quebrou um pouco a ideia de ter um campeão para fazer *split-push* e focar em derrubar torres, fazendo com que a perspectiva da característica funcional “antecipar” fosse desfeita. Outro ponto de vista importante para os meus cálculos, é que a equipe não precisaria de um tanque de fato, pois a equipe não possuía um grande causador de dano contínuo, ou seja, se não há dano contínuo, não precisaria de um campeão para aguentar o dano adversário e ganhar tempo para aplicarem dano contínuo. Portanto, mesmo que a campeã Senna fosse uma atiradora, seus ataques básicos são lentos, demora-se muito para dar um *hit* (bater) de seus ataques básicos. Seria mais viável um campeão de *split-push* para levar a rota (derrubar as torres de uma rota até a base adversária) ou um lutador que causaria mais dano que um tanque.

Percebemos uma abstração situada no pensamento mental do participante, fazendo com que, a partir de diversas outras situações e elementos característicos dessas situações, seu pensamento intuitivo demonstrou que a composição da equipe deveria ter um campeão tanque. Este pensamento origina-se da função a qual Lillia costuma exercer ao jogar o jogo *League of Legends*, ele costuma jogar como atirador, o que de fato, torna-se relevante a presença de um campeão tanque, porém, não neste caso, já que a equipe não possuía uma fonte de dano físico contínuo como explicado no parágrafo anterior.

Posteriormente, Darius disse que Lillia poderia jogar com o campeão Zed na rota do mid, justificando que ele possui mais facilidade em jogar com este campeão do que com outros. Assim, a escolha deste campeão e não de outro se justifica, principalmente, pelo desempenho do jogador. Como já mencionado em outros momentos, e vale relembrar, os participantes desta pesquisa já se conheciam e já jogaram o jogo *League of Legends* juntos por longa data anterior ao início dessas oficinas. Dessa maneira, Darius já tinha uma “percepção” (no sentido de uma base de situações já vivenciadas) sobre as características do participante Lillia, reconhecendo que o campeão Zed poderia ser mais adequado para este momento. Outro argumento é de que Zed é um assassino, podendo ser uma alternativa para ser a maior fonte de dano.

Nas discussões pós-jogo, foi possível tornar perceptível a conclusão dos participantes diante as estratégias de jogo elaborada por eles. Tivemos, então, a característica funcional

“**Ação comprobatória**”, elucidada pelos participantes, que segundo Sett, as estratégias criadas por eles só foram ineficientes devido a composição da equipe adversária. De fato, a combinação da rota inferior da equipe adversária (Morgana e Lux) torna uma rota difícil e extremamente chata de jogar contra.

Então, a partir do argumento que a composição do time adversário anulou as estratégias da equipe, podemos interpretar que a Cassiopeia e a Senna são campeões frágeis, e que quando a dupla adversária ficava *pokeando-os*, eles sofriam dano, não dando espaço para os mesmos farmar e se fortalecer.

Porém, a noção dos participantes quanto a razão pela qual a rota inferior ficou em desvantagem foi exclusivamente devido a composição adversária, o que passa a ser uma explicação incompleta pelos inúmeros argumentos já mencionados sobre as dificuldades que a Cassiopeia e a Senna encontrariam na rota inferior. Portanto, percebemos que os argumentos a respeito da ação comprobatória dos participantes, acaba não contemplando a situação como um todo, o que nos sugere que os participantes não utilizaram com completude o pensamento formal, principalmente quando refletimos sobre a característica funcional “Ação comprobatória”.

### *Uma primeira leitura da Partida 2 – VITÓRIA.*

#### *Quadro 7: Problema da oficina 2, partida 2.*

<b>Problema:</b> Morgana na rota da selva (jungle).
Problema secundário: Cassiopeia na rota da selva no lugar da Morgana.
<b>Interpretação do problema:</b> A campeã Morgana é uma campeã originalmente criada para jogar na rota do mid, com o passar do tempo, ela foi reposicionada para a rota do bot na função de suporte. Esta configuração se dá por conta de suas habilidades que, possibilita o controle de grupo (imobilizando seus adversários), aplicando dano mágico de acordo com seus itens, já que a mesma é uma maga, e por fim, ainda possui um escudo que pode proteger a si mesma e a campeões aliados ao absorver dano mágico e efeitos de desarme (como receber lentidão e ser imobilizado). Porém, este problema posiciona a campeã na rota da selva/ <i>jungle</i> , e mesmo sendo uma maga, suas habilidades ainda possibilitam essa dinâmica. A dificuldade é que geralmente os campeões que jogam na jungle são campeões com mais dano físico, ao

contrário dos magos, seus ataques básicos são tão relevantes quanto suas habilidades, enquanto os ataques básicos dos magos, geralmente, possuem menos dano, por conta dos itens que focalizam o dano mágico das habilidades dos campeões ou simplesmente pela característica desses campeões. Mas, ao colocarmos a Morgana como caçadora/jungler, sua habilidade “sombra atormentada” (uma poça que fica no chão causando danos) aplica dano em área, permitindo que Morgana cause danos à mais de um monstro da selva ao mesmo tempo, o que facilita o momento de farmar. Além disso, quanto aos ganks (as emboscadas), a habilidade “ligação das trevas” imobiliza os adversário em um local por um curto período de tempo, o que se torna interessante, pois não permite que os inimigos fujam do seu ataque. Dessa forma, seu ataque ao gankar junto da companhia de um campeão aliado, pode ser extremamente eficaz.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

A composição de campeões da partida 2 ficou da seguinte maneira:

- 🏰 o participante Darius jogou na rota da selva com a campeã Morgana;
- 🏰 o participante Sett jogou na rota do meio com a campeã Diana;
- 🏰 o participante Lillia jogou na rota inferior com a campeã Miss Fortune;
- 🏰 o participante Rakan jogou na rota inferior com o campeão Thresh;
- 🏰 o pesquisador Diogo jogou na rota superior com o campeão Cho’Gath.

Na Partida 2 da Oficina 2, os participantes começaram a decidir qual deles jogariam na selva (jungle). Darius iniciou a discussão perguntando quem iria querer jogar na selva, sendo que, implicitamente havia um desejo de Darius em exercer esta função com a campeã Morgana, pois quando Lillia respondeu que tinha que ser o Darius para jogar na selva, o participante Darius consentiu sem resistência e com tom de satisfação em sua voz.

Em seguida, Lillia sugeriu que jogaria de Kai’sa para poder combater com a Morgana, sendo assim, quando a caçadora Morgana gankar e stunar os adversários, a Kai’sa poderia utilizar sua ultimate para se aproximar do inimigo.

Lillia ainda explicou melhor como funciona a mecânica de jogo da campeã Kai’sa: “Porque tipo, quando a ult (ultimate) dela, se o W (habilidade) pegar eu posso ultar, se eu uso ataque básico ou tem stun aliado, aí se o *Darius* stunar e gankar eu posso ir para cima com a ult”. E então mais um momento de descontração surgiu, com Darius dizendo: “Quem disse que eu vou gankar?!”.

Continuando as discussões, Rakan exteriorizou suas opções, de acordo com ele e pensando na função de suporte, ficou entre Thresh e Lulu, sendo que em sua visão a Lulu poderia não ser muito viável já que a campeã Morgana também era um mago e estava na selva. Ao perguntar para os demais participantes o que eles achavam, Sett esboçou desatenção, pedindo para que Rakan repetisse sua fala.

Rakan então trouxe mais detalhes a respeito de seu pensamento. Para Rakan, se a equipe tivesse uma estratégia voltada para team fight, então a Lulu poderia ser uma escolha interessante por causa de sua ultimate, e também conseguiria acompanhar os movimentos da Kai'sa, que a partir de interpretações, isso é possível devido às habilidades de Lulu com aumento da defesa e velocidade de movimento. Agora pensando na fase de rotas, para Rakan a melhor escolha seria Thresh ou Blitzcrank, que com a iniciação (ambos campeões possuem uma habilidade a qual puxa os adversários para perto para iniciar uma luta) de uma luta a campeão Kai'sa (atiradora) poderia aplicar muito dano ao inimigo.

Darius também comentou, pedindo para que Rakan pegasse um campeão tanque, assim como Thresh ou Leona.

Com a transcrição da partida 2, vamos percebendo que Sett não estava muito atento, para ele, seus companheiros estavam montando uma composição para team fight, porém, a estratégia de jogo não havia sido decidida, apenas foi comentado por Rakan nas suas escolhas.

Prosseguindo no pensamento de Sett, e levando em conta que estava pensando em uma composição para team fight, Sett queria utilizar a campeã Katarina porque sua ultimate era em área e muito forte, causando muito dano em quem esteja perto. Fora que ele conseguiria chegar na rota mais rápido usando o W (habilidade) e o E (habilidade).

Sett pediu para que o top laner utilizasse um campeão tanque então, como por exemplo Morderkaiser, enquanto Darius sugeriu um Master Yi ou Amumu. Ainda assim, Rakan sugeriu o campeão Darius, mas logo se silenciou. Quando Darius foi questionado sobre o motivo de utilizar Amumu no top, respondeu que sua ultimate têm dano em área e também imobiliza os inimigos, com isso a Katarina poderia utilizar sua ultimate em todo mundo que estivesse stunado aplicando muito dano ao combater com o Amumu. Ainda assim, teria o Thresh que com sua ultimate poderia prender todos os adversários em uma caixa, e também com a ultimate Morgana que suas correntes aplicam dano e stuna os inimigos dentro da área, esse combo ficaria mais forte.

O pesquisador elogiou o pensamento já que os campeões tinham um combo muito forte, mas questionou a fase de rotas do Amumu. Com isso outras opções foram levantadas, Sett sugeriu Cho'Gath pois levanta (stun) o inimigo e silencia (ao silenciar os inimigos, eles não

conseguem usar suas habilidades por um breve período de tempo) e o Malphite. Darius sugeriu que o top laner pegasse Swain porque sua ultimate é em área, dando dano e se curando, e no fim Darius cedeu que Cho’Gath também poderia ser uma boa escolha, até porque com o passar do jogo ele consegue tancar cada vez mais.

Darius ainda comenta que o Cho’Gath serviria de “oferenda”, um escudo para proteger seus aliados, esta era a ideia de utilizar um tanque na rota superior.

Quando iniciado a partida, no momento dos picks e bans, a equipe adversária banuiu Kai’sa, fazendo com que Lillia mudasse sua escolha para Miss Fortune já que a sua ultimate dá dano em uma área no formato de cone e sua equipe possuía elementos com dano em área.

Com isso, Sett repensou sua escolha e trocou a campeã Katarina pela Diana, pois suas ultimates são diferentes, enquanto a ultimate de Katarina é dar dano em uma área, Sett explicou que com a ultimate da campeã Diana ele poderia juntar/aproximar os inimigos em uma única região, fazendo com que a ultimate da Miss Fortune acerte os adversários.

Para finalizar, as discussões pós-jogo estava tão evidente do sucesso que não houve uma discussão. O que ocorreu neste momento foi apenas elogios, como Rakan dizendo que na composição da equipe deu tudo certo e Sett que disse que esta partida 2 foi melhor que a partida anterior. E para finalizar, Rakan ainda disse que esta partida havia sido fácil.

#### *Uma segunda leitura interpretativa da descrição das discussões da Partida 2.*

Heimerdinger – *Eureka*, com intuito de encontrar unidades de análise para encontrar sentidos, como cientista eu não posso deixar de perceber aspectos para além das características funcionais do pensamento formal. Dessa forma, considerando a teoria sobre jogos, em especial os jogos digitais, convido para contribuir para essas análises a campeã Zoe.

*Zoe – Han, bem, eu só aprendi um pouquinho de teoria sobre os jogos digitais porque eu sei que o Ezreal gosta de videogames, assim a gente poderia ficar conversando sobre jogos digitais por horas e horas, bem jun-ti-nhos!*

Um sentido interessante que podemos perceber, é que Darius anseia pelo “**Desafio**”, uma característica muito frequente e importante nos jogos digitais... *ai, meninos*. Os desafios se tornam uma característica que nos remetem ao prazer, como é o caso dos jogadores do tipo conquistadores. Porém, ansear pelo desafio, não é uma característica exclusiva dos jogadores tipo conquistadores, *porque tipo*, os desafios em um jogo são fatores cruciais para uma boa fruição. Portanto, os desafios são elementares para contribuir em potencializar o significado emocional que um jogo tem para um jogador, ou seja, se os desafios fossem muito fáceis, os jogadores não se sentiriam desafiados a jogar e o jogo digital se tornaria entediante, por outro

lado, caso os desafios fossem muito difíceis para além das capacidades do jogador, isto seria desestimulante. Assim, os desafios, na proporção correta, influenciam na experiência de jogo do jogador.

Heimerdinger – Que estonteante, e qual é a relação do desafio com o participante Darius?

Zoe – Então, quando o autor coloca a problemática de utilizar a campeã Morgana na rota da selva, isto deixa o participante Darius entusiasmado. Lembrando que este participante usualmente joga nas rotas da selva e na rota superior, o que dá a entender que o problema imposto esteja direcionado para ele. Então, o problema colocado se torna um desafio para Darius, ao qual ele deveria enfrentar, e mesmo que ele tentasse fingir que não estava entusiasmado, o seu tom de voz mostrou o contrário ao dizer “Tudo bem, fazer o que, escolhe o campeão do ceis aí”. Isso comprova que o desafio é um elemento fundamental nos jogos digitais, de imensa importância que contribui para a experiência de jogo do jogador.

Amumu – *Oi, vocês querem ser meus amiguinhos?* Ainda nessa partida, encontrei um momento de relaxamento e descontração entre os participantes. “**Relaxar**” pode ser considerado uma unidade de análise nesse caso, quando recordamos alguns dos motivos de as pessoas querer jogar jogos digitais. Meu amigo Schell (2008) pontua que “relaxar”, é um dos motivos das pessoas jogarem jogos digitais com o intuito de terem um descanso emocional. Assim, em meio as discussões a priori, os momentos de descontração aparecem para livrar um pouco do peso causado pelo processo de refletir e pensar sobre a construção das estratégias de jogo dos participantes, aliviando as tensões. Este elemento torna-se perceptível quando Darius brinca com Lillia dando a entender que ele não iria *gankar* a rota inferior.

Heimerdinger – *Mas que denominador incomum.* O participante Rakan começou argumentar sobre o campeão que ele poderia utilizar na rota inferior na função de suporte. Tais argumentos foram altamente eficazes, quando sua escolha estava entre a campeão Lulu e o campeão Tresh. Estes argumentos demonstraram com completude as suas características e como eles funcionariam dentro desta partida, isto se relaciona com a característica funcional “**Considerar as combinações possíveis**”.

Fazer ciência usando a Análise Textual Discursiva é estonteante, nesta metodologia de análise, encontramos diversos outros sentidos. Podemos considerar a “**Desatenção**”, que se tornou perceptível a partir do participante Sett quando o mesmo não acompanhava as discussões e a reflexão de seus companheiros de equipe. Pensando no processo de elaborar as estratégias, isso foi um ponto negativo pois, por vezes seus companheiros de equipe deveriam repetir o que acabaram de falar ou, a compreensão de Sett sobre o que estava sendo discutido ficava

totalmente alheia, de modo que a estratégia estaria sendo criada para uma certa finalidade enquanto Sett compreendia que a estratégia estava sendo criada para uma outra.

A partir da desatenção de Sett, uma composição estratégica começou a ser formada, sendo que colocaria em foco as ultimates de cada um dos campeões, Tresh com sua prisão de paredes que causa dano e lentidão, Morgana que lança suas correntes de dor sombria a todos os campeões próximos causando danos e atordoando ao seu término, a campeã Katarina que gira rapidamente em torno de si mesma disparando suas adagas em volta de uma área, e a sugestão de Darius, que era usar o campeão Amumu na rota superior, causando danos e paralisando todos os campeões inimigos dentro de uma área próxima a ele.

O problema que se encontra nesta composição, é a fase de rotas do campeão Amumu, sendo que o mesmo é um caçador e de vez enquanto um suporte. Já na rota superior, suas características dificulta o processo de farme, fazendo com que esta seja uma escolha muito complicada. Logo, os participantes começaram a apresentar outras sugestões de campeão para a rota superior. Porém, ainda podemos considerar aqui uma característica funcional, “**Prever e antecipar**”.

Por fim, a composição da equipe de fato focalizou campeões cujo as ultimates possuíam algum dano em área, mesmo com a campeã Diana e Miss Fortune, como explicado durante a descrição desta partida. O único campeão ao qual não possui dano em área é o Cho’Gath, mas por ser um campeão tanque, ainda muita relevância para esta composição.

Durante as discussões pós-jogo, identificamos a “**Ação comprobatória**” quando Rakan analisou que a composição da equipe deu tudo certo. Porém, a falta de argumentos não permitiu identificar concretamente quais foram os pontos chaves para que esta composição fosse de fato eficiente.

#### Nuvem de palavras – Oficina 2.

A partir do software IraMuTeQ, juntamos as transcrições das discussões a priori e das discussões pós-jogo referentes a partida 1 e a partida 2, e então criamos nossa nuvem de palavras:





desagradável ocorreu na segunda etapa da oficina (durante o momento de jogar as partidas de *League of Legends*), e nós voltamos os olhares para as discussões a priori e um pouco da breve discussão pós-jogo, mas ainda assim as menções são importantes para que possamos refletir sobre o assunto e mapear as emoções por ocasião que emergiram durante esta pesquisa.

Já na partida 2, percebemos um grande estresse do participante Sett, afirmava que o problema da partida era impossível de ser realizado e houve uma resistência enorme por parte dele. Esse estresse pode ter sido potencializado a partir de um estresse emocional que já vinha da partida anterior, já que houve um nervosismo em excesso do participante Darius, o que pode ter influenciado nas vibrações dos demais participantes.

### *Uma primeira leitura da Partida 1 - DERROTA.*

#### *Quadro 8: Problema da oficina 3, partida 1.*

<p>Problema: Usar o campeão Shaco na rota superior, e ninguém pode escolher Zed, Diana, Katarina e Yasuo.</p>
<p><b>Problema secundário:</b> Deve-se trocar Shaco por Warwick.</p>
<p><b>Interpretação do problema:</b> Inicialmente a ideia era usar o campeão Shaco na rota do top, porém, a partir da dinâmica dos picks e bans, o campeão Shaco foi banido da partida, o que fez com que os participantes tivessem que usar o problema secundário, escolhendo o campeão Warwick. Então, Shaco e Warwick possuem características diferentes, enquanto Shaco é um assassino, Warwick é um lutador, vamos focalizar essa interpretação no Warwick cujo foi o campeão utilizado. Warwick é um campeão especialista para ser um caçador/jungler, suas habilidades farejam o sangue de seus adversários, deixando-o enlouquecido, aumentando a eficiência para caçar suas presas ao receber velocidade de movimento e velocidade de ataque. Mas, estamos posicionando-o como top laner (campeão que joga na rota superior), perdendo muito de sua capacidade de gankar as rotas, já que o mesmo acaba por ficar “preso” em uma rota em vez de se locomover pela selva. Então o que podemos pensar é na sua capacidade de “LUTAR”, é pura porradaria e trocação franca com seu adversário. Sua habilidade “presas da fera” faz com que Warwick avance para frente e dê uma mordida em seus adversários, e então, a partir do dano causado, ele cura a si mesmo. Isto proporciona a ele um sustém durante uma luta “mano a mano”, pois a medida que ele causa dano, ele também recupera sua vida, aguentando ainda mais tempo dentro de uma luta. Essa característica pode ser potencializada quando combado com itens, como o caso do item “espada do rei destruído” que tem roubo de vida ao causar dano aos adversários, dessa forma Warwick poderia recuperar ainda mais de sua vida ao mesmo tempo que ataca seus adversários. Uma dinâmica de jogo para estas características é o <i>split push</i>, quando a equipe se mantém separada pelo mapa, por exemplo, Warwick ficaria sozinho na rota do top tentando destruir as torres enquanto o resto do time se posicionariam na rota do bot para levar as torres do bot ou fazendo outros objetivos como dragão ou barão, isto é interessante para confundir a equipe adversária, e também para separá-los. Portanto, se a decisão da equipe adversária for proteger a rota do top, o resto do time fariam outros objetivos pelo resto do mapa, e vice versa. Além da escolha de Warwick na rota superior/top, o problema impede que os participantes encolham os campeões Zed, Diana,</p>

Katarina e Yasuo, que são campeões que aplicam muito dano e que frequentemente são utilizados pelo participante Sett na rota do mid. O motivo de privar os participantes dessas escolhas é criar oportunidades para surgir novas variáveis durante as discussões, além de pensar no Warwick como a principal fonte de dano da equipe.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

A composição de campeões da partida 1 ficou da seguinte maneira:

- 🏰 o participante Darius jogou na rota superior com o campeão Warwick;
- 🏰 o participante Sett jogou na rota do meio com o campeão Ryze;
- 🏰 o participante Lillia jogou na rota inferior com a campeã Kai'Sa;
- 🏰 o participante Rakan jogou na rota inferior com o campeão Pantheon;
- 🏰 o pesquisador Diogo jogou na rota da selva com o campeão Gragas.

Iniciamos explicando o motivo pela escolha de um problema em um grau maior de dificuldade, sendo que sentíamos que os participantes não estavam discutindo as estratégias como um time, assim, este seria uma oportunidade para que pudessem discutir e refletir as estratégias como um todo.

Ao comunicá-los do problema da partida 1, Rakan imediatamente atribuiu a responsabilidade para Darius, o qual costuma jogar na rota superior.

Também quanto aos banimentos naturais estabelecidos pelo problema (ninguém pode escolher Zed, Diana, Katarina e Yasuo), Sett afirmou que não dependia de nenhum desses para jogar, ou seja, ele poderia muito bem jogar com outros campeões do jogo *League of Legends* e teria um bom desempenho.

Aparentemente, percebendo as discussões dos participantes, para eles o problema não possuía um grau de dificuldade tão elevado, talvez porque já estavam acostumados em ver o participante Darius jogando de Shaco. Então Sett começou a brincar com o pesquisador no qual jogaria na rota da selva, dizendo que ele deveria escolher LeBlanc ou Draven, sendo que a primeira é uma maga que usualmente é utilizada na rota do meio e o segundo é um atirador que usualmente é utilizado na rota inferior.

Darius imediatamente negou a possibilidade de usar LeBlanc na selva, dizendo que sua vontade era de vencer a partida. E Lillia também opinou que o caçador deveria ser um campeão meio tanque, mas sem entrarem em detalhes.

Sett então começa a mostrar pequenos traços de inquietude, pedindo para que os colegas escolham os campeões que eles iriam utilizar. Rakan então sugere que o pesquisador utilizasse o campeão Gragas na rota da selva, justificando que possui muito CC (*Crowd Control* ou

Controle de Grupo) e poderia ajudar o Shaco a aplicar dano nos adversários: “É o Shaco chegar, jogar a box, o cara não vai andar, foda-se”. Ou seja, além do Gragas ter uma habilidade que permite stunar, o Shaco também consegue atordoar os adversários com a sua habilidade de box (uma caixa de brinquedo que fica invisível no chão, e quando o inimigo passar por ela, a mesma começa a lhe causar dano e o atordoar por um tempo). Rakan sugere que a estratégia da equipe teria como foco feedar (“alimentar”, nesse sentido, alimentar o Shaco é deixar cada vez mais forte ao fazer com que ele consiga matar o adversário repetidas vezes, adquirindo cada vez mais recursos) o Shaco, sendo que em vez dele ser o problema para esta partida, a equipe o transformaria na solução.

Apesar de Rakan sugerir dar foco para o campeão Shaco do participante Darius, Sett brincou dizendo que ele não acreditava no potencial do Shaco na rota superior.

Então Sett voltou a reforçar os motivos da escolha pelo Gragas na rota da selva: “Tá, o jungle vai de Gragas porque stuna, é fácil de ganka e tem muita mobilidade lá. Pra combater com o Shaco”.

Agora, direcionando os olhares para o suporte, Rakan começou a pensar em utilizar um campeão que seja tanque já que, segundo ele, nem o Gragas e nem o Shaco conseguem tancar. Então sugeriu escolher Braum, Pantheon, Alistar ou Nautilus, afirmando que talvez Pantheon seria a melhor escolha por causa das team fights.

Uma contradição então ocorre, Sett diz que Pantheon é muito early game, o que implica que ele deveria crescer (ficar mais forte logo no começo), mas por outro lado ele pensou que como o Shaco e o Gragas também é early game, então poderia escolher Pantheon. A contradição é que o Pantheon seria usado na função de suporte, então como suporte, os recursos do jogo geralmente devem ficar nas mãos dos demais companheiros, como por exemplo poder farmar para adquirir ouro e consequentemente itens, ou até mesmo pegar as kills (as mortes dos adversários), o que impossibilitaria o seu crescimento logo no começo do jogo (early game). E consequentemente, o campeão Pantheon a medida que o jogo se desenrolar, vai perdendo utilidades. Isso decairá ainda mais quando o campeão não possui nenhuma vantagem.

Questionamos então se a escolha do Pantheon seria uma boa escolha para jogarem de suporte, e Sett afirmou que sim, que ele é muito bom no early game pois consegue stunar enquanto o atirador aplica o dano neste campeão adversário. Nesta fala, Sett ainda sugeriu que Lillia escolhesse a campeã Kai'Sa.

Rakan concordou com Sett, dizendo que a campeã Kai'Sa no early game consegue explodir os adversários. Porém, Lillia demonstrou interesse em utilizar a campeã Caitlyn, mas seguiu o pensamento dos colegas e manteve a Kai'Sa no fim das contas.

Trocando as rotas, Sett estava pensando no Yone, Talon ou Sylas na rota do meio, tendendo para Yone, sob pretexto que causa muito dano. Rakan ainda complementou que o campeão Yone consegue causar muito dano nas team fight.

Questionamos novamente os motivos para escolher Yone, perguntando se a escolha seria apenas porque o campeão causa muito dano. Sett então diz que o Yone encaixa bem na composição, de forma que possa suprir qualquer falta de dano da equipe, além de ter bastante mobilidade com sua habilidade “*Desatar da Alma*” (quando o espírito de Yone deixa seu corpo para trás e avança ganhando velocidade de movimento) e sua ultimate. Além da habilidade Q, que também pode mudar seu posicionamento e combina controle de grupo com o Gragas e o Pantheon.

Já na sequência, Sett ainda disse que poderia ir de Viktor, que assim como Yone, são campeões late game, porém esta ideia fora excluída já que o participante Sett prefere jogar de Yone.

Em busca de mais detalhes, perguntamos se todos concordam com a escolha de Yone em vez de Viktor e o porquê. Então os participantes concordaram, e Rakan explicou que o campeão Yone têm uma rotação melhor, e com tempo de crescimento menor se souber farmar, em comparação com o Viktor. Sett ainda adiciona que o Viktor tem pouca mobilidade.

Portanto, ao término das discussões a priori, percebemos que a estratégia utilizada pelos participantes era montar uma composição que seja early game, assim eles poderiam ganhar a vantagem logo no começo do jogo, de modo a ter o efeito bola de neve (ganhar a vantagem logo no começo e crescer gradualmente).

No momento dos picks e bans, a equipe adversária banuiu Shaco e Yone, então Darius teve que escolher Warwick, e Sett mudou sua escolha para Ryze. Ele explicou que ao escolher Ryze, ele poderia ficar farmando em segurança, e como Ryze é *ranged* (bate de longe), ele conseguiria manter essa segurança.

Direcionando os comentários para a etapa final, as discussões pós-jogo, relembramos que como comentado na introdução desta Oficina 3, o participante Darius ficou irritado e xingou os colegas. Tentamos apaziguar os ânimos, dizendo que este momento se tratava de uma pesquisa e que ganhar ou perder não interferia, e que era um momento para se divertir e não para passar raiva. Rakan ainda quis dar uma lição de moral, dizendo que enquanto o participante Darius fica estressado com jogo, há muita gente que não pode jogar por não ter nem um computador em casa.

Tentamos mudar de assunto, perguntando o que os participantes acharam sobre o jogo, e Rakan respondeu, com um olhar exclusivo para a rota inferior, que eles até estavam

conseguindo trocar bem (no sentido de trocar socos com os adversários), até que o caçador do outro time (Rammus) começou a gankar.

Perguntamos sobre a escolha do Ryze no mid também, e Sett disse que ficou só farmando até que morreu para a Qiyana. Perguntamos novamente se um assassino não faria diferença nesse caso para ele, e Sett respondeu que sim pois era o tipo de campeão que ele sabe jogar. Esta questão é interessante, pois parte do problema desta partida consistia em banir alguns assassinos do jogo, limitando algumas escolhas para Sett, o que pode ter influenciado no jogo quando escolheu um mago para jogar.

Perguntamos também sobre o Warwick de Darius, e Rakan disse que ele estava muito feedado (ou seja, ele estava muito forte). Sett disse que o participante Darius poderia ter juntado com o time para jogarem juntos em equipe, o que não foi o caso, Darius ficou levando a rota superior até o inibidor e a rota inferior.

Lillia ainda disse que o Warwick de Darius estava forte, mas depois ele trollou (prejudicou o time por não ter ficado perto dos aliados para jogar em conjunto), o que gerou um novo bate boca, quando Darius disse que foram os demais participantes que entregaram vantagem para os adversários.

#### *Uma segunda leitura interpretativa da descrição das discussões da Partida 1.*

Heimerdinger – *Sim, sim, depressa, eu tenho trabalho importante a fazer!* Uma possível unidade de análise já é vista logo no início dessas discussões. O participante Sett, muito convencido quanto as suas habilidades de jogador, demonstrou uma autoconfiança em si mesmo quando menciona que ele não depende dos assassinos banidos no problema (Zed, Diana, Katarina e Yasuo). Então podemos começar a associar a sua “voz” com um outro motivo pelo qual as pessoas jogam jogos digitais, a “**confiança**” (SCHELL, 2008), esta que também tem laços intermitentes com o que chamamos de “**domínio**” (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011). Assim, com o domínio, os jogadores sentem que suas habilidades estão em um nível cada vez mais desenvolvidas, característica que favorece o sentimento de confiança em si mesmo, quando o jogador considera que suas habilidades são tão avançadas que ele poderia obter a melhor performance dentro do jogo.

Bem, minhas teorias de cientista passam a ser muito interpretativas. Sett gracejou que o jogador da selva poderia jogar de LeBlanc ou Draven que, por motivos óbvios (pelo menos para mim, que sou um cientista altamente engenhoso) e para não afirmar que é impossível, seria uma dinâmica de jogo muito improvável de se realizar com eficácia. Darius respondeu: “eu quero vencer”, suscinto, mas diz muita coisa. *Que estonteante!*

“**Prever e antecipar**”, “prever e antecipar”, “prever e antecipar”. Darius julgou de imediato que utilizar LeBlanc ou Draven na selva, resultaria em uma derrota. Não podemos cravar que Darius estava realmente certo, vai que os participantes tivessem uma estratégia fora do comum para possibilitar essas escolhas, mas se formos ser sensatos, isto não seria possível. Então, a previsão se justifica que estes campeões encontrariam tremenda dificuldade em jogar na selva, sofreriam muito dano dos monstros e teriam dificuldade de farmar, ficando extremamente fraco em comparação com os demais jogadores, então antecipadamente, significaria que isto acarretaria uma derrota, de forma a não concordar com tais escolhas.

Ademais, interpretativamente, estas discussões ficaram difíceis de se compreender. Talvez alguém queira me ajudar? Vex?

Vex – Só me deixa dormir, sai fora!

Heimerdinger – Os participantes demonstraram conhecimento quanto aos campeões escolhidos, sendo que a composição, como analisada anteriormente pelo pesquisador, era uma composição *early game*, ou seja, os campeões costumam serem fortes mesmo no início do jogo, com exceção de Ryze que leva um pouco mais de tempo para atingir seu pico de poder. Para além disso, os argumentos foram refletidos praticamente individualmente, alheios as características de cada campeão como um time. Mesmo que sugerido que Gragas e Shaco poderiam combater suas habilidades, ainda pareceu mal argumentado e forçado.

No momento pós-jogo, tivemos um momento tóxico de Darius, que ficou irritado e desferiu alguns palavrões. Percebemos que, ao mesmo tempo que o jogo digital pode proporcionar momentos para relaxar, ele também pode despertar a irritação, ocorrida nesta partida. Mas em vez de ficarmos julgando Darius, faremos um movimento diferente. Isto foi uma oportunidade para reconhecer que os jogos digitais possibilitam “**sentimentos negativos**”, sendo que os jogos podem causar a irritação e que também pode ser frustrante.

Ressaltamos que sua reação também é validada para esta pesquisa, é um dado importante pois, já que a irritação de Darius tenha ocorrido no universo do jogo digital, tal exteriorização da raiva não acarretou nenhum problema para o mesmo, coisa que nos remete, subjetivamente, ao ambiente seguro dos jogos digitais (CRAWFORD, 1984). Assim, ao experimentar uma situação altamente frustrante que desenvolveu o sentimento negativo de irritação, ainda assim não causara malefícios para Darius, já que o jogo é um ambiente seguro para experimentar a realidade, e mesmo com estes sentimentos, o jogo não o puniu com outras consequências.

Além disso, encontramos a presença de uma característica funcional, a “**ação comprobatória**” quando questionamos a escolha de um mago na rota do meio em vez de um assassino, tendo em vista que o problema da partida bania uma série de assassinos do jogo. Sett

demonstrou que se ele tivesse jogado com um assassino poderia ter feito a diferença, pois o mesmo se sente melhor jogando com esse tipo de campeão. Portanto, subentende-se que na sua percepção, a escolha do campeão da rota do meio não foi viável.

*Exatamente tal qual minha hipótese*, assim como a presença de uma característica funcional é um dado importante, a sua falta também é. E pela falta de um pensamento pautado em argumentos principalmente de caráter hipotéticos, presenciamos aqui, que os participantes não conseguiram resolver o problema. Talvez tenham ficado muito alheios ao problema que, por mais que o Warwick tenha sido o melhor campeão da equipe, as discussões não o favoreceram em nada, ou seja, os participantes foram incapazes de pensar no problema como um todo, e muito menos, se dedicaram em discutir estratégias de jogo.

### *Uma primeira leitura da Partida 2 - VITÓRIA.*

#### *Quadro 9: Problema da oficina 3, partida 2.*

<b>Problema:</b> Jogar com Yuumi na rota do mid (meio).
Problema secundário: Não há
<b>Interpretação do problema:</b> A campeã Yuumi é uma pequena gata mágica, cujo sua única função é dar suporte aos seus aliados, podendo dar lentidão ou imobilizar os adversários, aumenta a velocidade de movimento e de ataque de um aliado, e principalmente cura seus aliados. Além dessas características, ela é uma campeã extremamente frágil, ela nunca deve andar sozinha pelo mapa, tanto que sua habilidade “você e eu!” faz com que Yuumi avance na direção de um aliado se unindo a ele(a) e ficando inalvejável (ou seja, os campeões inimigos não podem ataca-la até que o campeão aliado seja abatido). Porém, quando situamos o problema dessa partida com a Yuumi jogando na rota do mid, geramos a dificuldade pelo simples fato de que ela NUNCA poderia ficar sozinha na rota, já que a mesma é muito frágil e estaria inutilizada na rota do meio, além de entregar vantagem para seus adversários. Devido a isto, os participantes devem pensar em novas configurações de jogo que possibilite que a campeã Yuumi jogue na rota do mid. Este problema também é inspirado em uma estratégia de jogo possibilitada em versões anteriores do jogo <i>League of Legends</i> , conhecida como afunilamento, quando o caçador jogava ao lado de um suporte que lhe dava buffs (quando um campeão recebe algum bônus, neste caso, bônus causado pelas habilidades do

suporte, como escudos, velocidade, velocidade de ataque, curas, etc.). Nesta dinâmica, era possível que o suporte recebesse ouro e experiência ao acompanhar o caçador com seu item de suporte, enquanto o caçador farmava a *jungle/selva* e também farmaria rapidamente os minions da *lane/rota* do mid, adquirindo ainda mais ouro para se fortalecer o quanto antes na partida. Isto dificulta a vida do campeão adversário da rota do mid, pois o caçador-e-seu-suporte sempre aparecem na rota para farmar rapidamente e deixar a rota para andar pela selva, ou para farmar os monstros da selva, ou até mesmo para *gankar/emboscar* uma outra rota. No entanto, por esta estratégia ter sido muito forte antigamente, a atualização do *League of Legends* impossibilitou esta dinâmica de jogo com alterações nos itens de jogo, sendo que ao comprar o item da *jungle/selva*, o caçador receberia ouro dos monstros da *jungle/selva*, mas receberia uma quantidade muito pequena de ouro quando farmasse os minions da rota do mid.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

A composição de campeões da partida 2 ficou da seguinte maneira:

- 🏰 o participante Darius jogou na rota superior com a campeã Quinn;
- 🏰 o participante Sett jogou na rota do meio com a campeã Yuumi;
- 🏰 o participante Lillia jogou na rota inferior com a campeã Miss Fortune;
- 🏰 o participante Rakan jogou na rota da selva/meio com o campeão Jax;
- 🏰 o pesquisador Diogo jogou na rota inferior com o campeão Nautilus.

Considerando o alto nível de estresse emocional de alguns participantes na partida anterior, começamos a cogitar junto com os próprios participantes em trocar o próximo problema por um problema que seja mais fácil, com intuito de acalmar os ânimos e proporcionar ao menos uma segunda partida mais saudável. Ao mencionarmos tal proposta, os próprios participantes discordaram da ideia, demonstrando o interesse pelo desafio, quando suas habilidades poderiam ser desafiadas por este problema mais difícil e despertar a fruição e o prazer possivelmente causado pelo desafio imposto por este problema de maior dificuldade (BARTLE, 1996; SCHELL, 2008).

Então cedemos à vontade dos participantes, seguindo o plano originalmente criado para a Oficina 3.

Divulgamos a nossa problemática: “Jogar com Yuumi na rota do meio (mid)”, o que gerou um certo alvoroço. Nenhum dos participantes queria jogar com a campeã Yuumi, e cada um ficou tentando “*passar a bola para o outro*”. Rakan disse que Darius deveria jogar no mid



de Yuumi, e até sobrou para o coitado do pesquisador, quando Sett sugeriu que o pesquisador fosse na rota do meio (mid) de Yuumi, e que ele mesmo iria de suporte no lugar do pesquisador.

Explicamos novamente que quem deve jogar de acordo com os problemas são os próprios participantes, ou seja, os participantes devem assumir diretamente as especificidades dos problemas.

Rakan novamente tentou induzir que Darius jogasse de Yuumi no mid: “Mano, eu acho que o Darius manda bem a Yuumi”, tentando dar uma de espertinho.

Lillia ainda sugeriu: “Pegar um jungle que a Yuumi entra dentro”, porém ninguém deu muita atenção, já que Lillia tem uma característica dele que acaba falando mais baixo que os outros.

Sett começou a levantar hipóteses, dizendo que se ele jogar de Yuumi no mid e cair contra um adversário que seja um assassino, não teria como ele vencer a lane (a rota). Respondemos que a equipe deveria encontrar uma solução em conjunto, que os participantes deveriam pensar e refletir sobre as dificuldades do problema.

Neste momento nós começamos a perceber um pouco da “*cabeça dura*” de Sett, além de demonstrar um certo estresse: “Não adianta, não adianta o jungle ficar gankando, não adianta ele ficar indo na minha lane, não adianta cara. O cara vai ficar me empurrando, e eu vou farmar, eu vou, o cara vai crescer e vai ficar me matando, e vai ganhar o jogo solo<sup>77</sup>”. Vale a pena pensar, sua afirmativa não estava errada, e utilizar a Yuumi sozinha na rota do meio é uma experiência que na certa vai dar errado, e esta é a grande questão do problema, como encontrar a solução para isso?!

Abrimos margem para os demais participantes também comentar, sugerindo que eles pensassem no que aconteceria se a Yuumi ficasse sozinha na rota do meio, porém Sett mais uma vez tomou a frente: “Eu vou morrer 50 vezes. Mano, vocês não tão entendendo mano, eu posso pensar no melhor time pra mim ficar, pra que no final a gente ganha mano. Mas do que adianta mano? O outro time vai stompa<sup>78</sup> mid. Jungle vai vim em mim porque eu sou uma Yuumi, vai me divar<sup>79</sup> cinco vezes, o mid vai ficar forte, vai deixar as outras lanes fortes, vai ganhar o jogo”.

---

<sup>77</sup> Solo significa sozinho, ou seja, quando dizemos que um jogador vai ganhar o jogo solo, quer dizer que o mesmo vai ganhar o jogo sozinho, neste caso por ter uma grande vantagem diante seu adversário.

<sup>78</sup> O stomp é quando um jogador adversário ou até mesmo a equipe adversária atropela seus oponentes, de modo que estejam tão à frente que seja impossível perder a partida.

<sup>79</sup> O dive é uma jogada estratégica e coordenada de uma equipe para conseguir um abate próximo à torre inimiga.

Rakan ainda sugeriu que poderia campar<sup>80</sup> o Sett, que respondeu novamente que isso não iria adiantar em nada, porque a campeã Yuumi não vale de nada durante o gank, ou seja, seria o caçador contra o adversário, sendo que a Yuumi não conta. Sett ainda menciona que se fosse o meta<sup>81</sup>, aí sim dava para jogar de Yuumi no mid, porém não é. Além disso, Sett afirmou com toda certeza do mundo que sua equipe iria perder.

Quando o participante Sett menciona que utilizar a Yuumi na rota do meio (mid) não está no meta, podemos relembrar um patch de atualizações anteriores a qual era possível que o mid laner jogasse junto da proteção do caçador durante o jogo todo. Assim, o caçador poderia farmar a sua selva e também farmar as ondas de minions da rota do meio, se fortalecendo mais e mais (esta estratégia era conhecida como afunilamento). Esta dinâmica de jogo já não é mais possível pois o item da selva (direcionado para os caçadores) acabou tendo uma atualização no jogo de modo a dar uma quantidade de ouro provinda dos minions muito abaixo do que ele realmente receberia caso o campeão não estivesse usando este item. Assim temos que o problema da Partida 2 da Oficina 3 era extremamente complexo, talvez o problema mais difícil ao qual os participantes tiveram que lidar.

Na sequência, segue um diálogo entre o participante Sett que monopolizou as discussões com o pesquisador, sendo que no pensamento de Sett não existia nenhuma maneira de jogar a partida de modo a resolver tal problema. É neste momento que percebemos uma grande teimosia de Sett por não aceitar a problemática da partida e também uma falta de respeito com ar de superioridade, como se fosse o dono da razão.

*Zoe – Hum, mas que menino irritante, porque a gente não o tira da pesquisa?!*

*Diogo – Se contenha Zoe, vamos manter o foco na análise dos dados...*

Como dito anteriormente, sabemos que o afunilamento já não funciona como estratégia de jogo atualmente, porém a questão é que sabendo disso e a partir do problema dado, os participantes deveriam elaborar uma estratégia de jogo que de alguma forma pudesse suprir tal dificuldade, afinal, o intuito dos problemas não é passar a mão na cabeça dos participantes, e sim fazer com que reflitam e elaborem hipóteses para aumentar as chances de vencer, mesmo que os problemas sejam colocados para trollar as partidas.

---

<sup>80</sup> Camp em inglês significa acampamento, ou seja, quando dizemos campar, quer dizer que abríamos um acampamento em uma rota (geralmente o caçador), de tal modo a ter uma presença constante em uma rota com intuito de abater os adversários e ajudar um membro da equipe.

<sup>81</sup> Meta ou Metagame se refere às características do patch (as atualizações do jogo) atual, que define quais campeões são bons ou não, quais itens estão em um bom momento para determinado campeão X, e etc.

Então nós concordamos com Sett que a estratégia do afunilamento não funcionava mais, e o convidamos a refletir, inicialmente perguntamos o porquê não é mais possível fazer o afunilamento, com intuito de encontrar pistas no pensamento do participante.

Sett explicou que o feitiço golpear estava nerfado<sup>82</sup>, fazendo com que o campeão não pudesse farmar os minion das rotas. Sett adicionou ao seu raciocínio que quando um campeão utiliza o golpear e vai farmar os minions, ele só receberia 3 de ouro, enquanto seu valor real é 25 ouro, além disso, o caçador com golpear conseguiria 30 ouro ou mais ao abater monstros da selva, o que não vale a pena deixar de receber ouro da selva para farmar minions das rotas.

Novamente concordamos com Sett, e mais uma vez convidamos os participantes a pensar em um outro jeito de elaborar suas estratégias de jogo.

Neste momento Sett demonstrou sua inquietude e arrogância: “Fala uma formação mirabolante aí, vamos ver se você é esperto mémo”.

E de novo, pedimos para que os participantes pensassem. Questionamos ao resto do time se eles não conseguiam pensar em nada, dissemos também que a campeã Yuumi não necessariamente deve permanecer o jogo inteiro na rota do meio, a condição é que inicie o jogo na rota do meio, e o decorrer do jogo tornar-se-ia natural as trocas das rotas.

Mas o pensamento de Sett estava tão condicionado a pensar que a solução do problema era impossível que não encontrava nenhuma ideia, para ele o problema não fazia sentido, pois até o término da fase de rotas (momento ao qual os jogadores saem da inércia de se posicionarem em uma só rota e acabam rotacionando para os demais locais do mapa) ele já teria sido abatido várias e várias vezes, já que sua campeã (Yuumi) é extremamente frágil, tem pouca vida, e pouca mobilidade.

Pedimos para que Sett pensasse no que a Yuumi poderia ser útil no jogo, dissemos que ela deveria ser escolhida no lugar do campeão que seria escolhido no mid, e não necessariamente ela deveria ficar plantada no mid e farmando na lane. A única condição era que deveria iniciar o jogo e jogar a fase de rotas na rota do meio (mid).

Sett mais uma vez começa a questionar, dizendo que não faria sentido utilizar a Yuumi no mid, ela não iria conseguir receber experiência, não iria farmar, e muito menos conseguiria ajudar a equipe.

Neste momento vale a pena comentar como funciona as habilidades da campeã Yuumi, em suma, ela é um suporte que fica imóvel dentro de um campeão aliado e então ela pode curá-lo, dar lentidão nos campeões adversários, e com sua ultimate, ela pode imobilizá-los por um

---

<sup>82</sup> Nerfar significa quando a atualização do jogo enfraquece um campeão (suas habilidades ou características), o bônus de dragões, o bônus de Barão, e entre outros.

tempo. Portanto, a Yuumi é uma campeã a qual joga sempre ao lado de um campeão aliado, pois se não o fizer, ela se torna uma presa fácil.

Sett ainda estava considerando que sua campeã ficaria extremamente fraca, sendo que ao estar tão fraca e com pouca experiência, não seria capaz de curar seus aliados.

Então finalmente um outro participante resolveu opinar. Darius já estava de saco cheio da discussão, e então falou com mais força: “VAI DUAL MID, ACABOU”. Darius trouxe a solução do problema dizendo que o campeão que jogaria na rota da selva poderia jogar na rota do meio junto com a Yuumi, assim eles jogariam com dois campeões nesta rota.

Então Rakan hesitou, apresentando que dessa forma apareceria um novo problema, ao qual a equipe ficaria sem um caçador, e que mesmo com dois campeões na rota do meio, a Yuumi seria inútil.

Pedimos para os participantes continuar pensando.

Darius sugeriu que o campeão que jogasse ao lado da Yuumi utilizasse o feitiço golpear, fazendo com que Sett imediatamente dissesse que isso não teria como. Sett já estava nervoso, ficou em negação durante o tempo de discussões e não apresentou nenhuma solução para o problema, talvez já estava cansado ou frustrado pelo estresse causado durante a Partida 1, mas sempre voltava a afirmar que este problema era impossível de ser resolvido. Seu nervosismo o fez querer “jogar tudo pelo ar”, ele anunciou que não iria falar mais nada, e que era para iniciar a partida logo, demonstrando impaciência.

Porém, a equipe ainda não havia construído nenhuma estratégia concreta para solucionar o problema, e muito menos elaborado a composição de campeões da equipe.

Voltamos a explicar para Darius que os campeões com o feitiço golpear recebem uma quantidade extremamente reduzida de ouro provinda dos minions, assim, não compensa utilizar este feitiço e farmar os minions das rotas.

A partir deste momento, Darius trouxe uma outra perspectiva, sendo que o caçador poderia sim utilizar o feitiço de golpear, porém bastava que não comprasse o item da selva, dando a entender que a causa de se fazer com que o ouro dos minions seja reduzido, é causado pelo item da selva, e não pelo feitiço golpear.

A partir da solução encontrada por Darius, Sett ainda estava em negação, e perguntou o porque de ter algum caçador no jogo. Darius o repreendeu, dizendo que seria dois jogadores no mid, e que não teria nenhum caçador, porém, ainda seria necessário ter o feitiço de golpear para farmar os monstros da selva (em especial os objetivos que proporcionam bônus: os dragões e o barão).

Percebendo a relutância de Sett, dissemos que neste problema, necessariamente precisava ter uma Yuumi no mid, e que o resto era os próprios participantes que iriam elaborar, ou seja, nada impede colocar a estratégia de Darius em prática. Então todos os participantes concordaram com a estratégia de jogar dual mid (dois jogadores/campeões na rota do meio).

Questionamos mais uma vez se o campeão que iria jogar na rota do meio junto com a campeã Yuumi iria jogar com o feitiço do golpear, com o intuito de adquirir novos dados, e Rakan respondeu que sim, pois era importante para garantir os dragões. Percebe-se aqui que mesmo abdicando de ter um caçador jogando na selva, a equipe não tinha a intenção de ceder os objetivos (dragões) de graça para a equipe adversária.

Sett mais uma vez ficou nervoso ao voltarmos no assunto do feitiço golpear, e precisou que Rakan explicasse que o que faz os minions valer menos é o item da selva, e não o feitiço golpear.

Agora procuramos entender a composição da equipe, questionando qual será o campeão que jogaria na rota do meio junto com a Yuumi, a qual seria jogada ao comando do participante Sett.

Rakan manifestou que ele jogaria ao lado de Yuumi, e sugeriu que ele escolhesse o campeão Mordekaiser. Sett discordou de imediato: “Não, não, não, Mordekaiser não, você ulta e vai me deixar porra. Vai me deixar pra trás”. Percebe-se que o participante Sett conseguiu ler bem o funcionamento do combo entre Yuumi e Mordekaiser, sendo que ao jogarem juntos, a Yuumi ficaria a maior parte do tempo dentro de Mordekaiser, e no momento que ele utilizasse sua ultimate (a qual leva um campeão inimigo junto a ele para uma outra dimensão), acabaria deixando a Yuumi para trás e vulnerável.

Em seguida, Lillia sugeriu para Rakan escolher um campeão de rota, excluindo na maior parte os campeões que jogam na selva. Isto gerou um mini desentendimento entre ele e Sett:

*Quadro 10: Inquietações entre Sett e Lillia.*

Sett – Fala aí então.

Lillia – Calma, tá com pressa caralho!

Sett – Se você deu a ideia, cê tem que falar já, uai. Tá na mente.

Lillia – Tem que pensar.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2021.

Então Sett sugeriu que Rakan jogasse de Ahri ou Corki, porém Rakan não tinha nenhum desses campeões. Rakan ainda manifestou que não costuma jogar na rota do meio, o que acaba dificultando sua escolha de campeão.

Sett ficou chutando vários campeões que Rakan pudesse jogar, até chegar no campeão Jax. Sett explicou que Jax tem mobilidade, tem stun e dá muito dano, enquanto Rakan complementou dizendo que o seu combo é muito forte, ainda mais com o auxílio da Yuumi junto a ele.

Sett também sugeriu utilizar o Zilean, que tem potencial de burst, velocidade para rotacionar para outros lugares do mapa, e com a Yuumi junto, iria ainda mais rápido, porém a ideia se manteve no Jax.

Na vez de Darius, disse estar entre Shaco, Quinn e Caitlyn. Rakan pediu pela campeã Quinn, argumentando que o seu combo é forte e que ela consegue rotacionar rápido pelo mapa. Seu pensamento girava em torno de uma estratégia voltada para lutas, sendo que a partir da mobilidade de Jax e Quinn, as rotações poderiam ser mais rápidas e então terem uma vantagem numérica na team fight.

Já para a escolha do suporte, ao qual seria jogado pelo próprio pesquisador, Rakan ficou entre Nautilus e Tahm Kench. Ele explicou que Tahm Kench consegue aguentar muito dano com o escudo, já que ele é um tanque, sua rotação era rápida a partir da sua ultimate, e também tem bastante controle de grupo dando lentidão e possibilitando engolir os adversários. Já o campeão Nautilus, Rakan sugere que também tem um bom controle de grupo usando sua habilidade de lançar a âncora e stunar com o ataque básico, ele também tem um escudo, e tem uma onda de choque que causa lentidão aos inimigos próximos a ele, sem contar a ultimate que dependendo do caso consegue atingir mais de um inimigo.

Então para o atirador Lillia, escolheu-se a campeã Miss Fortune, sem dar muitas explicações, porém Sett deu a entender que Nautilus jogando junto de Miss Fortune era uma rota forte, ficando assim o campeão Nautilus para o pesquisador.

Já nas discussões pós-jogo, Sett afirmou que a partida ainda foi ruim, mesmo após vencer, argumentando que ele não conseguiu fazer nada no jogo com a campeão Yuumi. Tal argumento se torna inválido quando procuramos compreender a função que esta campeã exerce dentro de uma partida, assim a Yuumi tem como principal foco curar seus aliados, e também aplica lentidões aos adversários, portanto, essa campeão tem sim utilidade de acordo com suas características próprias. O que percebemos mesmo é uma indignação do participante Sett por ter jogado com uma campeã da qual ele não gosta.

Por outro lado, identificamos que a composição de campeões feita pelos participantes ficou imprecisa quando escolheram o campeão Jax para a rota do meio com a campeã Yuumi. Um grande motivo é que o campeão Jax demora muito para farmar, e mesmo que estejam jogando em dois contra um, ainda foram pressionados pelo campeão adversário: Viktor, além

de não conseguirem atacar o inimigo. Portanto, a dupla na rota do meio não conseguia espaço para sair da rota e faltar alguns campos da selva, e também não conseguiam impor dificuldades ao adversário, ou seja, faltou pensar melhor na escolha do campeão.

Rakan também expressou o principal motivo para que a equipe conseguisse alcançar a vitória, que foi a partir das rotações feitas pelo participante Darius com sua campeã Quinn, sendo que conseguiu pegar kill (matar vários adversários), o que deu uma vantagem imensa.

Rakan ainda disse que faltou fazer mais objetivos (dragões por exemplo), isto ocorre também pela falta de visão no mapa. Este aspecto acaba sendo mais um erro da equipe, pois os participantes tinham dois suportes no mapa (Nautilus e Yuumi) e não conseguiam pegar visão. Um motivo para isso pode ser um pouco pela falta de ter um caçador dentro da selva, mas principalmente porque o participante Sett não comprou o item de suporte que disponibiliza wards (tótems/sentinelas de visão que ilumina uma região do mapa) para espalhar pelo mapa.

Além de dar visão, o item de suporte também dá ouro, e como Sett não comprou este item, sua campeã Yuumi conseguiu pouco ouro dentro do jogo, ficando atrás dos adversários. Tal forma de pensar contribuiu muito para o fracasso da rota do meio, pois sem ouro, não conseguia comprar itens mais fortes para curar seu aliado Jax, o que não permitia que pudesse atacar os adversários com mais frequência, fazendo com que ele tivesse que agir sempre com mais cautela.

Com Sett extremamente fraco, gerou uma brincadeira entre os participantes, Lillia disse que em vez de Sett curar os aliados, acabava era curando os adversários de tão fraco que ele estava.

### *Uma segunda leitura interpretativa da descrição das discussões da Partida 2.*

*Zoe – As vezes os meninos são tão chatos!*

Teemo – *Capitão Teemo no comando.* Logo de início percebemos algumas características funcionais, não precisa ser muito esperto igual o Heimerdinger para enxergar isso. Então, surgiu as características funcionais “**elaborar hipóteses**” e “**prever e antecipar**”, sendo que no pensamento do participante Sett, se assumiu a hipótese de que independente da estratégia feita pela equipe, o problema não poderia ser solucionado e a equipe não venceria a partida. Mesmo que ele estava meio errado, ainda podemos pensar um pouquinho sobre isso.

Assim, Sett não pensou na estratégia da equipe como um todo, sendo que para ele, a Yuumi jogaria sozinha na rota do meio e, supondo que ele estivesse certo, de fato, seria muito prejudicial para sua equipe. Ao considerar que a campeã é frágil, e ao tentar prever e antecipar a hipótese a qual ela jogaria contra um campeão assassino (e também podemos generalizar para

os outros tipos de campeão) na rota do meio, isto faria com que seu adversário ficasse tão forte que seria impossível vencer a partida.

Heimerdinger – Meus cálculos consideram que na ineficácia do pensamento de Sett existe uma eficácia franzina, e podemos concordar que Sett estava certo, ou seja, se ele ficasse sozinho na rota do meio, ele morreria várias e várias vezes, ou pelo menos, entregaria uma grande vantagem para o *mid laner* adversário. Sua hipótese pode ser justificada por vários motivos: a Yuumi é uma campeã frágil e, portanto, fácil de ser abatida, ainda mais se estiver sozinha e desprotegida; caso a mesma fosse abatida, iria proporcionar ouro aos adversários e perderia experiência durante o tempo em que estivesse morta; na fase de rotas, ela não iria conseguir farmar os minions, pois suas habilidades (*skills*) não são feitas para dar dano; ao não conseguir farmar, não iria capitalizar ouro para comprar itens, e também não ganharia experiência para subir de nível; e, ao permitir que o adversário farme tranquilamente, o mesmo teria um grande crescimento na partida, recebendo mais ouro sem nenhuma dificuldade e ficando ainda mais forte ao comprar os itens.

De fato, Sett tinha razão quando pensado dessa maneira. Mas será que este problema realmente não teria solução?

Também fica claro, o “**egocentrismo intelectual**” de Sett, que mesmo sendo uma característica do estágio da inteligência pré-operatória, ainda persiste nos estágios posteriores. É evidenciado que ao longo de todas as discussões a priori, o participante Sett assume a hipótese de que o problema seria impossível de ser solucionado, ele se mantém convicto de seu pensamento, não questiona em nenhum momento as fraquezas em sua maneira de pensar, e não admite nenhuma sugestão para se pensar sobre o assunto. Para ele, era desnecessário pensar sobre o problema, afinal, “para que pensar se eu já sei o resultado?!”.

O participante sugere que seu pensamento é superior aos demais, manifestando seu egocentrismo intelectual de forma arrogante, direcionado ao pesquisador que estava mediando e tentando estimular as discussões: “Fala uma formação mirabolante aí, vamos ver se você é esperto mémo”.

De maneira intuitiva, podemos associar esse egocentrismo intelectual com sua teimosia, que mesmo que, posteriormente, os colegas de equipe tenham encontrado uma solução para o problema da partida, o participante Sett aparentou se sentir “contrariado”, não aceitando as estratégias de jogo que seriam implantadas. Em meio ao seu aborrecimento, houve de maneira implícita, uma sabotagem do participante Sett quando o mesmo se recusou em jogar com a campeã Yuumi de maneira correta, sendo que ele não comprou o item de suporte e tinha como



intenção farmar os minions em vez deixar para seu companheiro de equipe farmar, o que acarretou na característica funcional “**relações causais**”.

Não ter o devido compromisso com a pesquisa e com os colegas de equipe, fez com que sua campeã ficasse atrás durante a partida, pois o mesmo não seguiu a estratégia de jogo feita por seus companheiros com seriedade. Estas relações causais podem ter surgido a partir da sua insatisfação ao ser contrariado por uma estratégia de jogo que não só poderia dar certo, como de fato deu certo, e levou a equipe a vitória, mesmo que o participante Sett não tenha tido tanto compromisso ao tentar sabotar a partida.

Então, ao ser “contrariado”, surge no participante uma frustração que se relaciona com a afetividade (sentimentos negativos) que “prejudicou”, entre aspas, as estratégias construídas pelos colegas de equipe.

Outra característica funcional que tem aparecido com frequência até aqui, voltou a revelar-se, “**considerar as combinações possíveis**”. Esta que muitas vezes tem sido de forma negativa, ou seja, *que de acordo com meus cálculos*, faltou por parte dos participantes pensar nas estratégias como um todo, dessa vez, ela aparece como um ponto positivo. *Eureka*. Ainda quando pensava na construção da estratégia, Rakan deixou ser influenciado por Sett, e colocou defeitos na ideia de Darius, dizendo que se o caçador ficasse na rota do meio com a Yuumi, a equipe ficaria sem um caçador e o mesmo não poderia farmar os minions, já que o valor de ouro seria extremamente reduzido. Portanto, Darius disse que este campeão ainda poderia jogar com o feitiço golpear, para que assim a equipe pudesse farmar os dragões e barões, e para conseguir farmar os minions e receber todo o ouro, Darius explicou sua “**hipótese**”: bastava que este campeão não comprasse o item da selva.

Darius estava certo, tais estratégias aumentaram as chances de vencer a partida, mesmo que o problema ainda impõe outras dificuldades para os participantes durante a partida.

Outra “**combinação possível**” foi encontrada pelo participante Sett quando Rakan sugeriu que ele jogasse de Morderkaiser ao lado de Yuumi, fazendo com que Sett lesse bem a interação entre as habilidades de cada um e tomando a sugestão como inviável como já foi explicado na descrição dessa partida. Por outro lado, ao escolher o campeão Jax, entendemos que não foi uma boa escolha porque o campeão não é um campeão que consegue farmar com velocidade, e por se tratar da rota do meio, os espaço entre a torre inimiga e a sua torre é menor, o que dificulta iniciar uma luta contra o mid laner adversário já que o Jax é um campeão que necessita estar muito próximo do adversário para dar dano. Entendemos que a melhor escolha seria um campeão que usualmente já joga na rota do meio (mid) ou ao menos, um campeão que

farma com certa velocidade, para que assim, ao terminar de farmar, os minions avancem e então a dupla da rota do meio poderia andar livremente pelo resto do mapa.

Nas discussões pós-jogo, queremos falar sobre a “**ação comprobatória**”, quando percebemos alguns indícios. Sett comenta que a sua campeã Yuumi foi inútil no jogo, o que já foi refutado na descrição da partida. Rakan também levanta as fraquezas da equipe, sendo que para ele faltou que a equipe fizesse mais objetivos (como matar os dragões) e colocar wards pelo mapa (sentinelas/tótems de visão), o que dá a entender que as estratégias formuladas não foram verdadeiramente eficazes. O problema é que ao anunciar estes detalhes, não foi feita a devida reflexão, ou seja, não se pensaram os motivos dessas fraquezas, mas como eu sou um cientista extremamente inteligente, eu sei a resposta.

As fraquezas ocorreram devido à má escolha do campeão Jax já mencionado, e também por conta de que o participante Sett sabotou a partida. Como sua campeã Yuumi é um suporte, bastava que o mesmo comprasse itens de suporte, de forma que os itens pudessem aumentar a cura que a Yuumi proporcionaria para seus aliados, receberia mais ouro e também, lhe daria muitas wards para espalhar pelo mapa.

Além disso, Rakan comentou que o principal motivo pelo qual a equipe venceu é que o participante Darius com a sua campeã Quinn ficou muito forte na partida, sendo que a mesma conseguiu muitos abates ao rotacionar pelo mapa.

Portanto, a “ação comprobatória” dos participantes ficou com lacunas, faltou utilizar de mais proposições verbais e principalmente, refletir quais foram os motivos que causaram estas fraquezas na estratégia da equipe, então consideramos que os mesmos não souberam identificar se as estratégias criadas foram eficazes ou não.

### Nuvem de palavras – Oficina 3.

A partir do software IRaMuTeQ, juntamos as transcrições das discussões a priori e das discussões pós-jogo referentes a partida 1 e a partida 2, e então criamos nossa nuvem de palavras:



comandam as ações dos campeões. Portanto, existe o momento certo para lutar, o momento certo para focar objetivos, e assim por diante. Além de haver o momento certo para o uso das habilidades de seus campeões.

Ao longo das oficinas até aqui, viemos observando esta dinâmica nas discussões dos participantes, sendo que lhes falta pensar em situações e comportamentos dentro do jogo. Desta maneira, sempre perguntamos sobre a estratégia de jogo, porém, em suma, recebemos respostas curtas.

### *Uma primeira leitura da Partida 1 - VITÓRIA.*

#### *Quadro 11: Problema da oficina 4, partida 1.*

**Problema:** O time tem que ser formado com a campeã Orianna na rota inferior, jogando no lugar do atirador e fazendo itens de suporte. O resto do time não pode pickar (escolher) atiradores, incluindo Yasuo e Teemo.

Problema secundário: Trocar Orianna por Lux.

**Interpretação do problema:** A Orianna é uma campeão a qual é utilizada na rota do mid/meio. Ela é uma maga que possui dano mágico, mas que suas habilidades são mais ofensivas do que defensivas, com exceção da habilidade “proteger” que faz com que ela ou um campeão aliado receba um escudo que concede armadura e resistência mágica (reduz o dano mágico causado pelos adversários). Além disso, Orianna é ótima para o controle de grupo<sup>83</sup>, pois com sua ultimate “comando: onda de choque”, causa danos a todos campeões adversários deslocando-os para perto de sua esfera<sup>84</sup>. Quando posicionamos um mago no lugar de um atirador, perdemos o dano físico contínuo e trocamos por dano mágico, que pode ser counterado quando seus adversários comprarem itens de resistência mágica para reduzir o dano. No entanto, os itens que a Orianna deve comprar são itens de suporte, ou seja, itens que favorecem habilidades como curas e escudos, e como esta campeã possui apenas uma habilidade de proteção, nós estamos inviabilizando suas ações e diminuindo o seu dano. Outro porém causado por este problema, é que a Orianna deve atuar como a campeão na rota do bot/inferior que farma os minions, sendo que em tese seria ela que receberia mais ouro do

<sup>83</sup> O controle de grupo são aquelas habilidades que atrapalham a movimentação e o posicionamento dos adversários, como atordoar, adormecer ou paralisar. O controle de grupo também é chamado de crowd control que abreviado é “CC”.

<sup>84</sup> Orianna carrega consigo uma esfera que se desloca de acordo com seus comandos, todas as suas habilidades giram em torno da esfera, como o “comando: proteger” e o “comando: onda de choque”.

que seu parceiro de rota, mas, como Orianna deveria comprar itens de suporte, o item reduz o valor do farme, o que prejudica a obtenção de ouro e o crescimento da campeã. Além disso, o problema situa a impossibilidade de que os demais participantes escolham atiradores para a partida, fazendo com que a equipe não tenha nenhuma fonte de dano físico contínuo, aspecto importante quando seu adversário é um campeão tanque. E por fim, quando banimos Yasuo e Teemo da partida, em especial da rota do bot/inferior, queremos dizer que a Orianna não pode estar acompanhada de um campeão que por vezes é utilizado no lugar do atirador. Apesar de que este último detalhe do problema não tenha sido criado estrategicamente pensando no jogo, mas sim nas características dos próprios participantes, tendo em vista que o participante Darius antigamente jogava de Teemo como suporte com o pesquisador desta, e mesmo sendo uma escolha *troll*, causava muito dano e geralmente dava muito certo.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

A composição de campeões da partida 1 ficou da seguinte maneira:

- 🏰 o participante Darius jogou na selva com o campeão Shaco;
- 🏰 o participante Sett jogou na rota inferior com o campeão Pyke;
- 🏰 o participante Lillia jogou na rota inferior com a campeã Orianna;
- 🏰 o participante Rakan jogou na rota do meio com o campeão Galio;
- 🏰 o pesquisador Diogo jogou na rota superior com o campeão Shen.

Ao apresentarmos a problemática da partida, Darius em tom de descontração pediu para que aumentássemos a quantidade de problemas, de tal forma a desafiá-lo ainda mais. Isto gerou uma brincadeira, enquanto Sett sugeriu que se fosse aumentar os problemas, que seja um problema ao qual Darius deveria solucionar (jogar).

Na sequência, Darius questionou aos demais em qual rota ele jogaria, e Sett disse para que ele fosse de jungler/caçador, enquanto o pesquisador iria na rota do top.

Percebemos que o problema ainda não estava claro quando Lillia perguntou se a Orianna seria suporte. Então explicamos que jogaria no lugar do atirador, porém, comprando itens de suporte.

Então Rakan passou a ideia de que esta dinâmica daria certo, sendo que o suporte também farmaria usando o próprio item de suporte, o que faria com que ao farmar, a campeã Orianna também ganharia ouro.

Até então, Rakan jogaria de suporte junto com Lillia na rota inferior, quando Sett sugeriu que o mesmo jogasse com o campeão Pyke. Em resposta, Rakan disse que não tem o campeão

Pyke em sua conta e também que ele não gostava de jogar com ele. Isto fez com que Sett pedisse para jogar de suporte na rota inferior, e Rakan concordou.

O pensamento de Sett em jogar com os campeões Pyke e Orianna na rota inferior foi exemplificado pelo combo, sendo que quando a Orianna utilizar sua ultimate, juntando os inimigos em um só ponto, o Pyke também poderia ultar e acertar todos os inimigos envolvidos pela ult da Orianna.

Além do combo entre Orianna e Pyke, Sett ainda menciona que o campeão Pyke é um assassino, causando muito dano aos inimigos e que também há a possibilidade dele rotacionar em velocidade para a rota do meio para ajudar o Rakan.

A discussão agora chegou na rota do meio, sendo que Rakan ainda encontrava-se pensando em qual campeão ele usaria, já que não tem muitos campeões para jogar na rota do meio. Darius por sua vez e empenhado sugeriu que Rakan escolhesse o campeão Galio.

Em comum acordo, Rakan e Sett apontaram a importância do Galio para o combo da equipe, além de possibilitar que o Galio chegue mais rápido nas outras rotas com sua ultimate. Vale a pena frisar que a ultimate do Galio faz com que dê um salto sobrevoando pelo ar e aterrissando em um local, fazendo com que o impacto com o chão levante todos os inimigos ao seu redor, o que se caracteriza como dano em área, assim como Pyke e Orianna. Rakan ainda menciona que com o Galio ele conseguiria manter o nível de seu campeão com os demais jogadores.

Para a rota superior, Darius sugeriu que o pesquisador jogasse com o campeão Rumble, dizendo que iria stompar no top. E em uma fala atravessada de Sett, sugeriu que Darius poderia jogar de Rammus. Porém Darius não concordou muito, pois pensando que o time não tinha nenhum assassino, queria jogar de Shaco para aplicar dano. Tal justificativa se torna inválida, já havendo o campeão Pyke que é um assassino, mesmo que sendo utilizado como suporte.

Rakan ainda justificou que o Galio já consegue tancar bastante, e se houvesse o Rammus, tancaria ainda mais.

Mas percebendo a falta de um campeão que dê dano, Sett sugeriu que Darius escolhesse um lutador, como por exemplo o Lee Sin, de modo que não morreria tão fácil e ainda consegue aplicar dano.

Então Darius brincou de novo, dizendo que ele queria o Shaco, porque o Shaco vale por dois pois, a ultimate do Shaco cria um clone dele mesmo.

Darius voltou a pauta para o campeão da rota superior, dizendo que o pesquisador poderia ir de Shen ou Gangplank. Rakan ainda sugeriu um Pantheon, fazendo Darius cair em negação. Sett ainda expressou que preferia o campeão Shen.

Atribuindo Shen para a rota superior, Sett explicou que a escolha segue o mesmo princípio da escolha pelo Galio, sendo que o Shen consegue chegar na luta com facilidade para ajudar a equipe e que ainda assim ele tem stun para imobilizar os adversários. A ultimate do campeão Shen consiste em proteger um campeão aliado enquanto se teleportar para o local em que o mesmo está.

Questionamos qual era a estratégia dessa composição na perspectiva dos participantes, então Sett disse que era “Para tanque e stun” e Lillia respondeu “Controle de grupo”.

Rakan ainda questiona se a equipe iria focar em levar rotas ou team fight, e Sett respondeu que a composição é direcionada para team fight, e que a equipe também é muito forte nas rotas. Segundo o pensamento de Sett, a intenção era ficar feedado o quanto antes, principalmente seu campeão Pyke.

Perguntamos a eles quem era o carry (carregador – o personagem que mais causa dano, fazendo com que carregue o time) da equipe, já que a estratégia está direcionada para team fight. Sett respondeu que é uma espécie de híbrido, sendo que Pyke e Shaco são os grandes causadores de dano já que são os assassinos da equipe. E pensando na composição, a luta em equipe para Sett, também seria muito boa.

Esta forma de pensar faz sentido, pois apesar do Shaco e Pyke serem os grande causadores de dano da equipe, os demais campeões jogam como forma de auxiliá-los. A Orianna com itens de suporte fornece escudos e também pode dar dano e controle de grupo, assim como Galio e Shen que também possuem controle de grupo e stun, além do escudo de Shen, gerando uma proteção para a equipe.

Nas discussões pós-jogo, conversamos primeiro com o participante Lillia, perguntando o que havia achado do jogo. Lillia então disse que no começo do jogo estava horrível, mas que depois o jogo ficou legal. Ele ainda expressou que a tática daria ainda mais certo se os itens que ele fizesse fossem de poder de habilidade, para causar mais dano, em vez de itens de suporte (cujo foco dos itens é na proteção dos aliados).

Para Lillia, o combo com Pyke também deu muito certo, a Orianna dava escudo para o Pyke se aproximar dos adversários e quando ele estava perto, a Orianna ultava.

Já na rota do meio, Rakan disse que começou perdendo, mas com o desenrolar do jogo o Galio começou a tancar e aplicar controle de grupo, e ficou tão resistente que não morria.

Quanto ao campeão Shaco, Darius disse que ao ver que o caçador inimigo era Diamante (de acordo com o sistema de ranqueamento do jogo, o Diamante é definido como um dos elos, a construção do elo é em ordem crescente: Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Grão-Mestre e Desafiante), ele quis estressa-lo, de modo a mata-lo repetitivamente.

Então a dinâmica de jogo de Darius como caçador foi ficar invadindo a selva inimiga e prejudicar o jogo do caçador inimigo.

Perguntamos se os participantes jogaram em equipe, ajudando nas outras rotas que não fossem de sua origem. Lillia e Rakan disseram que o Sett com seu campeão Pyke conseguiu rotacionar bastante para a rota do meio.

Rakan ainda acrescentou que ao decorrer da partida, sempre que a rota inferior conseguia matar seus inimigos, Sett subia para a rota do meio para ajuda-lo, gerando mais uma kill (morte do inimigo), tanto para Rakan se manter bem no jogo, quanto para o próprio Sett ficar ainda mais feedado. Rakan ainda mencionou que o jogo foi administrado dessa maneira, e que: “Mesmo que o problema foi a Orianna, o foco total do dano foi o Pyke”.

#### *Uma segunda leitura interpretativa da descrição das discussões da Partida 1.*

Heimerdinger – *Melhor cérebros do que músculos*. O começo das discussões a priori fluíram tranquilamente, quando os participantes consideraram as “**combinações possíveis**” ao relacionar os combos das habilidades entre os campeões Pyke e Orianna, de modo que a mecânica de jogo de suas habilidades quando usadas em conjunto combinam muito bem e é bem forte. A combinação dessa dupla de campeões não era inédita, pois os participantes Sett e Lillia já haviam jogado com essas escolhas em outros momentos fora da pesquisa, o que não deixa de ser uma “**hipótese**”, pois agora, a campeã Orianna deveria comprar apenas itens de suporte (cujo dá menos dano).

Então, para elucidar, a hipótese não está na relação de itens, e sim o combo de suas habilidades, ou seja, está implícito que para os participantes a combinação das habilidades desses dois campeões ainda será eficaz mesmo que a Orianna deva comprar itens de suporte, e como os próprios participantes disseram, já que o campeão Pyke é um assassino, ele por si só pode aplicar bastante dano aos adversários, suprimindo a fraqueza importa pelos itens de suporte da Orianna.

Pensando nas demais escolhas da equipe, os participantes conseguiram argumentar bem os porquês de um determinado campeão. A composição não foca exatamente as combinações das habilidades, apesar de que as habilidades de Orianna e Pyke se completam, mas sim, foca a dinâmica de jogo. Portanto, existe uma estratégia, que como mencionado por Lillia e Sett, é o controle de grupo nas team fights (lutas em equipe), de maneira que os campeões Galio e Shen servem para tancar o dano adversário e dar controle de grupo (stunar os inimigos enquanto os demais jogadores aplicam dano), o papel da Orianna é dar escudos e também usar sua



ultimate para o controle de grupo, e por fim, Shaco e Pyke, que são assassinos, tem o papel de “sumir”/abater um campeão adversário.

Nas discussões pós-jogo, os participantes tiveram uma boa percepção do que aconteceu na partida. A “**ação comprobatória**” foi altamente eficaz, Lillia demonstrou entendimento ao dizer que no início do jogo houve uma grande dificuldade por ele ter que comprar itens de suporte, e que, se o mesmo tivesse comprado itens de poder de habilidade (para dar dano), a partida seria muito mais produtiva. Lillia ainda disse que pelo combo de habilidades entre a campeã Orianna e o campeão Pyke, fez com que a estratégia de jogo na rota inferior funcionasse bem. Para esclarecer aos leitores, a ação comprobatória realizada pelo participante Lillia confere que as escolhas dos campeões e da estratégia para esta dinâmica de jogo foi uma *sábia escolha*, e tornou “**perceptível**” que a única fraqueza estava situada no problema imposto nesta partida, que era utilizar itens de suporte. Portanto, verifica que os participantes conseguiram solucionar o “**problema dado**” (característica funcional: resolução de um problema dado) utilizando outros meios, de modo que os itens que a Orianna deveria comprar, acabou por ter seu impacto negativo minimizado.

### *Uma primeira leitura da Partida 2 - DERROTA.*

#### *Quadro 12: Problema da oficina 4, partida 2.*

<b>Problema:</b> O time tem que ser formado por, no mínimo, 4 atiradores.
Problema secundário: Não há.
<b>Interpretação do problema:</b> Este problema em suma é bem simples. Quando pensamos em uma equipe formada com quatro atiradores, primeiro precisamos pensar nas características gerais de todos os atirados, sendo que eles costumam dar dano físico contínuo e que este dano pode ser combado com itens que potencializam o acerto crítico (o acerto crítico é causado a partir dos ataques básicos dos campeões que causam uma porcentagem de dano baseado em seu dano base), por outro lado, os atiradores são campeões mais frágeis, ou seja, sua quantidade de vida não é grande, o que facilita de serem abatidos rapidamente.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

A composição de campeões da partida 2 ficou da seguinte maneira:

- 🎮 o participante Darius jogou na rota superior com o campeão Dr. Mundo;
- 🎮 o participante Sett jogou na rota do meio com a campeã Kai'Sa;
- 🎮 o participante Lillia jogou na rota inferior com o campeão Ezreal;
- 🎮 o participante Rakan jogou na rota inferior com a campeã Senna;
- 🎮 o pesquisador Diogo jogou na rota da selva com a campeã Kindred.

O início das discussões se deu em momentos rápidos de “bate volta”, ou seja, sempre que surgia uma dúvida, um colega já encontrava a solução. Primeiro, Sett disse que o único que não jogaria com um atirador seria o suporte por não ter opções para esta rota, quando Rakan o lembrou da campeã Senna que é uma atiradora e suporte. Em seguida, Darius teve dificuldades em pensar em um atirador que pudesse jogar na selva, e Sett o lembrou que teria a Kindred. Portanto, Sett tentou sintetizar uma opção de composição: “Ó, faz uma Kindred jungler, uma Senna sup, aí atirador vai normal e faz uma Quinn top, ou eu faço uma mid aqui, tem Lucian, eu posso ir de Lucian mid”.

Então Rakan sugeriu que o jogador da rota do meio escolhesse um campeão que fosse tanque, já que o problema da partida consistia em conter ao menos quatro atiradores, seria possível que o quinto integrante da equipe jogasse com um campeão de função diferente. Sett até cogitou que jogaria na rota do meio com o campeão Malphite, ao qual é um campeão tanque.

Em seguida, Darius disse para que o jogador da rota do meio jogasse com um campeão que fosse atirador e deixasse para que o jogador da rota superior jogasse com um campeão tanque, o que acaba sendo o mais usual. Dessa forma, Darius jogaria na rota superior, já que tem o costume de jogar nesta função e o pesquisador jogaria na selva como caçador.

Este momento percebemos uma falta de atenção do participante Sett ao notarmos que enquanto os demais participantes discutiam e pensavam em estratégias, ele acabava ficando desatento e não prestava atenção no que os colegas diziam. Portanto, logo após a fala de Darius, Sett ainda estava pensando que ele jogaria de Malphite na rota do meio, o que precisou de intervenção do pesquisador para explicar a situação das discussões.

Rakan explicou que o jogador que sobrar – ou seja, o jogador que não fosse um atirador – deveria utilizar um campeão que iria suportar todo o dano adversário, um tanque.

Então Sett fez uma brincadeira, dizendo que os bot (abreviação de robô, pode ser configurado como NPC – personagens não jogáveis. Chamamos de bot quando um jogador joga tão mal quanto um personagem não jogável) do time jogaria de atirador, enquanto Darius jogaria com um outro campeão.

Enquanto Darius pensava em qual campeão jogaria, aproveitamos a oportunidade para que o resto do time escolhessem seus campeões, de tal forma que deveriam explicar seus motivos por tais escolhas.

Sett já havia dito que jogaria na rota do meio com o campeão Lucian, e ao pedirmos para que explicasse os motivos pelos quais este campeão é utilizado na rota do meio, precisamente nos motivos para esta partida, não soube explicar. Abrimos as discussões para os demais participantes, e Darius argumentou que o Lucian: “tem dash<sup>85</sup> para dar escape de gank, porque mid tem muito gank, você que é mid né, a rota”. Questionamos ainda se não havia outros motivos para utilizar o Lucian no mid, e nenhum dos participantes souberam responder.

Porém, Sett não estava muito interessado em jogar de Lucian na rota do meio, demonstrando interesse por jogar de Kai'sa. Sua explicação para a escolha era em torno da sua mobilidade (aumento da velocidade de movimento por um breve momento), que ainda recebe um escudo e tem muito dano. Darius ainda complementou que com sua ultimate ela consegue fugir dos inimigos.

Tratando-se do suporte, a campeã Senna, Rakan explicou que tem controle de grupo com sua habilidade W, tem velocidade de movimento para escapar, sua habilidade Q consegue curar os aliados e também da dano. Segundo ele, por haver quatro atiradores, em uma teamfight o time stompa.

Questionamos então com qual campeão o pesquisador jogaria na selva, e Darius respondeu que seria a Kindred, pois é o único atirador que joga na selva, o que é uma afirmação errônea já que existe outros atiradores que podem jogar na selva, como por exemplo o campeão Graves, direcionado especialmente para a rota da selva. Lillia comentou da passiva da Kindred, a qual caça suas marcas que aparecem em monstros da selva ou pode caçar marcas em campeões adversários, fortalecendo suas habilidades. Questionamos se havia mais motivos por optar pela Kindred, e Lillia respondeu que: “Ela pula murinho”, que mesmo parecendo uma frase bobinha, ainda existe seus méritos, pois ao pular os muros ela consegue se reposicionar pelo mapa para se manter em segurança. Darius ainda cita sua ultimate, que por um breve momento não deixa ninguém morrer, um dos pontos principais, já que estamos pensando em quatro atiradores na equipe e que os atiradores tendem a serem campeões mais frágeis.

Voltamos a atenção para a rota superior, quando Darius mencionou que estava querendo jogar com o campeão Dr. Mundo. O Dr. Mundo é um campeão formidável, que consegue tancar uma quantidade enorme de dano, e segundo Darius, é o que a equipe precisa, de um tanque.

---

<sup>85</sup> Habilidade ou skill que faz com que o campeão tenha um deslocamento por curta distância.

Além disso, Darius explica que com sua ultimate o campeão consegue recuperar muita vida, tancando ainda mais. Isto fez com que Rakan e os demais participantes concordassem imediatamente.

Darius ainda sugeriu que poderia escolher a Poppy, pois com sua ultimate ela poderia arremessar um campeão inimigo para longe da luta, ganhando vantagem numérica, porém, apesar de que a ideia fosse muito boa, Rakan e Sett não concordaram.

Já Lillia estava em dúvidas entre dois campeões para a rota inferior, Jinx e Ezreal. Sett e Rakan pediram para que Lillia jogasse de Ezreal, já que possui escape com seu dash. Lillia ainda adicionou outra informação, que sua ultimate é global, ou seja, poderia atingir qualquer lugar do mapa.

Darius em seguida brincou com Lillia e Rakan, perguntando se Lillia não confiava no suporte para protegê-lo, e Rakan (suporte) afirmou: “Não, nem eu confio”.

Sett então pensou em uma ação situacional, justificando a importância de utilizar um campeão com dash para fugir quando há muitos inimigos o atacando de uma só vez.

Antes ainda de iniciar a partida, perguntamos se os participantes possuíam alguma estratégia, alguma tática de jogo:

*Quadro 13: Demonstração de que a equipe não conseguiu pensar em uma estratégia de jogo.*

Rakan – Deitar e chorar.

Sett – A, farmar né mano.

Rakan – Farmar e ter esperança de farmar os cara.

Fonte: elaborado pelo autor, 2022.

Percebemos o cuidado dos participantes em escolher sempre atiradores com dash ou com maior mobilidade para que possam se manter em segurança, já que é de costume que os atiradores sejam campeões frágeis e de pouca resistência.

Nas discussões Pós-jogo foi só tristeza e decepção. Rakan disse que os adversários foram muito superiores, e um motivo para isto foi a composição que eles formaram. Lillia complementou dizendo que a composição adversária era formada por assassinos, fazendo com que causassem muito dano, enquanto a composição dos participantes era uma composição de atiradores, com baixa resistência ao dano.

Sett também adicionou que os adversários ficaram muito feedados e, portanto, jogaram com uma vantagem enorme. Darius ainda disse que os jogadores deveriam ter jogado para farmar desde o começo do jogo, e que eles não poderiam ter morrido, o que deu vantagem para

os adversários, porém, como Lillia explicou, eles ficaram farmando em baixo da torre, recebendo pressão durante o jogo todo. Rakan ainda explicou que os adversários estavam tão na frente que eles poderiam matá-los mesmo jogando em baixo da torre.

Sett ainda disse que até daria para ganhar a partida se a equipe adversária não estivesse muito feedado, pois o Darius com seu campeão Dr. Mundo, estava muito forte, porém os demais não estavam.

*Uma segunda leitura interpretativa da descrição das discussões da Partida 2.*

Heimerdinger – *Pelos meus cálculos*, esta análise também será mais rápida e fácil de fazer. Primeiramente, Rakan conseguiu, de certa forma, elaborar uma “**hipótese**” e também, “**prever e antecipar**” os pontos fracos da composição da sua equipe. Enquanto Sett cogitava jogar com um campeão que não fosse atirador na rota do meio, Rakan visualizou a necessidade de que este campeão fosse um campeão do tipo tanque. Sua previsão aconteceu no momento que a equipe pensava no campeão ao qual não fosse o atirador, sendo que, se o mesmo não fosse um tanque, a equipe não teria nenhum tipo de proteção contra os adversários e, portanto, seria mais fácil de serem abatidos. Então, de maneira a antecipar estas fraquezas, compreendemos implicitamente a hipótese que, pelo fato de que os atiradores são campeões frágeis, ter um tanque na partida poderia ser extremamente benéfico para a equipe de modo que ele possa fazer a linha de frente e suportar todo o dano causado pela equipe adversária, para que assim, sirva como uma espécie de escudo humano enquanto os atiradores aliados causam danos aos inimigos.

Um outro aspecto são os momentos de descontração e brincadeiras que também estão presentes durante as discussões a priori. Aquilo que foi chamado por Zichermann e Cunningham (2011) de “**diversão**” ou, segundo Schell (2008), aquilo que se relaciona com controlar o estado emocional: “**animar-se**”. A pesquisa está cheia de momentos como estes, são momentos ao qual os participantes brincam uns com os outros, como é o caso desta partida, quando Sett diz que os bot (os participantes que jogam tão mal quanto um robô) iriam jogar com campeões do tipo atiradores enquanto Darius jogaria com um tanque. Aparentemente um comentário insignificante, mas será mesmo? Talvez exista a possibilidade de que o participante Darius tenha sentido seu ego inflar neste momento; um comentário que causa pequenos risos no canto da boca; um comentário que traz leveza e suavidade durante um momento de reflexão.

*Mas que denominador incomum.* Uma possível unidade de análise pode ser percebida quando Sett demonstrou o “**desejo/prazer**” de jogar com a campeã Kai’sa em vez do campeão Lucian. Contudo, esta escolha está situada mais na vontade de jogar com tal campeã, e não se

pensarmos na estratégia de jogo, pois, se fosse pensado na dinâmica de jogo, o campeão Lucian ainda seria a escolha mais viável para a rota do meio. O que se sucede desta reflexão, é que a escolha implica no prazer de jogar com um determinado campeão e não outro, o que é possível nos jogos digitais, mesmo que não fosse a melhor escolha em termos de composição da equipe, nas características da campeã, e na estratégia e dinâmica de jogo. Porém, ainda assim um dado interessante, já que a presença do jogo digital nesta pesquisa também se relaciona com o gozo.

Outro elemento importante referente as escolhas dos atiradores da equipe, está na característica funcional “**considerar as combinações possíveis**”, sendo que, todos os atiradores, de certo modo, têm alguma habilidade de dash (habilidade de deslocamento) ou outra característica importante para a fuga. Assim, temos o Ezreal que se desloca a uma curta distância, temos a Senna que se torna enalvejável em sua sombra e ainda ganha um pouco de velocidade de movimento, a Kai’sa que também recebe velocidade de movimento (embora a escolha do campeão Lucian fosse mais viável pois possui dash), e Kindred, cujo dá um pequeno salto para uma direção específica. No caso da Kindred, seu deslocamento é muito pequeno, mas ainda sim pode ser importante dentro de uma partida. Portanto, percebemos que os participantes tem consciência da fragilidade de seus campeões, o que justifica a escolha de campeões com certas habilidades de deslocamento para se manter bem posicionados e em segurança.

Ao questionarmos se a equipe tinha alguma “**estratégia de jogo**”, Sett afirmou que o intuito era farmar. Isto indica que os mesmos deveriam se fortalecer para comprarem itens, evitando qualquer tipo de luta ao iniciar a partida, esta estratégia está ligada a fragilidade dos campeões, e que se quisessem vencer, os mesmos deveriam comprar itens que fizessem a diferença em uma luta. Pensamos que isto é uma dedução, ou seja, “**raciocínio dedutivo**”, pois só seria possível vencer um confronto se o dano aplicado contra a equipe inimiga fosse rápido, sem estender o tempo de luta, pois considerando que os atiradores são campeões frágeis, se os nossos participantes dessem a oportunidade de a equipe inimiga revidar, poderia acontecer uma catástrofe.

Nas discussões pós-jogo, os participantes fizeram um movimento comprobatório (“**ação comprobatória**”) interessante. Ficou claro para todos que segundo os participantes, os mesmos não poderiam ter morrido e entregue a vantagem para os adversários, e que eles deveriam apenas ficar farmando para se fortalecer, coisa que não aconteceu. Muito se justifica pela composição adversária, que era uma composição formada com alguns assassinos, então a partida se tornava uma luta entre lobos e gatinhos assustados, pois a função dos assassinos é justamente dar muito dano enquanto os atiradores são campeões frágeis. Podemos pensar que isto é uma “**relação causal**”, que mesmo ao elaborar estratégias de jogo teoricamente favoráveis

para a equipe, e de acordo com o problema imposto, a equipe inimiga fez uma composição que se tornasse superior e que cobrasse as fraquezas da nossa equipe.

Vale deixar um alerta, isto não implica que as estratégias dos participantes foram ruins, pois vale ressaltar que as partidas sempre vêm com um problema que torna o jogo muito complicado de jogar, então, na medida do possível, dentre os termos imposto pelo problema, os participantes podem montar uma boa composição e uma boa estratégia de jogo, mas a vitória não depende só disso, há outras causalidades que interferem no resultado do jogo.

Portanto, na “**ação comprobatória**” fica claro que as causalidades (no caso a composição da equipe adversária tinha muita vantagem sobre a composição aliada, já que esta deveria ser formada sob a ótica de uma problemática complicada) tiveram impacto suficiente para determinar o resultado final da partida.

Um outro aspecto mencionado por Sett foi que os participantes poderiam vencer já que o participante Darius estava muito forte, mas como os participantes que jogaram de atiradores não conseguiram desempenhar o papel de farmar sem morrer e entregar a vantagem para os adversários, a estratégia elaborada pelos mesmos não surtiu efeito.

Nuvem de palavras – Oficina 4.

A partir do software IRaMuTeQ, juntamos as transcrições das discussões a priori e das discussões pós-jogo referentes a partida 1 e a partida 2, e então criamos nossa nuvem de palavras:

*Figura 68: Nuvem de palavras Oficina 4.*



Fonte: elaborado pelo autor, 2022.

### 8.1.5. Oficina 5 – 25/04/2021

#### Dados construídos:

Diogo – Para a Oficina 5, pensamos em criar problemas que proporcionariam dados diferentes, com o intuito de evitar que os participantes pensassem da mesma maneira como estavam pensando nas oficinas anteriores. Então, vimos anteriormente, que em muitos casos as estratégias dos participantes giravam em torno de uma composição direcionada para as *team fights* (lutas em equipe), mesmo que as características das composições de campeões ainda eram diversificadas, já que uma composição voltada para as lutas pode ter como prioridade escolher campeões com controle de grupo, focar em campeões que possuem dano contínuo como os atiradores, focar em campeões como assassinos, e assim por diante.

Neste momento, os problemas das partidas inviabilizam partir do princípio que a composição da equipe seria formada para as *team fights*, gerando novos dados referentes ao pensamento dos participantes.

Percebemos que, nas discussões a priori, os participantes iniciaram seu pensamento com o intuito de solucionar a problemática imposta a eles, focando em argumentos aos quais justificam suas escolhas apenas no que diz respeito a solução do problema. Então, outros elementos como as estratégias de jogo voltadas para *team fights* e a combinação entre as habilidades dos campeões, que nas outras oficinas eram muitas vezes privilegiadas, ficaram em segundo plano, como uma consequência daquilo que teoricamente se adequavam para a solução dos problemas.

#### *Uma primeira leitura da Partida 1 – Vitória.*

#### *Quadro 14: Problema da oficina 5, partida 1.*

<p><b>Problema:</b> O campeão Ziggs deve estar no jogo. A composição deve ser formada para levar torres, ou seja, os participantes devem apresentar motivos em suas escolhas de campeões que girem em torno de derrubar torres mais rápido</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Problema secundário: Não há.</p>
-------------------------------------



**Interpretação do problema:** Ao longo das demais oficinas, os participantes, em muitos casos, argumentaram que a composição da equipe era voltara para as *team fights* (lutas em equipe). O intuito deste problema é, quebrar este padrão de pensamento ao mostrar que o jogo também possui outras estratégias para vencer uma partida. Desta forma, os participantes deveriam escolher campeões aos quais possuem facilidade para destruir as torres facilmente e assim, construir sua vantagem a partir disso, o que não exclui outros pensamentos estratégicos como pensar nas combinações das habilidades dos campeões. Similarmente, a escolha do campeão Ziggs segue este objetivo de destruir torres, já que sua habilidade “carga concentrada” explode as torres inimigas com pouca vida (vulneráveis) em um só golpe.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

A composição de campeões da partida 1 ficou da seguinte maneira:

- 🏰 o participante Darius jogou na rota superior com o campeão Nasus;
- 🏰 o participante Sett jogou na rota do meio com o campeão Ziggs;
- 🏰 o participante Lillia jogou na rota inferior com a campeã Kai'sa;
- 🏰 o participante Rakan jogou na rota inferior com o campeão Blitzcrank;
- 🏰 o pesquisador Diogo jogou na rota da selva com o campeão Trundle.

Os participantes iniciaram as discussões indo direto ao ponto, quando Sett assumiu a responsabilidade de jogar com o campeão Ziggs. Questionamos se o campeão seria jogado na rota do meio ou na rota inferior no lugar do atirador, o que fez Sett repensar. Ele perguntou à Lillia se ele gostaria de jogar de Ziggs na rota inferior, que em resposta, Lillia não tinha este campeão em sua conta. Depois Sett perguntou a Rakan se ele tinha o Ziggs em sua conta e se o mesmo gostaria de jogar com o campeão, mas Rakan demonstrou seu desinteresse: “A, por mim tanto faz, eu não jogo muito bem de Ziggs não”.

Em seguida, Sett pergunta a Darius com qual campeão ele jogaria, ficando entre Yorick, Nasus e Urgot.

A partir disso, Sett menciona que a partir da runa, qualquer campeão tanque que Darius escolhesse, daria certo. A runa a qual eles estão falando, é a runa “Demolir” da aba de runas “Determinação”.

Para aqueles que não compreendem tão bem o jogo *League of Legends*, cada campeão, antes de iniciar um partida, pode escolher com qual runa quer jogar, sendo que as runas proporcionam alguns elementos que os auxiliam dentro de jogo, e que cada runa possui uma

função diferente. Assim existem runas que se adequam mais com campeões tanques, outros com assassinos, outros com atiradores, magos, suportes e lutadores.

Quanto a runa “Demolir”, Darius explica que sua característica está ligada em derrubar as torres mais rápido (ou seja, ao bater na torre, a torre sofre uma quantidade de dano maior de quando atacada por um campeão usando outras runas). Após perguntarmos qual é a runa para derrubar as torres, de modo a entendermos sua funcionalidade, Darius explica: “A, aqueles 4 segundinhos lá, aí você dá uma batida, a torre cai”. Em outras palavras, o campeão que estiver jogando com a runa “Demolir”, enquanto estiver próximo a uma torre, ele carrega (como Darius explicou, por 4 segundos) um poderoso ataque podendo causar danos maiores na torre.

Após entendermos a funcionalidade da runa, pedimos uma explicação de Darius do porque escolher Yorick ou Nasus. Darius esclareceu que com a ultimate do campeão Yorick, – “Louvor das Ilhas”, que invoca um monstro chamado de Donzela da Névoa – ele poderia sugar a torre, ou seja, causar dano na torre. Enquanto ao campeão Nasus, a habilidade “Ataque Sifão” causa dano aumentado de seu próximo ataque básico. Assim, podemos combinar estas duas habilidades, tanto de Yorick quanto a de Nasus com a runa “Demolir”, intensificando o seu dano causado na torre.

Quando direcionamos o foco para o participante Lillia, ele ainda se demonstrava indeciso quanto ao campeão que fosse escolher. O mesmo estava entre Miss Fortune, Ashe e Kai’sa, argumentando que todos estes campeões, da função atiradores, batem rápido na torre. Mas por fim, o mesmo optou pela Kai’sa, justificando que a campeã causa muito dano crítico, o que não justifica sua resposta em termos da resolução do problema, já que o dano crítico da campeã não afeta as estruturas como as torres.

Em seguida, Sett tentou esboçar uma possível dinâmica da equipe em uma team fight: “A então o cara (Darius) vai fazer a linha de frente, aí eu vou ficar tacando bombinha, e o Lillia vai ficar batendo de longe”. Porém, não entrou em mais detalhes.

Quanto ao suporte, jogado pelo participante Rakan, estava entre Nautilus e Blitzcrank, justificando as escolhas pelo simples fato que ambos poderiam usar a runa “Demolir” e também possuem controle de grupo. Ainda assim, Rakan havia escolhido o campeão Nautilus, mas como na etapa de *picks e bans* o Nautilus foi banido, Rakan jogou de Blitzcrank.

E quanto ao campeão que o pesquisador jogaria, ficou com o Trundle, pois o mesmo possui a habilidade “Mordida”, a qual permite que Trundle pudesse morder também as torres, e assim aplicar mais dano. Porém, nada foi mencionado sobre a runa demolir para o campeão, talvez porque o mesmo jogaria na selva e não em uma rota.

Já nas discussões pós-jogo, percebemos o ego dos participantes inflar, principalmente quando o participante Lillia disse que a partida teria sido do mesmo nível que o CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends). Além disso, Sett disse que a partida teria sido “tranquila”, enquanto Darius falou que a partida “foi muito boa” e Lillia acrescentou que foi “bacana”.

Direcionando nossos questionamentos no que tange ao nosso problema da partida, perguntamos se a estratégia de levar torres deu certo, principalmente com o foco no early game (começo do jogo) pois, ao observarmos a partida, nossa equipe havia conseguido derrubar uma torre com a ajuda da cabeçada do Arauto, mas que, posteriormente, a equipe adversária derrubou duas de nossas torres logo em seguida.

Então Rakan analisou que isto aconteceu porque a composição de campeões da equipe adversária era uma composição mais *early game* (nesse sentido, a equipe adversária é mais forte no começo do jogo), enquanto a nossa composição era mais forte no *late game* (nesse sentido, mais forte no fim do jogo). Portanto, após um tempo de jogo, nossa equipe passou a se fortalecer, e nas palavras de Rakan: “Então, por isso que só no final do game nós começou a punir eles. Mas nós puniu com gostinho também”, o que significa que com esta composição, nossa equipe conseguia derrubar as torres muito mais rápido, e conseqüentemente, ganhando vantagem contra a equipe adversária.

#### Uma segunda leitura interpretativa da descrição das discussões da Partida 1.

Heimerdinger – *Melhor cérebro do que músculos*. Se pararmos para pensar, me parece que o pensamento dos participantes ficou na função automática, a qual se tornou induzida já a partir do problema colocado nesta partida.

É a partir da problemática que os participantes acabam desenvolvendo a composição da equipe, sem pensar em sua completude. No entanto, tal discussão da partida 1 da Oficina 5, não situa os dados construídos em âmbito de invalidez, apesar da minha percepção altamente negativa, pois isto condiz com questões implícitas do pensamento dos participantes, que já jogaram este jogo tantas e tantas vezes, que o seu pensamento se tornou automático, de maneira que alguns elementos sejam deixados de lado de um momento ao qual seria uma oportunidade de análise e reflexão de estratégias de jogo. Portanto, temos aqui a característica funcional **“Resolução de um problema dado”**.

Porém, o problema que se segue dessas discussões é que, os participantes apenas pensaram em elementos que são exclusivos para a resolução deste problema dado, ou seja, a runa de “demolir”, e campeões com habilidades que podem bater e causar dano nas torres. Pelos

meus cálculos, esta forma de pensamento não está errada, mas é algo que vem perpetuando durante as oficinas, a falta de pensar em estratégias de jogo ou por exemplo, pensar no papel de cada participante dentro de uma partida.

Mesmo com esta carência no pensamento dos participantes, posso dizer que os participantes conseguiram usufruir de outra característica funcional, “**considerar as combinações possíveis**”. Assim, como já dito, os participantes combaram a runa demolir com campeões que possuem habilidades para bater na torre, como o caso do campeão Nasus e Blitzcrank, já que a habilidade “punho do poder” de Blitzcrank faz com que ele cause o dobro de dano. Por outro lado, o campeão Trundle também é um campeão que poderia utilizar a mesma runa e combar com a sua mordida, porém, os participantes acabaram deixando isso passar. Um possível motivo para isto é que o campeão seria jogado na selva e pelo pesquisador, esquecendo de pensar na equipe como um todo.

### *Uma primeira leitura da Partida 2 – Derrota.*

#### *Quadro 15: Problema da oficina 5, partida 2.*

<b>Problema:</b> Os campeões das rotas do meio, da rota superior, e o campeão da selva, devem comprar os mesmos itens durante todo o jogo, com exceção do item inicial.
Problema secundário: Não há.
<b>Interpretação do problema:</b> O problema proposto é um problema que limita muito as possíveis escolhas dos campeões que cada um dos participantes pode jogar, pois se tratando de que todos os três participantes (jogador da rota do meio, da rota superior e da selva) devem comprar os mesmos itens, estes campeões provavelmente devem ser escolhidos de modo que os mesmos tenham características muito semelhantes. Por exemplo, todos os campeões devem ter dano AP (poder de habilidade) ou AD (dano de ataque), ou os mesmos devem ser do tipo tanque para comprarem os mesmos tipos de itens que potencializem a quantidade máxima de vida e os escudos, ou até assassinos que comprem itens mais ofensivos. O que podemos analisar a priori é que, independentemente da escolha dos participantes, caso eles pensem dessa maneira, uma única característica será priorizada e outra característica será perdida, ou seja, se eles escolherem campeões mais ofensivos, não haverá margem para escolher campeões do tipo tanque, aos quais comprem itens defensivos, e assim por diante.

Esta interpretação é interessante porque a estratégia e a composição do resto da equipe devem ser bem pensadas para suprir as possíveis dificuldades que se sucedem deste problema.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

A composição de campeões da partida 2 ficou da seguinte maneira:

- 🎮 o participante Darius jogou na rota superior com o campeão Yasuo;
- 🎮 o participante Sett jogou na rota do meio com o campeão Zed;
- 🎮 o participante Lillia jogou na rota inferior com a campeã Ashe;
- 🎮 o participante Rakan jogou na selva com o campeão Master Yi;
- 🎮 o pesquisador Diogo jogou na rota inferior com o campeão Braum.

Ao iniciar as discussões, Sett demonstrou interesse em jogar com o campeão Ryze (um campeão de dano mágico, ou poder de habilidade), o que influenciaria nas escolhas do campeão da rota superior e o campeão da rota da selva, pois caso o Ryze jogasse na rota do meio, os outros participantes deveriam comprar os mesmos itens que ele. Porém, desde início, Darius foi contra sua sugestão, embora não apresentasse nenhum argumento.

As discussões logo tomaram um novo rumo após Darius discordar, fazendo com que Sett pedisse para os colegas escolherem um campeão AD (dano de ataque). Pelo simples fato de utilizar um campeão AD, os participantes direcionaram o pensamento para escolherem campeões assassinos, aos quais pudessem comprar itens semelhantes já que todos estes campeões supostamente teriam a mesma função.

Um outro ponto é que, Sett (jogador da rota do meio), Darius (jogador da rota superior) e Rakan (que jogaria na selva), começaram a pensar em campeões que pudessem comprar itens com letalidade, perfeito para os assassinos, já que este tipo de item ignora o valor fixo da armadura dos campeões adversários.

Sett escolheu o campeão Zed para a rota do meio, um assassino. E enquanto Darius pensava no seu campeão, Rakan pediu sugestões de qual campeão ele poderia jogar na selva. Sett sugeriu para ele o campeão Lee Sin (um lutador) ou o Master Yi (outro assassino), sendo que o segundo agradou mais o Rakan.

Observe que os participantes não apenas escolhiam um campeão assassino qualquer, eles estavam pensando também nos itens que deveriam comprar, assim, Sett disse que se Rakan jogasse com o campeão Master Yi, ele também poderia comprar itens que proporcionariam letalidade e acerto crítico, características de alguns itens de assassinos.

Anteriormente, Sett também havia sugerido que Darius poderia jogar de Gangplank na rota superior, comprando itens de letalidade, mas Darius deixou passar esta sugestão. Agora, Darius pensava em escolher Jayce ou Yasuo para a rota superior, sendo que ambos são campeões AD e que poderia comprar itens com letalidade, assim como bem pontuado por Sett.

Dessa forma, os participantes haviam definido os três campeões aos quais cada um deveriam comprar os mesmos itens: Zed (rota do meio), Yasuo (na rota superior) e Master Yi (na rota da selva).

As discussões até então, pareciam andar bem, até que os participantes caíram em contradição em suas escolhas. Sett perguntou a Rakan se ele jogaria de Master Yi comprando itens de acerto crítico, e quando Rakan confirmou, Sett disse que ele compraria apenas um item que tenha acerto crítico. Dá a entender que os participantes, mesmo que anteriormente discutindo que eles comprariam itens de letalidade e acerto crítico, agora a relação desses itens para o Master Yi não seria mais adequado, como se o mesmo teria que comprar mais itens de acerto crítico do que letalidade, e os demais campeões (Zed e Yasuo) precisassem comprar mais itens de letalidade do que de acerto crítico. Ou seja, de uma forma ou outra, alguém sai prejudicado.

Na sequência, os participantes demonstraram que não estavam pensando muito sobre o problema, evitando refletir em hipóteses que pudessem tornar o problema desta partida em algo mais viável.

Então, ficou combinado assim: quem começar o jogo melhor vai ditar os itens que todos os outros participantes deveriam comprar – mesmo que Rakan tenha dito que o ideal era que eles combinassem quais seriam os itens que eles comprariam.

Já para a rota inferior, Lillia quis jogar de Ashe, e explicou que o motivo de sua escolha também era porque com sua ultimate, ele poderia *stun* um campeão inimigo e, como os outros participantes são campeões assassinos, após o adversário estar *stunado*, os assassinos poderiam causar todo o dano para finalizar os adversários.

Para as mãos do pesquisador, Darius sugeriu Rell e Rakan sugeriu Braum, de modo a gerar argumentos, como mostra o quadro a seguir:

*Quadro 16: Discussão argumentativa entre os participantes.*

<p>Rakan – A passiva do Braum comba com a Ashe, e o gelinho da Ashe, porque tipo o cara vai tomar o <i>slow</i> do, da passiva da Ashe, é. E dá tempo de <i>stakar</i> a passiva do Braum, então o cara não anda. Fora o escudo que ele vai dar. A ult dele que também vai levantar os cara.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Darius – Mas o Braum não vai conseguir jogar no time de assassino.

Rakan – A chegada rápida com o W (“eu te protejo” – habilidade que faz com que Braum salte à frente de um campeão ou tropa aliada alvo, proporcionando armadura e resistência mágica por alguns segundos). Então o cara não anda pra simplificar.

Lillia – Verdade.

Pesquisador – Qual é o seu contra argumento Darius?

Darius – É que como nós é assassino, nós tem que matar e sair certo?! O Braum não vai ter o movimento de se posicionar no mapa com os assassino.

Sett – Lógico que vai, ele tem dash burro.

Darius – Não. Os cara vai sair do bot toda hora lá, vai demorar três anos pra chegar no lugar.

Sett – Lógico que não, ele faz *mobility*, ele faz *mobility* porra.

Darius – Não, vocês tá errado.

Rakan – Cê ta certo, cê ta certo, cê ta certo, sem choro.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

Mesmo que nós não concordamos que a escolha do campeão Braum seja uma boa escolha neste momento, podemos afirmar que os argumentos dos participantes acabaram que sobressaindo perante os argumentos de Darius. Isto já nos remete em uma possível unidade de análise, que são as “proposições verbais”, de modo que, a partir dos argumentos verbais dos participantes, eles conseguiram mostrar seus pensamentos, mesmo que ainda incompleto.

Assim, definido o campeão do pesquisador, ainda chegamos a perguntar se haveria algum outro motivo além das relações de itens para escolher o campeão Yasuo (campeão ao qual Darius jogaria). Darius, já nervoso por ser contrariado pelos participantes, respondeu que Yasuo combina apenas com o Braum. Podemos afirmar que, o que Darius quis dizer é quanto a ultimate do Braum que joga os adversários pelo ar, o que possibilita que Yasuo possa utilizar sua ultimate também, já que sua ultimate só pode ser usada quando um campeão inimigo é jogado para cima.

Nas discussões pós-jogo, os participantes demonstraram que deu tudo errado suas estratégias. Sett expos que sentiu falta de ter um campeão tanque no time, porém, para que isso fosse possível, os campeões da rota superior e da selva também teriam que ser tanque. Além disso, a equipe ficaria com poucos campeões que poderiam dar dano, a qual seria a atiradora Ashe.

Questionamos também sobre a escolha do Braum na rota inferior, e mesmo assim Rakan ainda não deu o braço a torcer: “A mano, se tivesse dado certo a composição e a gente tivesse dado dano, dava pra, ia ser bom, dava pra encaixar bem”. Isso demonstra que, na visão de

Rakan, o motivo da derrota da partida era porque os demais participantes não conseguiram dar dano, e também pelo fato de que a composição que eles mesmo montaram, não foi bem feita, o que não teria a ver com a presença do campeão Braum no jogo.

Uma segunda leitura interpretativa da descrição das discussões da Partida 2.

Heimerdinger – Após ser apresentado a problemática desta partida, Sett sugeriu que os colegas jogassem com campeões do tipo AP (poder de habilidade): “Mano, assim ó, eu vou pegar Ryze. Ó, ó, pega Rumble e Ryze, e mais um *champ* (*champion* ou campeão) mago na jungle, aí acabou”.

Novamente, o participante Sett demonstrou não refletir sobre a completude do problema. O que sua fala demonstra é que, ele queria jogar com o campeão Ryze e por isso os demais participantes teriam que articular suas escolhas para se tornarem adequadas na composição a qual permitisse que ele jogasse com o campeão Ryze, sem considerar outras estratégias e outros elementos. Isto implica na vontade de jogar com o campeão, no seu “**afeto**” com este campeão, ao qual o participante se sente à vontade e se “**diverte**” jogando com o mesmo.

De imediato, Darius não se identificou com a sugestão de Sett, e mesmo que nos falte argumentos por parte dos participantes, podemos citar alguns motivos pelos quais Darius poderia não ter concordado com tal sugestão, por exemplos: tratando-se de campeões AP’s, significa que haverá campeões com pouca vida e conseqüentemente menos resistentes aos inimigos; outro possível motivo é que, como haveria três campeões AP’s, poderiam ser facilmente *counterados*, sendo que os adversários poderiam comprar itens de resistência mágica e sofreriam menos dano.

Quanto as escolhas de Zed na rota do meio, Yasuo na rota superior e Master Yi na selva, temos que estes campeões são grandes causadores de dano se bem jogado. Mas todo o pensamento dos participantes veio com defeitos, o que fez com que todos os argumentos que poderiam ser relacionados com a característica funcional “considerar as combinações possíveis”, viessem com argumentos inadequados. Então o que tivemos foi que os participantes “**não consideraram as combinações possíveis**”.

O primeiro motivo é a relação de itens, os campeões Yasuo e Master Yi são campeões que usam mais itens de acerto crítico do que letalidade, enquanto apenas o campeão Zed utiliza itens mais voltados para a letalidade; outro ponto é que, Master Yi e Zed são campeões do tipo assassinos, enquanto Yasuo é um lutador. Portanto, os campeões escolhidos possuem



características diferentes entre eles, o que torna inviável que estes comprem os mesmos itens, e isto, os participantes não levaram em consideração.

Outro ponto é a escolha da campeã Ashe e do campeão Braum para a rota inferior, que juntos, realmente poderiam ser uma boa dupla, mas precisamos considerar toda a equipe. A Ashe é uma atiradora frágil e de pouca mobilidade, e como a equipe é formada por campeões ofensivos, não temos nenhum tanque (com exceção de Braum) para fazer a linha de frente para a campeã, tornando ainda mais vulnerável em uma possível luta, até porque a mesma precisa de tempo para aplicar dano (ou seja, precisa bater continuamente). Dessa forma, o campeão Braum por si só, não consegue proteger a Ashe e o resto do time sozinho, ainda mais quando ambos estão em desvantagem.

Quanto a escolha de Braum, o mesmo também possui pouca mobilidade, o que considero interessante a fala de Darius, pois ele não conseguiria acompanhar uma luta.

Com esta composição, a dinâmica deve ser lutas rápidas, de tal forma que a equipe deve provocar uma luta que implique na morte de um campeão inimigo e em seguida se retirar do local para se proteger, sem enrolar por muito tempo, já que não há nenhum campeão tanque ou campeões com mais características defensivas que suportem o dano causado pela equipe adversária.

Então notamos que faltou pensar também na estratégia de jogo, em como cada um iria agir. E em confluência com a fala de Darius no Quadro 16, observamos que o participante criou uma “**hipótese**” correta, mas nenhum dos outros participantes concordaram com ele, pois do jeito que foi esta partida, o campeão Braum pouco contribuiu. Ou seja, os participantes atacavam e logo fugiam da luta, enquanto Braum muitas vezes na ânsia de proteger seus aliados, era deixado para trás sofrendo dano.

Nuvem de palavras – Oficina 5.

A partir do software IRaMuTeQ, juntamos as transcrições das discussões a priori e das discussões pós-jogo referentes a partida 1 e a partida 2, e então criamos nossa nuvem de palavras:



Pensando nos objetivos específicos “Identificar e compreender as características funcionais utilizadas no jogo digital *League of Legends* nas discussões para elaborar estratégias” e “Analisar se as interações sociais contribuem para o desenvolvimento cognitivo dos adolescentes”, vamos organizar estas características funcionais encontradas na seção anterior quando realizamos a segunda leitura interpretativa das partidas, estas que agora, se tornam nossas unidades de análise.

*Quadro 17: Unidades de análise - as características funcionais.*

<b>Unidades de análise: Características funcionais</b>	<b>Sentidos</b>
Considerar as combinações possíveis	Combos entre as habilidades dos campeões (1)
	Não considerar os combos de campeões e suas características (2)
	Combos relacionados as runas ou itens (3)
	Não considerar a relação de itens (4)
Egocentrismo intelectual	Acredita-se que seu pensamento é superior e à prova de falhas (5)
Relações causais	A influência de algo sobre o grupo (6)
	Quebra de composição causada por banimentos (7)
	Sabotar o jogo ao ser contrariado – agir em oposição, se torna um obstáculo (8)
Elaborar hipóteses	Envolve os argumentos dos participantes em sua completude. Relaciona-se com as demais características funcionais (9)
	A negação de que seria possível criar uma estratégia de jogo para solucionar um problema (10)
Raciocínio dedutivo	Referente ao pensamento hipotético-dedutivo. Com suas hipóteses, criadas a partir de argumentos, se deduz uma conclusão (11)
Resolução de um problema dado	Elaborar os argumentos a partir do problema dado (12)
Prever e Antecipar	Identificar e compensar as fraquezas (13)
	Identificar as fraquezas e reelaborar estratégias (14)

Ação comprobatória	Comprovar e refletir se as estratégias foram adequadas para o problema (15)
	Ação comprobatória pautada em apenas um elemento (16)

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

Repare que, estas unidades de análise sobre as características funcionais detectadas, em suma, acabam por se relacionarem entre si, ainda que tenham sentidos diferentes, possuem uma linha tênue que pode estar interligadas uma à outra. Como percebemos, é o caso da característica funcional “Elaborar hipóteses” e o “Raciocínio dedutivo”, aos quais podem ser considerados como uma única categorização.

Já quanto ao objetivo específico “Mapear as emoções referentes por ocasião do trabalho com o jogo digital comercial *League of Legends*”, e com base em nosso referencial teórico, ao longo da nossa segunda leitura interpretativa das descrições de cada partida fomos encontrando alguns elementos aos quais estão ligadas as questões referentes a emoção. No entanto, nosso apoio teórico neste caso, está centrado em autores que dissertam sobre teoria de jogos – em especial, os jogos digitais – o que perde credibilidade para que possamos analisar de modo mais plausível, o que seria diferente se nossa base teórica trouxesse autores da psicologia que falam sobre emoções.

Por outro lado, em nossa pesquisa, é evidente que há indícios que nos remetem às questões ligadas a emoção, independentemente do nível emocional. Portanto, não nos cabe analisar o nível das emoções que surgiram em contato com o jogo *League of Legends*, mas sim sustentar que o aspecto cognitivo e o aspecto emocional andam lado a lado, e que, ambos, fazem parte da construção de conhecimentos, sobretudo, faz parte do processo educativo.

*Quadro 18: Unidades de análise – Características ligadas as emoções.*

<b>Unidades de análise: Características ligadas as emoções</b>	<b>Sentidos</b>
Afeto – Desejo/prazer	O desejo de jogar com um campeão (17)
Desafio	A vontade de superar problemas desafiadores (18)
Relaxar – Diversão – Animar-se	Descanso emocional e alívio das tensões com brincadeiras entre os participantes (19)
Desatenção	Estar alheio as discussões (20)

Confiança – Domínio	A confiança em suas próprias habilidades (21)
Sentimentos negativos	Quando a situação sai do controle, os participantes se irritam ou se frustram (22)

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

Os quadros anteriores, mostram as unidades de análise e seus sentidos nesta pesquisa, referentes as características funcionais e as aparições das características que se relacionam com as emoções durante as aplicações das oficinas.

Já podemos notar que algumas unidades de análise já começaram a serem agrupadas, como ocorreu no Quadro 18, sendo que as características (1) Afeto – Desejo/prazer; (2) Relaxar – Diversão – Animar-se; e (3) Confiança – Domínio puderam ser agrupadas já que as mesmas exerceram os mesmos sentidos.

Dessa forma, a próxima seção tem como intuito elaborar metatextos interpretativos quanto as categorias e seus sentidos. Será um momento em que expressaremos e agruparemos as unidades de análise em categorias as quais compõem sentidos semelhantes, na intenção de encontrar novos sentidos (captar o novo emergente).

### 8.3. Captando o novo emergente

#### **Encontrando novos sentidos a partir de um novo metatexto**

Antes de iniciar a apresentação do metatexto, é necessário compreender o nível de seriedade entre os participantes. Como dito, o que foi esperado dos participantes é a sua participação durante as três etapas de uma partida: (1) discussões a priori; (2) jogar a partida de *League of Legends* e; (3) Discussões pós-jogo.

Além disso, foi conversado com os participantes que as oficinas seguiriam uma dinâmica leve, isso quer dizer que, os dados que seriam construídos não seriam forçados pelo pesquisador, os dados seriam construídos espontaneamente no decorrer de suas discussões, e o papel do pesquisador seria apenas de mediar as discussões. Então, não exigimos que os participantes pensassem “melhor” do que já haviam pensado, apenas questionávamos suas falas com o intuito que os mesmos pudessem apresentar argumentos quanto ao seu pensamento.

*Zoe – Começa logo isso. Tão chato!*

Desse modo, a seriedade ou a sua falta, ainda é capaz de produzir dados pertinentes para a pesquisa, assim como a presença ou a ausência de uma unidade de análise também possui sua relevância.

Queremos dizer que, com a falta da seriedade no momentos de discussões, é possível que os participantes não tenham usado seu máximo potencial quanto suas características funcionais, de modo a aumentarem as chances de vencer uma partida.

A falta da seriedade pode ser justificada pelo motivo que os participantes não se interessavam pelas etapas (1) e (3) da pesquisa, direcionando seu entusiasmo apenas para o momento de jogar a partida. Este desinteresse fez com que seus pensamentos pudessem ser prejudicados e, como ocorreu, apresentarem lacunas.

Por outro lado, nosso interesse não é julgar se os participantes tiveram seriedade ou não para construírem suas estratégias de jogo, tanto que a inquietude de Sett, descrito em alguns momentos, não foi considerado como uma unidade de análise. Portanto, nosso interesse era de identificar e compreender as características funcionais utilizadas no jogo *League of Legends* durante as discussões para elaborar estratégias, e a partir disso, investigar em que medida a presença dessas características funcionais e o próprio jogo *League of Legends*, contribuem para o aprimoramento do pensamento formal em relação à capacidade cognitiva de elaborar hipóteses, mesmo que os participantes não tenham se esforçado como gostaríamos.

Dessa forma, identificar a presença das características funcionais, por si só já é uma informação relevante, pois todo processo de pensamento está ligado ao cognitivo, como por exemplo a intuição que toma como base uma situação de jogo anterior. Portanto, compreender essas características no jogo, também possui um viés educativo, já que os participantes/jogadores usufruem da sua cognição para criarem suas estratégias.

### **8.3.1. Considerar as combinações possíveis.**

8.3.1.1. Combos entre as habilidades dos campeões e não terem considerado os combos dos campeões e as suas funções.

Na categoria “Considerar as combinações possíveis”, uma das características funcionais mais frequente nas discussões dos participantes, encontramos quatro sentidos: (1) combos entre as habilidades dos campeões; (2) não terem considerado os combos dos campeões e as suas características; (3) combos relacionados as runas e aos itens e; (4) não considerar a relação de itens.

Percebe-se que nas quatro características funcionais, sempre temos sua antítese, pois a presença e a falta destas, também são considerados como um dado importante. Isto se justifica quando tentamos compreender o uso dessa característica funcional no jogo *League of Legends*, de tal forma que a sua falta, influencia na construção das estratégias de jogo em sua completude, o que pode gerar certas lacunas nas estratégias.

Então, quanto ao sentido **considerar as combinações possíveis dos combos entre as habilidades dos campeões (1)**, os participantes focaram seu pensamento em torno das habilidades (*skills*) de cada um dos campeões. Dessa forma, a composição dos campeões escolhidos, seguiam o sentido em que as habilidades desses campeões possuíssem características semelhantes ou que as mesmas pudessem combater.

O que nos chama a atenção é o pensamento dos participantes quanto as escolhas dos campeões que podem combater entre si. Assim, estas escolhas possuem o fundamento de que as habilidades de um campeão quando combinada com a habilidade de um outro campeão, acaba tendo um impacto muito importante na partida, como por exemplo, causar muito dano aos inimigos.

Assim, na partida 2 da oficina 1, os participantes pensaram em um combo envolvendo as ultimates de Diana, Yasuo e Nunu e Willump. Quando Diana usa sua ultimate, ela levanta os adversários arrastando-os para perto dela, o que permite que Yasuo também use sua ultimate, já que sua ultimate só funciona se seus adversários forem jogados ao ar. E por fim, estas habilidades ganhariam tempo para que Nunu e Willump pudessem carregar a sua ultimate até o fim, causando danos em área em todos os adversários próximos, o que seria possível se a Diana conseguisse arrastar os inimigos para perto dela. Dessa forma, se o combo fosse aplicado corretamente, seria um combo fortíssimo.

Curiosamente, também notamos a presença de mais um ponto interessante, quando os participantes perceberam que as habilidades entre dois campeões que estavam sendo cogitados, se anulavam (partida 2 – oficina 3, quando os participantes cogitaram jogar de Morderkaiser e

Yuumi juntos). Este, mantém referência ao sentido (1), já que refere aos combos entre os campeões, e que, ao identificar essa anulação entre suas habilidades, faz menção à inexistência de um combo. Ou seja, os participantes foram capazes de pensar em como funciona as habilidades desses campeões de modo a perceberem que suas habilidades não combinam.

Por outro lado, sua antítese, **não considerar as combinações possíveis dos combos dos campeões e as suas funções (2)** também se fez presente, porventura, até nas mesmas partidas em que encontramos o mesmo sentido do item (1).

Ao não considerarem todas as combinações possíveis entre os combos de campeões e suas características, percebemos que, a lacuna que nos é apresentada, está direcionada às funções dessas habilidades pois, cada habilidade possui elementos que quando pensamos na mecânica de jogo, nos remete também às estratégias de jogo, assim como o comportamento da equipe e os objetivos que a equipe focaria. Portanto, ao não levar estas funções em consideração, a estratégia de jogo passa a apresentar fraquezas.

Um outro ponto interessante, é que os participantes montavam a composição de campeões da sua equipe pensando principalmente, e quase que exclusivamente, na ultimate de cada um desses campeões, ou seja, na sua habilidade mais poderosa, esquecendo assim que cada um deles ainda possuem outras três habilidades que também são importantes.

Sugerimos como exemplo a partida 1 da oficina 1, a qual os participantes escolheram campeões que possuíssem ultimates cujo a característica era o dano em área. Isso nos remete ao sentido (1), sendo que as ultimates dos campeões seguem uma mesma característica que é causar dano em área. Porém, suas funções nos remetem ao disangage, já que algumas dessas ultimates possuem características para levantar e empurrar para trás, mas na visão dos participantes quanto a estratégia da equipe, tivemos como resposta que a composição era voltada para *team fight* (lutas em equipe).

Isto explica que os participantes escolheram campeões cujo as habilidades de suas ultimates tivessem o dano em área, mas não pensaram em como funcionavam estas habilidades em conjunto. Ryze, é com você!

Ryze – *Isto fez um enorme cataclisma*. Pensamos na seguinte hipótese, o campeão Ornn ou Braum podem utilizar suas ultimates para levantar os inimigos para cima, logo em seguida e simultaneamente, o Aurelion Sol e Fiddlesticks utilizam as suas ultimates. Assim, enquanto



era para Fiddlesticks acertar todos os adversários, o campeão Aurelion Sol empurra os inimigos para trás tirando-os da área da ultimate de Fiddlesticks, de forma a “salvar” as vidas dos adversários. Percebe-se que as funções dessas ultimates entram em conflitos.

Neste caso, as fraquezas apresentadas, apenas reforçam a complexidade do jogo *League of Legends* se pensado de modo estratégico. São mais de 150 campeões, cada um com suas habilidades próprias, tornando o jogo ainda mais complexo. Devido a isto, o simples fato de que os participantes já tenham pensado nas combinações possíveis, mesmo que estas apresentem fraquezas, já é uma informação relevante.

*Quadro 19: Síntese - Considerar as combinações possíveis de (1) e (2).*

**Síntese sobre os sentidos:**

Combos de habilidades que se completam;

Identificar quando as habilidades dos campeões se anulam;

Combos de habilidades com características semelhantes;

Combos de habilidades com características semelhantes e funções diferentes;

Considerar apenas a habilidade “ultimate”.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

8.3.1.2. Combos relacionados as runas e aos itens e não considerar a relação de itens.

Neste momento, ainda estamos falando da característica funcional “considerar as combinações possíveis”, cujo apresenta dois sentidos: combos relacionados as runas ou itens (3) e; não considerar a relação de itens (4).

Quanto a característica funcional **considerar as combinações possíveis: combos relacionados as runas ou aos itens (3)**, percebemos que o problema proposto pelo pesquisador foi o Norte para que os participantes pensassem nas relações de itens – runas – campeão.

Quando falamos sobre runas e itens, não podemos deixar alheio as características de cada campeão que irá utiliza-las. Portanto, cada campeão possui um tipo de runas e itens que se tornam adequados para ele, que em um outro campeão, provavelmente teria um impacto

negativo já que a finalidade das runas e dos itens é desempenhar um papel de modo a potencializar as habilidades de cada campeão.

Percebemos que o sentido (3) encontrado, deriva do problema proposto, como logo iremos explicar. Então, a partir do problema dado, o sentido criado pelos participantes a respeito dos combos das runas, acabam tendo a relação “runa x habilidades dos campeões”, ou seja, estas runas só teriam impacto quando utilizadas por um campeão cujo as suas habilidades sejam adequadas para estas runas.

Um exemplo foi a partida 1 da oficina 5, cujo o problema dado foi: “o campeão Ziggs deve estar no jogo. A composição deve ser formada para levar torres, ou seja, os participantes devem apresentar motivos em suas escolhas de campeões que girem em torno de derrubar torres mais rápido”.

Então, com este problema, os participantes imediatamente pensaram na runa “demolir”, que serve para causar mais dano nas torres. Além disso, os participantes procuraram escolher campeões que possuam habilidades que causam danos direto nas torres, fazendo com que o combo exista exatamente na combinação da runa demolir com o dano causado por uma habilidade na torre.

Quanto à característica funcional **considerar as combinações possíveis: não considerar a relação de itens (4)**, segue o mesmo princípio do sentido (3), sendo que, não há como se pensar nos itens apropriados sem pensar nas características de cada campeão que os usariam pois, de acordo com cada campeão e o tipo de dano causado pelas suas habilidades, um determinado item torna-se mais adequado do que outros. Portanto, percebemos que os participantes não pensaram em qual era o tipo de dano das habilidades dos campeões e como os itens escolhidos se adequam a estas habilidades.

Isto ficou claro na partida 2 da oficina 5, quando os jogadores da rota superior, do meio e da selva, deveriam comprar os mesmos itens. Dessa maneira, seria apropriado escolher campeões que ao decorrer do jogo pudessem comprar o mesmo tipo de itens, e que para isso, cada campeão escolhido deveria conter o mesmo tipo de dano ao qual seria potencializado por estes itens.

*Quadro 20: Síntese - Considerar as combinações possíveis de (3) e (4).*

**Síntese sobre os sentidos:**

Relação: runa x habilidades dos campeões;

Usar itens inapropriados para o tipo de dano de um determinado campeão.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

### 8.3.2. Egocentrismo intelectual

No egocentrismo intelectual, o participante/jogador acredita que o seu pensamento é à prova de falhas, o mesmo confia tanto em si que não aceita outras opiniões, sempre o seu pensamento é o melhor. Dessa forma, temos o sentido **egocentrismo intelectual: acredita-se que seu pensamento é superior e à prova de falhas (5)**.

Como resultado do egocentrismo intelectual, percebemos sentidos interessantes: a) toma o seu pensamento como verdade absoluta (à prova de falhas); b) não questiona e não reflete sobre sua maneira de pensar; c) quando contrariado, o participante demonstra arrogância e teimosia; d) não aceita outras formas de pensar além da sua.

Um exemplo que fica claro esta situação, foi na oficina 3 partida 2, quando Sett afirmava com toda certeza do mundo que a problemática desta partida não poderia ser solucionada, fazendo com que as discussões se estendessem, o que também foi interessante, pois foi possível o surgimento de novos sentidos.

Se ainda pensarmos em uma subdivisão do sentido “c”, podemos chegar aquilo conhecido como comportamento tóxico (neste caso, dentro dos jogos digitais). O comportamento tóxico deriva da arrogância e da teimosia do participante Sett em relação com o próprio pesquisador que mediava as discussões e tentava estimular o pensamento, sendo que ele não aceitava as sugestões dos colegas após ser contrariado. Além disso, enquanto os demais participantes tentavam encontrar uma solução para o problema, o participante Sett se manteve alheio às discussões, o que entendemos como falta de respeito com os colegas que estavam se dedicando em solucionar o problema.

#### *Quadro 21: Síntese - Egocentrismo intelectual.*

**Síntese sobre os sentidos:**

Toma o seu pensamento como verdade absoluta;

Ausência de questionamentos e autorreflexão sobre sua maneira de pensar;

Ao ser contrariado, o participante demonstra arrogância e teimosia (comportamento tóxico);

Não aceita sugestões contrárias à sua forma de pensar.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

### 8.3.3. Relações causais

As relações causais são quando um determinado fenômeno influencia nas consequências de um outro, em outras palavras, é uma relação de causa e efeito. Nesta categoria, encontramos três sentidos, sendo eles: a influência de algo sobre o grupo (6); quebra de composição causada por banimentos (7) e; sabotar o jogo ao ser contrariado – agir em oposição, se torna um obstáculo (8).

O sentido **relações causais: influência de algo sobre o grupo (6)**, podemos considerar que as vozes de um participante tiveram influência sobre o pensamento dos demais participantes. Com isto, percebemos uma série de consequências: a) a partir do momento que um participante expressa a sua opinião, os demais tomam isso como verdade; b) os participantes tiveram um papel passivo nas discussões, pois não houve debate sobre as falas de um determinado participante; c) a falta do debate acarretou na falta da reflexão.

Teemo – Espera um pouco, eu preciso chamar a atenção para uma coisa, *1, 2, 3, ..., 4, sim senhor, vou patrulhar primero*. Antes de dar prosseguimento, eu devo *seguir o código dos escoteiros* para avisar que, quanto ao sentido (6) letra “a”, quando na interação entre os participantes, uma voz acaba influenciando todo o grupo, não podemos generalizar. Assim, consideramos este sentido restrito ao momento que ocorreu a “relação causal”, e não que este fenômeno se perpetuou nas discussões de todas as oficinas. *Armado e preparado*.

Temos também o sentido **relações causais: quebra de composição causada por banimentos (7)**. Esta é muito simples de explicar, no modo de jogo ao qual as partidas foram jogadas, permite que ambas equipes realizem banimentos de campeões. Ao banir um campeão, significa que nenhuma das equipes podem escolher determinado campeão nesta partida, e isto geralmente ocorre quando um jogador não tem interesse em jogar contra este campeão, mas principalmente que a presença deste determinado campeão na equipe adversária poderia causar dificuldades para a sua equipe.

Então, o que se sucede é, quando a equipe adversária bania campeões aos quais haviam sido escolhidos por nossos participantes durante a etapa de discussões a priori, este ato corrompia as estratégias criadas pelos participantes.

Esta relação causal do sentido (7) não interfere no momento de discussões a priori, pois consideramos todo o processo de pensamento a priori dos participantes enquanto construíam suas estratégias. Porém, temos três observações: a) ao ter um campeão de nossa escolha banido

pela equipe adversária, os participantes deveriam considerar um outro campeão para substituí-lo, de modo a manter as estratégias da equipe; b) esta substituição é um desafio, já que o tempo hábil para a escolha de um novo personagem é curto, e principalmente; c) a relação causal pode provocar uma quebra na estrutura da equipe, alterando as estratégias pensadas pelos participantes. Com isso, acarreta interferências nas discussões pós-jogo, mais precisamente ao que pode estar relacionado com a característica funcional “ação comprobatória”, pois não se comprova aquilo que se foi pensado, e sim, aquilo que teve alterações no meio do caminho.

No sentido **relações causais: sabotar o jogo ao ser contrariado – agir em oposição (8)**, ocorreu decorrente do pensamento formal de um dos participantes ao qual se associou ao “egocentrismo intelectual”.

Assim, a partir do momento em que um participante havia sido contrariado, o mesmo se manteve alheio, desestimulado em participar das discussões, o que fez com que este não contribuísse em nada no momento de elaborar as estratégias de jogo (acreditava-se que o seu próprio pensamento era à prova de falhas, dessa maneira, não haveria uma solução para o problema, então, por mais que seus colegas tentassem pensar em algo, eles não conseguiriam e, portanto, se manteve alheio a estas discussões). Outro ponto relevante, foi no momento de jogar a partida (etapa 2), que após criado a composição de campeões e as estratégias, o participante contrariado passou a sabotar o jogo (a agir em oposição), ou seja, o mesmo não aceitou as estratégias de jogo criadas pelos colegas de equipe e passou a jogar de maneira independente, se afastando do papel que o mesmo deveria exercer dentro da partida.

*Quadro 22: Síntese – Relações causais.*

**Síntese sobre os sentidos:**

A voz de um participante teve influência sobre o pensamento do grupo (interação);

Uma voz é tomada como verdade;

Papel passivo nas discussões (ausência de debate ou estar alheio as discussões);

Ausência de reflexão;

Alteração na estrutura da equipe e nas estratégias de jogo;

Possíveis interferências na ação comprobatória;

Sabotar o jogo – agir em oposição.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

### 8.3.4. Raciocínio hipotético-dedutivo

Em elaborar hipóteses, nós temos apenas dois sentidos: argumentos dos participantes em sua completude (9) e; a negação de que seria possível criar uma estratégia de jogo para solucionar um problema (10), enquanto que no raciocínio dedutivo temos o sentido: com suas hipóteses, criadas a partir de argumentos, se deduz uma conclusão (11). Relembramos que as hipóteses são um conjunto de explicações possíveis de um determinado fenômeno, enquanto o raciocínio dedutivo se dá uma conclusão para o fenômeno.

Elaborar hipóteses é um movimento constante, então todo tipo de pensamento, pautado de argumentos exteriorizados, são hipóteses que os participantes estão elaborando.

Transposto para o jogo *League of Legends*, possui laços com as estratégias, de acordo com a composição da equipe os participantes criavam a hipótese de que as estratégias eram voltadas para *team fight* por exemplo. Mas não apenas isso, a própria composição da equipe já é, por si só, uma hipótese.

Mas antes de prosseguir, relembramos que muito se foi falado nesta dissertação sobre o pensamento hipotético-dedutivo. Este que, aqui no momento das análises (Captando o novo emergente), se harmonizaram em uma única categoria, sendo que poderíamos considerar que o pensamento hipotético e o raciocínio dedutivo se completam, fazendo com que fossem tratados como uma única categoria/unidade de análise. Assim, pensamos que o agrupamento dessas categorias seja o caminho ideal para analisar e entender melhor os fenômenos e seus sentidos intrínsecos, sendo que ao trata-los conjuntamente, há a possibilidade de facilitar nosso olhar para estes dados por completo, fazendo com que os sentidos emergentes não fiquem dissociados um do outro.

Vladimir – Os rios ficarão vermelhos se você continuar enrolando.

Mas, ..., mas precisamos detalhar este processo, porque a dinâmica desta análise se difere das outras.

Vex – Mas que tédio!

Amumu – Pode explicar para mim, porque eu só quero ser seu amigo.

Ekko – Aí Amumu, para de ser puxa saco, demorou?!

Heimerdinger – Caros colegas, não devemos apressar um cientista engenhoso, vamos ter calma e apreciar suas ideias. Por favor, continue!

Então, outra informação relevante, é que quando pensamos na categoria do raciocínio hipotético-dedutivo, temos a união de sentidos. Então nós criamos uma hipótese, e sobre esta, deduzimos uma conclusão, assim, faz com que os sentidos se entrelacem. Então o sentido (9)

possui relação com o sentido (11), e de mesmo modo, o sentido (10) possui relação com o sentido (11), como veremos a seguir.

Portanto, sem mais delongas, vamos às análises!

Na categoria **raciocínio hipotético-dedutivo: argumentos dos participantes em sua completude (9) e; com suas hipóteses, criadas a partir de argumentos, se deduz uma conclusão (11)**, nos referimos a todo o processo de pensar sobre o jogo. Mais adiante, ainda veremos a categoria “resolução de um problema dado”, quando será mais acintosa as ideias, em resumo, nos interessam pontuar sua importância: os problemas dados conduziram os participantes para o processo de criar suas hipóteses (exceto na Oficina 1 a qual não tivera uma problemática).

Como as hipóteses são o conjunto de explicações possíveis (uma premissa) para um determinado fenômeno, partiremos das vozes dos participantes para nos basear em seus argumentos ou a construção dos argumentos referentes as suas hipóteses. Dessa forma, levamos em consideração que cada argumento possui um sentido.

Portanto, os sentidos encontrados são: a) na hipótese: a partir das habilidades de cada campeão, se deduz uma estratégia; b) na hipótese: quanto as habilidades dos campeões da mesma equipe, se se completam, se deduz possíveis combos de habilidades; c) na hipótese: quando um jogador joga melhor com um determinado campeão, se deduz que ao utilizar este campeão na partida, ele terá um desempenho melhor; d) na hipótese: ao deixar de comprar um item, se deduz que a quantidade de ouro recebida não será reduzida; e) na hipótese: considerar uma dinâmica de jogo (podendo ser referente a uma estratégia), se deduz a importância da presença de um determinado tipo de campeão; f) na hipótese: ao pensar que as características (ou o tipo) de um campeão não é adequada para a composição, se deduz que este campeão deverá ser substituído por um outro.

Respectivamente, temos uma breve explicação quanto aos sentidos encontrados, sendo que no sentido (a), os participantes consideravam a funcionalidade das habilidades de seus campeões. Então, se pensa nas características que estas habilidades apresentam, para que assim, se possa deduzir qual será a estratégia ou comportamento da equipe dentro de jogo. Como exemplo que ocorreu na partida 1 da Oficina 1 quando, baseado nas habilidades dos campeões escolhidos, que apresentavam características de dano em área, os participantes deduziram que a estratégia da equipe era voltada para *team fight* – mesmo que, como já sugerido, não consideramos que a estratégia da equipe deveria ter sido essa. De modo semelhante, o sentido (b) também se pensa nas habilidades dos campeões, mas agora considerando que estas habilidades se completam entre si, o que faz com que os participantes, ao pensar nestas

habilidades, deduzam que sua utilização pode gerar combos de habilidades entre os campeões. Ou seja, os participantes partem da hipótese que ao escolher determinados campeões específicos para uma mesma partida, e pensando em suas habilidades, torna-se possível deduzir que estas habilidades vão apresentar combos quando utilizadas em conjunto.

No sentido (c), a hipótese criada pelos participantes não é pensada nos campeões, e sim nos jogadores que os controlam. Dessa forma, um jogador irá jogar com um determinado campeão, partindo da hipótese de que, como o jogador possui mais facilidade em jogar com este campeão, então se deduz que o mesmo terá um bom desempenho em jogo.

O sentido (d) foi encontrado a partir de uma situação específica, referente a partida 2 da oficina 3. Nela, os participantes partiram da premissa de que se o jogador utilizar o feitiço golpear na partida e não comprar o item da selva, então teriam como conclusão que o seu campeão iria conseguir *farmar* os minions normalmente, sem ter uma redução no valor do ouro obtido. Ou seja, significa que a hipótese dos participantes indicava que o motivo pelo qual há uma redução no valor do ouro é causado pela compra do item que usualmente é utilizado pelos caçadores, então, se deduz que ao não comprar este item, o campeão receberá o valor total do farme.

Ainda temos o sentido (e), sendo que o olhar dos participantes está na dinâmica de jogo ou até na estratégia adotada. Este que pode ser muito influenciado pelo problema dado para a partida. Por exemplo, na partida 2 da oficina 4, cujo problema dado era que a equipe fosse constituída por, pelo menos, 4 atiradores, os participantes encontraram a necessidade de que o quinto campeão fosse um campeão do tipo tanque.

A hipótese se relaciona com a dinâmica de jogo causada pelas especificidades do problema dado, então, ao lembrarmos que os atiradores possuem características como a de dano contínuo e a sua vida acaba sendo mais frágil que os outros tipos de campeões, temos que os participantes encontraram a necessidade de suprir essa fraqueza com um campeão tanque, de modo que o mesmo possa tancar o dano sofrido como se fosse um “escudo humano”, e também ganhar tempo para que os demais atiradores causem dano. Assim, a hipótese é de que, a partir da dinâmica de jogo e suas características, há a necessidade e a importância de ter a presença de um outro determinado tipo de campeão em jogo, deduzindo que este campeão venha a ter papel fundamental para a dinâmica de jogo (estrategicamente) causada pela configuração dos campeões.

E por fim o sentido (f), que na hipótese que as características de um campeão não sejam adequadas para a composição da equipe, se deduz que o mesmo deverá ser substituído por um outro.



Vex – *Ufa, acabou, eu já não aguentava mais!*

Heimerdinger – *He he he! O pesquisador ainda vai nos apresentar mais um sentido.*

Isso mesmo Heimer, ainda falta o sentido (10) com o (11), vamos lá.

A categoria **raciocínio hipotético-dedutivo: a negação de que seria possível criar uma estratégia de jogo para solucionar um problema (10) e; com as suas hipóteses, criadas a partir de argumentos, se deduz uma conclusão (11)**, está situada em uma única partida. Ocorreu na partida 2 da oficina 3, quando o participante Sett afirmava que não havia como solucionar o problema dado.

Dessa forma, o participante criou a hipótese de que, independentemente do esforço para se pensar em estratégias e composição de campeões mais adequada possível, por causa do grau de dificuldade do problema, se deduz que não haveria como os participantes pudessem solucioná-lo.

Vale acrescentar que, basta reler a segunda leitura interpretativa da descrição das discussões, lá encontramos o processo de pensamento do participante.

Portanto, esta categoria é interessante pois, após terem afirmado que não haveria como solucionar o problema dado, os demais participantes conseguiram encontrar uma estratégia de jogo para tornar a vitória possível. Mas o ponto chave é que, com o sentido (10), o participante apresentou variados argumentos que seguindo a linha de seu pensamento, estavam corretos, tanto que nos foi apresentado dados relevantes quanto as demais características funcionais.

*Quadro 23: Síntese - raciocínio Hipotético-dedutivo.*

**Síntese sobre os sentidos:**

Na hipótese que de acordo com as características das habilidades dos campeões, se deduz a estratégia de jogo;

Na hipótese que as habilidades se completam, se deduz possíveis combos;

Na hipótese que um jogador possui facilidade em jogar com um determinado campeão, se deduz que ele terá um bom desempenho;

Na hipótese que a redução do valor do ouro é causada pela compra de um item, se deduz que o jogador apenas não deve comprar este item em jogo;

Na hipótese de quando na dinâmica e a estratégia de jogo há a necessidade de um tipo de campeão, se deduz que o mesmo tem papel fundamental e sua presença é imprescindível;

Na hipótese que as características de um campeão não são adequadas para a composição, se deduz que o campeão deve ser substituído;

Na hipótese de que não haveria estratégias de jogo ou composições de campeões adequadas, se deduz que o problema seria impossível de solucionar.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

### **8.3.5. Resolução de um problema dado**

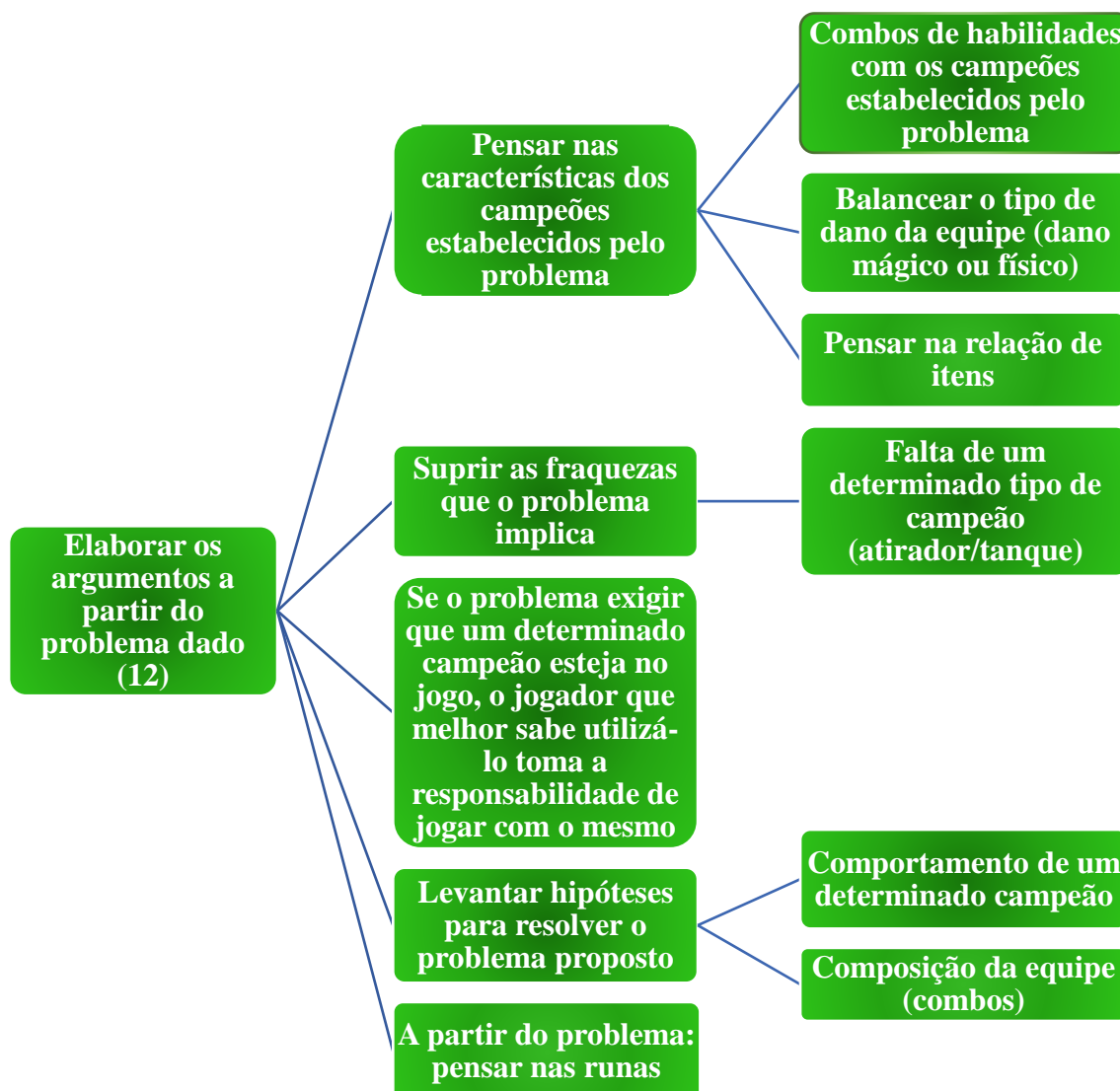
Quanto a característica funcional **resolução de um problema dado: elaborar os argumentos a partir do problema dado (12)**, constatamos que no momento de discussões a priori, o processo de criar as estratégias de jogo e a composição das equipes, em suma, partiram do problema estabelecido, com exceção da oficina 1 a qual não foi dado uma problemática.

Então, o pensamento dos participantes acabava focalizando em argumentos aos quais possuíam relação direta com o que estava sendo proposto pelos problemas (como já era esperado). Estes problemas acabavam sendo uma orientação ou ponto de partida dessas discussões a priori, pois era com este que os participantes desenvolviam os seus pensamentos quanto a composição da equipe e suas estratégias.

Dessa forma, precisamos considerar a presença dessa categoria nas quatro oficinas que tiveram problemas propostos aos participantes. De modo interpretativo e com base em novas leituras sobre as descrições e as transcrições destas partidas, podemos encontrar o que chamamos de subsentidos (ou seja, sentidos que partem do sentido geral “elaborar os

argumentos a partir do problema dado”): a) pensar nas características dos campeões estabelecidos nos problemas; b) suprir as fraquezas que o problema implica; c) se o problema exigir que um determinado campeão esteja presente no jogo, o jogador que melhor sabe utilizá-lo, toma a responsabilidade de jogar com o mesmo; d) levantar hipóteses para resolver o problema proposto; e) a partir do problema, pensar nas runas.

Figura 70: Subsentidos da característica funcional "Resolução de um problema dado".



Fonte: elaborado pelo autor, 2022.

Com a presença dos problemas nas partidas, vamos percebendo que estes são elementos que influenciam o pensamento dos participantes, em suma, foi tomado como ponto de partida, e posteriormente, envolvendo diversas outras características funcionais. Estes problemas desempenham um papel como de gerador de conflitos, para além do conflito que o jogo *League of Legends* já impõe aos jogadores, o que acaba estimulando o pensamento dos participantes de modo a exteriorizar as características funcionais. Com isso, assumimos que a presença desses

problemas potencializou o processo de pensamento, fazendo com que os participantes pudessem refletir sobre como poderiam aumentar as chances de atingir a vitória no jogo.

Então, quanto ao subsentido pensar nas características dos campeões estabelecidos pelo problema (a), primeiro precisamos entender o que isto significa. Como já vimos, cada problema possui suas próprias particularidades, sendo que, neste caso, o problema obriga que os participantes escolham um determinado campeão para jogar naquela partida. Isto faz com que os participantes pensem nas características desse campeão, para que possam construir suas estratégias de jogo e/ou a composição da equipe.

Aqui encontramos alguns outros pontos importantes, quando os participantes pensavam nos demais campeões da equipe, eles associavam estes campeões de modo que haja combos entre as habilidades desses com o campeão do problema dado. Dessa forma, os participantes acabam atribuindo utilidade para o campeão dado pela problemática. Outro ponto é balancear a distribuição de dano, sendo que haja dano mágico e dano físico, já que a existência de apenas um único tipo de dano poderia ser facilmente counterado. E também pensar na relação de itens quando o problema exigia, pois cada campeão se associa com um tipo de itens específico.

Um segundo ponto é quanto suprir as fraquezas de um problema (b). Alguns problemas acabam que banindo determinados campeões ou utiliza um determinado campeão em uma rota a qual suas características não eram viáveis para tal, isto faz com que a presença desses campeões em uma outra rota impeça que nesta rota haja um outro campeão cujo suas características sejam mais adequadas para esta função. Por exemplo, quando escolhemos um campeão do tipo mago para jogar na rota inferior e na função do atirador, isto faria com que a equipe não tivesse um atirador em jogo, e para que isto não aconteça, os participantes poderiam escolher um atirador e posicioná-lo em uma outra rota, de modo a ter um campeão de dano contínuo na equipe.

Agora se o problema exigir que um determinado campeão esteja presente no jogo, o jogador que melhor sabe utilizá-lo, toma a responsabilidade de jogar com o mesmo (c), ou seja, simplesmente aquele participante que possui mais afinidade com um determinado campeão, era nomeado para assumir o controle deste campeão.

O próximo item, levantar hipóteses para resolver o problema proposto (d), se relaciona diretamente com a característica funcional de elaborar hipóteses, mas quando partimos do problema dado, temos que estas hipóteses partem das particularidades exigidas pelo problema. Assim, estes problemas podem exigir dos participantes pensar sobre o comportamento de um determinado jogador/campeão dentro do jogo e, levantar hipóteses sobre a funcionalidade dos combos desses campeões.

De mesmo modo, em pensar nas runas (e), os participantes avaliam as particularidades do problema para que a partir disso, pudessem associar os campeões escolhidos pela equipe com as runas que fossem adequadas para a problemática, sempre com a intenção de potencializar aquilo que o problema dado solicitava.

*Quadro 24: Síntese - Resolução de um problema dado.*

**Síntese sobre os sentidos:**

As discussões se sucedem das particularidades do problema dado;

Atribuir utilidade ao campeão imposto pelo problema gerando combos entre os campeões;

Balancear a distribuição de dano (dano mágico e dano físico);

Associar itens ao tipo/características do campeão;

Suprir as fraquezas causadas pelo problema;

Um jogador tem a incumbência de jogar com um campeão de acordo com a sua facilidade;

Hipóteses quanto ao comportamento do campeão e sua funcionalidade em jogo;

A escolha de runas para potencializar a resolução do problema dado.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

### 8.3.6. Prever e antecipar

Nesta categoria, temos dois possíveis sentidos, prever e antecipar: identificar e compensar as fraquezas (13) e; identificar as fraquezas e reelaborar outras alternativas (14).

Quando falamos sobre prever e antecipar, estamos falando de dois elementos distintos que no caso, não há como não estarem atrelados. Se a característica funcional “prever” ganha destaque, encontramos um conflito que deve ser solucionado de acordo com as noções preventivas, que subsequente deverá ser “antecipado”, de modo que, antes mesmo que este conflito possa causar impactos negativos, os sujeitos consigam evitar a ocorrência do mesmo.

Ao longo dessas análises vamos observando que as características de cada um dos campeões são fatores cruciais para a construção das estratégias de jogo. Então, na categoria prever e antecipar não é diferente, pois, são as características dos campeões unido com as estratégias dos participantes que possuem fator decisivo para aumentar as chances de vitória.

Em **prever e antecipar: identificar e compensar as fraquezas (13)** e também em **prever e antecipar: identificar as fraquezas e reelaborar estratégias (14)**, basicamente seguimos os mesmos sentidos para compreender. Em ambas categorias, seguem o sentido de prever (identificar) as fraquezas que a sua composição de campeões apresenta, seja devido as

características de cada campeão e também, seja estas características em confluência com a estratégia da equipe.

O que uma categoria se diferencia da outra, está na antecipação dos participantes quanto aos possíveis conflitos gerados durante as discussões. Ou seja, após identificar as fraquezas da equipe (prever), os participantes fazem um movimento de antecipar estas fraquezas para que não causem impactos negativos. Para isto, conclui-se dois direcionamentos referentes a categoria (13), quando após identificado as fraquezas geradas pelo problema dado ou pela própria construção dos participantes, os mesmos tentam compensá-las de alguma outra forma. Então, os participantes poderiam trocar peças (trocar um campeão por outro) para suprir as fraquezas decorrente da equipe, considerando as características de seus campeões.

O primeiro direcionamento é identificar que esta fraqueza seja decorrente de um único campeão, ou seja, decorrente de suas próprias características em jogo e, portanto, trocamos ele por um outro. Neste caso, quando falamos sobre as características de um campeão, estamos fazendo alusão quanto as funcionalidades de suas habilidades (ou seja, a jogabilidade), que quando pensamos nas fraquezas, estas habilidades podem gerar dificuldades para farmar ou quando combinadas com as habilidades de um outro campeão, quando estas se anulam por natureza (como o caso de Yuumi e Mordekaiser).

Por exemplo, na partida 2 da Oficina 2, a sugestão de Darius em que na rota superior poderia ser jogada com o campeão Amumu. Em termos de combos para a equipe, a união desses campeões selecionados a dedo, teria, teoricamente, um combo muito poderosíssimo, mas havia uma possível fraqueza, que é a fase de rotas do campeão, que pode ser extremamente difícil de ser jogado. Derivado dessa fraqueza, a dificuldade de jogar com este campeão na rota superior poderia adiar o seu crescimento no jogo, de tal forma que sua presença na equipe não causaria impactos positivos. Dessa maneira, a antecipação dos participantes seguiu o sentido de compensar essa fraqueza, trocando o campeão Amumu por um outro, já que a fraqueza da equipe se encontrava na presença deste campeão no jogo.

Já o segundo direcionamento, ainda quanto a categoria (13), é quando os participantes identificam que a fraqueza é a falta de um tipo de campeão na equipe, ou seja, falta de um campeão apropriado para desempenhar uma função específica. Por exemplo, se a equipe não possui nenhum campeão que seja do tipo tanque, então os mesmos acabam compensando esta fraqueza ao colocarem em jogo um campeão com características de tancar o dano adversário.

De modo semelhante, o sentido (14) possui uma dinâmica de antecipar as fraquezas da equipe, mas agora mudando todo o pensamento para a construção das estratégias de jogo. Dessa forma, se pensa nas estratégias por completo.

O elemento “antecipar” surge no momento que, após criado as estratégias de jogo da equipe, ou melhor, após criar-se hipóteses de jogo para a sua equipe, os participantes seriam capazes de identificar as fraquezas derivadas dessas discussões e, posteriormente, reelaborar outras alternativas.

Estas alternativas poderiam ser facilmente elucidados por uma reconstrução na forma de pensar, sobretudo, na dinâmica de jogo. Portanto, os participantes foram capazes de repensar a estratégia da equipe.

Por exemplo na partida 1 da Oficina 2, ao prever que as campeãs Senna e Cassiopeia são *late game* (ou seja, leva mais tempo para causar impacto na partida), os participantes sugeriram utilizar um campeão de *split-push* na rota superior para suprir a dificuldade de derrubar torres, isto nos remete a um movimento de repensar nas estratégias da equipe de modo a compensar estas fraquezas – posteriormente os participantes não levaram esta ideia adiante nesta partida, mas só o fato de terem pensado nesta estratégia, já é uma informação relevante pois demonstra que os participantes tiveram a capacidade de encontrar soluções para suas fraquezas. Outro exemplo acintoso, é o caso da partida 2 da Oficina 3, quando os participantes preveram que a campeã Yuumi jogando sozinha na rota do meio estaria extremamente vulnerável, de modo que os participantes reelaboraram a estratégia de jogo da equipe para compensar esta dificuldade, jogando ao lado do campeão que jogaria na selva.

*Quadro 25: Síntese - Prever e antecipar.*

**Síntese sobre os sentidos:**

Prever e identificar as fraquezas;

Identificar que as fraquezas são decorrentes das características dos campeões;

Identificar que as fraquezas são decorrentes das estratégias da equipe em confluência com as características dos campeões;

Compensar as fraquezas decorrentes das características (jogabilidade) do campeão – trocar as peças;

Compensar as fraquezas decorrentes ao tipo de campeão e sua função em jogo – trocar as peças;

Reelaborar/repensar as estratégias da equipe para compensar uma fraqueza.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

### 8.3.7. Ação comprobatória

*Eu sempre soube que a categoria ação comprobatória possui uma grande relevância para esta dissertação...*

*Zoe – Como é que é? Você sempre soube?*

*Heimerdinger – He He He! Um cientista deveria reconhecer suas fraquezas.*

*Mas gente...*

*Zoe – Sem mais. Você só foi reconhecer isso no seu exame de qualificação.*

*Xiu Zoe, para de me entregar.*

*Zoe – Mas é essa a verdade?*

*Tá bom, tá bom gente. Após o meu exame de qualificação eu percebi que esta categoria é extremamente importante.*

*Heimerdinger – Assim ficou melhor, He He He!*

*Povo dedo duro, mas enfim...*

Então, os sentidos da categoria Ação comprobatória foram: comprovar e refletir se as estratégias foram adequadas para o problema (15) e; a ação comprobatória foi pautada em apenas um elemento (16).

Com o sentido **Ação comprobatória: comprovar e refletir se as estratégias foram adequadas para o problema (15)**, nós tentamos identificar sentidos que possam responder perguntas como, na percepção dos participantes: se o problema foi solucionado? Por que suas estratégias deram certo ou errado? O que poderiam ter feito de diferente? E assim por diante.

Então os sentidos encontrados foram: a) a escolha de um campeão que o jogador não o utiliza usualmente, interfere no jogo; b) apesar de identificar os problemas durante o jogo, temos a ausência de refletir sobre os motivos que geraram essas fraquezas; c) fazer uma leitura sobre o jogo em concordância com as estratégias criadas.

O sentido (a) se trata da habilidade do jogador em jogar com um determinado campeão. Então, um determinado jogador possui facilidade em jogar com um determinado tipo de campeão enquanto não está acostumado com um outro. Um exemplo está na partida 1 da Oficina 3, quando na ação comprobatória, um participante sugeriu que ter utilizado um campeão do tipo assassino teria sido melhor do que jogar com um campeão do tipo mago, ao qual ele não tinha tanta facilidade e/ou costume de jogar.

Também encontramos o sentido (b), que apesar dos participantes terem identificado os problemas que encontraram durante o jogo, os mesmos não foram capazes de refletir quais foram os motivos que geraram esses problemas, estas fraquezas. Na partida 2 da Oficina 3, os



participantes disseram que a sua campeã foi inútil, que a equipe não fez os objetivos (derrotar os dragões por exemplo), ou que tinha faltado wards/sentinelas de visão no mapa. Embora tenham sido problemas verdadeiros, eles não explicaram e muito menos refletiram sobre quais foram os motivos que geraram estes problemas, fazendo com que esta ausência de reflexão tenha interferido negativamente na ação comprobatória dos mesmos.

E também temos o sentido (c), que após jogado a partida, os participantes faziam uma leitura sobre o jogo em concordância com as estratégias criadas. Verifica-se que suas estratégias foram adequadas para a partida.

Porém, ser adequado ou não, não implica em vitória. Como ocorreu na partida 2 da Oficina 4, que os participantes fizeram a leitura que a equipe havia perdido devido ao comportamento dos mesmos dentro de jogo, sendo que eles não poderiam ter morrido e entregue a vantagem aos adversários. Porém, esta leitura não interfere nas discussões a priori, ou seja, nela, não implica que as estratégias foram inviáveis, muito pelo contrário, dá a entender que na opinião dos participantes, o motivo pela derrota na partida foi a habilidade e o comportamento de cada um dentro de jogo e não as estratégias formuladas.

Um outro exemplo é a partida 1 da Oficina 4, cujo resultado da partida havia sido uma vitória. Na ação comprobatória dos participantes, temos que os participantes sugerem que as estratégias criadas também foram adequadas, sendo que sua única fraqueza era decorrente do próprio problema dado.

Quanto ao sentido **Ação comprobatória: pautada em apenas um elemento (16)**, temos um sentido único, e como seu título sugere, na ação comprobatória é pautada em apenas um argumento explicativo. Ocorreu na partida 1 da Oficina 2, quando os participantes explicaram que o motivo pelo qual as suas estratégias não tenham funcionado, foi devido a composição da equipe adversária.

Como já interpretado, analisamos que a composição de campeões formada por nossos participantes não teria sido a mais adequada, sendo que esta apresentaria diversas fraquezas, e então os participantes poderiam ter feito a ação comprobatória com mais maestria. Mas deixando isso de lado, o argumento possui seu grau de veracidade, o que faz com que a ação comprobatória dos participantes tenha sido correta, embora incompleta.

Então, ao argumentar que suas estratégias não funcionaram por causa da composição adversária, implicitamente os participantes estão dizendo que os campeões escolhidos pela outra equipe são *counters* (que *countera* ou anulam) dos campeões escolhidos pelos participantes, o que gera uma desvantagem em jogo. Como já justificamos, os campeões escolhidos por nossos participantes na rota inferior eram frágeis, enquanto os campeões

adversários eram capazes de ficar *pokeando* (ir causando pequenos danos constantemente), fazendo com que os campeões escolhidos pelos participantes tivessem dificuldades para farmar e se fortalecer já que os mesmos sofriam dano constantemente.

O argumento está correto, é uma causalidade que não depende dos participantes – e por ser uma causalidade que não está ligada diretamente com o processo de pensamento dos participantes, e sim que ocorre a partir das escolhas dos adversários, não incluímos este sentido na categoria das relações causais já que estamos analisando as vozes dos participantes –, mas que altera o curso da partida. Portanto, mesmo não a incluindo na categoria das relações causais, esta se faz presente neste momento pois, a partir dos acontecimentos dentro da partida, os participantes puderam fazer a ação comprobatória de suas estratégias durante a etapa das discussões pós-jogo.

Concluimos que os participantes fizeram o uso da sua capacidade comprobatória, com um argumento relevante, porém incompleto, já que os mesmos não apresentaram outras fraquezas presentes em suas estratégias, pautando-se em apenas um elemento.

*Quadro 26: Síntese - Ação Comprobatória.*

**Síntese sobre os sentidos:**

A escolha de um campeão que o jogador não o utiliza usualmente, interfere no jogo;

Apesar de identificar os problemas durante o jogo, temos a ausência de refletir sobre os motivos que geraram essas fraquezas;

Fazer uma leitura sobre o jogo em concordância com as estratégias criadas;

Argumentos pautados em apenas um elemento;

As estratégias não foram eficientes devido a composição da equipe adversária (causalidade).

Fonte: elaborado pelo autor, 2022.

### **8.3.8. Afeto – Desejo/prazer**

Neste momento, iniciamos nossa jornada para analisar as categorias que se relacionam com as emoções. Vale a pena frisar que, quando nós falamos sobre as emoções, se trata de sua presença em contato com o jogo digital. Aqui não temos a intenção de analisar o grau em que estas emoções atingiram, pois se fosse, nossa pesquisa deveria ter um formato totalmente diferente, e também contar com a presença de novos referenciais teóricos.

Então, temos a categoria Afeto – Desejo/prazer, cujo sentido encontrado foi o desejo/prazer de jogar com um determinado campeão (17).

De modo a dissertar sobre este sentido, devemos considerar que o jogo *League of Legends* possui uma quantidade muito alta de campeões disponíveis para que os jogadores possam jogar, e é natural que cada jogador cria afetos por alguns deles, despertando o desejo de jogar com este campeão e não um outro.

Embora seja uma explicação simples, podemos associar este desejo e afeto com o prazer, ou seja, depende do significado emocional (CRAWFORD, 1984) que o jogador tem por um determinado campeão, sendo que ao jogar com o mesmo, pode despertar o prazer.

Então vimos ocasiões aos quais os jogadores se demonstram interessados em jogar com determinados campeões, mesmo que os mesmos não sejam viáveis para a composição que a equipe estaria formando. Na pesquisa, também ocorreu o desejo em resolver um problema, ou melhor dizendo, um jogador apresentou indícios de que desejava jogar com o campeão ao qual o problema dado estipulava para a partida, como no caso de Darius que quis jogar com a campeã Morgana na selva (partida 2 da Oficina 2).

Estes dados comprovam que a relação entre o jogo digital e os jogadores acabam criando afetos, afetos que dão sentido, afetos com significados emocionais.

*Quadro 27: Síntese - Afeto - desejo/prazer.*

**Síntese sobre os sentidos:**

O desejo/prazer de jogar com um determinado campeão;

O significado emocional que um jogador tem com um campeão.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

### **8.3.9. Desafio**

Nesta categoria, temos o sentido **Desafio: a vontade de superar problemas desafiadores (18)**. Primeiramente, devemos pensar que o jogo *League of Legends* por si só já é desafiador, pois cada partida é única. Nas partidas, se joga com composições de campeões diferentes, as tomadas de decisões dos jogadores se alteram devido a determinadas situações, o que faz com que cada partida apresente novas situações desafiadoras.

Por outro lado, no momento em que nós estabelecemos aos participantes uma problemática para cada uma das partidas, significa que estamos aumentando os desafios aos quais os participantes estariam sujeitos, tornando o jogo ainda mais desafiador.

Então, o desafio obtido na pesquisa se relaciona diretamente com a problemática dada, já que os problemas são desafios adicionais.

Na partida 2 da Oficina 2, cujo o problema dado foi jogar com a campeã Morgana na rota da selva, o desafio se estabelece pelo fato de a campeã ser uma maga, que usualmente é utilizada como suporte ou, eventualmente, na rota do meio. Porém, não é algo novo no cenário de *League of Legends* que alguns jogadores utilizem a campeã na rota da selva, mas podemos assumir que tal escolha, é uma escolha mais por divertimento destes jogadores do que utilizada com a seriedade de vencer a partida. Este argumento se direciona pelo fato de que no cenário competitivo (ou seja, nos campeonatos de *League of Legends*), esta escolha não costuma aparecer.

Voltando nossos olhares para esta pesquisa, no momento que o problema foi dado aos participantes e as discussões direcionaram que o participante Darius deveria jogar com a campeã Morgana, percebemos pelo tom de voz do participante o desejo de assumir o papel de jogar com a campeã. Assim, Darius se demonstrou entusiasmado pelo desafio de jogar com a campeã na rota da selva, de modo que o seu objetivo passa a ser “ter um bom desempenho com a campeã”, para que de fato, se possa superar este desafio e vencer a partida.

#### *Quadro 28: Síntese - Desafio.*

##### **Síntese sobre os sentidos:**

A vontade de superar problemas desafiadores;

O desejo de ter um bom desempenho com a campeã.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

Antes de passarmos para a próxima categoria, podemos refletir um pouco mais sobre os desafios. Aqui, nós não consideramos a partida 2 da oficina 3 como um exemplo cujo o problema dado foi desafiador para os participantes. Temos que para ser desafiador, os participantes deveriam ter assumido que seria possível solucioná-lo, o que não foi o que aconteceu, já que o participante Sett afirmava que não haveria como resolver o problema dado. Tal afirmação demonstra que o participante não se sentiu desafiado, ele não se sentiu impelido a solucionar o problema, o que nos remete que para ele, o problema dado estava muito difícil e impossível.

### 8.3.10. Relaxar – Diversão – Animar-se

O sentido encontrado foi **Relaxar – Diversão – Animar-se: descanso emocional e alívio das tensões com brincadeiras entre os participantes (19)**.

Embora estas sejam características com finalidades diferentes, unimos em uma mesma categoria pois, dada um mesmo tipo de situação, podemos obter sentido que nos remete à estas características.

Portanto, a situação derivada do momento de discussões a priori, consistia em pequenos comentários de gozação entre os participantes. Eram brincadeiras que como, por exemplo, dizer que seus companheiros jogam mal ou que o mesmo não iria ajuda-los durante a partida. Citemos como exemplos de situações o momento em que Sett diz que seus companheiros de equipe jogam tão mal quanto um bot (um robô, ou personagens não jogáveis) – partida 2 Oficina 4 –, ou quando Darius brinca com Lillia dando a entender que o mesmo não iria *gankar* a rota inferior – partida 2 Oficina 2.

Como já foi comentado, são pequenas brincadeiras, que muitas vezes podem passar despercebidas, mas é um momento que dá um descanso emocional e alivia as tensões durante o processo de discussões a priori. Mesmo que sejam sentidos extremamente simplistas, não deixa de ser um sentido, um mero riso no canto da boca já é o suficiente para trazer leveza para aquele momento.

Então, nestas brincadeiras, uns com os outros, alivia-se as tensões de um momento sério (relaxar), o que causa risos (diversão e animar-se).

*Quadro 29: Síntese - Relaxar - diversão - animar-se.*

#### **Síntese sobre os sentidos:**

Descanso emocional e alívio das tensões com brincadeiras entre os participantes.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

### 8.3.11. Desatenção

O sentido que nos apresenta é a **desatenção: estar alheio as discussões (20)**. Percebemos nesse sentido que em alguns momentos os participantes não acompanhavam as discussões dos companheiros de equipe como deveriam, gerando lacunas para entender como seria a dinâmica de jogo da equipe.

Isso fazia com que os participantes fossem levados a repetir suas falas para explicar aos companheiros de equipe que não prestaram atenção nas discussões e, em outros casos, a discussão continuava se desenrolando enquanto um participante estaria entendendo tudo errado.

Mas como esta categoria nos é relevante?

A falta de atenção, no geral do participante Sett, pode nos servir como indícios para outros sentidos. Por exemplos: Sett estaria cansado do processo de discussões a priori, o que faria com que ele não tivesse muita atenção; o jogo *League of Legends* já não têm o mesmo impacto como era antigamente, ou seja, o jogador não tinha naquela época um afeto (significado emocional) pelo jogo – já que é natural que um jogador se canse de um determinado jogo ao longo dos anos; podemos relacionar até com a característica funcional “egocentrismo intelectual”, cujo ao ser contrariado, o mesmo acaba ficando emburrado; ou também podemos considerar que o participante se livra da responsabilidade de trabalhar em equipe para elaborar as estratégias de jogo, sendo que, ao escolher com qual campeão ele mesmo jogaria, os demais participantes deveriam se virar para escolherem os deles, o que torna o processo mais individualizado.

O impasse é que não temos dados suficientes para assumir como verdade um desses exemplos ou um outro, mas levantar reflexões faz parte do processo, e o surgimento da desatenção não só tem a ver com as emoções, como também tem a ver com o cognitivo.

Então, como a análise textual discursiva permite que o pesquisador interprete os dados, podemos assumir estes exemplos como subsentidos, pois a nossa análise não se baseia em uma transcrição de palavras vazias escritas, e sim naquilo que é sensível, a entonação da voz dos participantes, a forma como uma frase é pronunciada (com calma ou mais rápida, mais empolgada), tudo que possa nos sugerir outros sentidos implícitos.

*Quadro 30: Síntese - Desatenção.*

**Síntese sobre os sentidos:**

Estar alheio as discussões;

O cansaço gerado pelas discussões a priori;

O jogo não possui significado emocional para o jogador;

A contrariação deixa o participante aborrecido;

Tornar o processo de discussões a priori individualizado.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

### 8.3.12. Confiança – Domínio

A confiança e o domínio são conceitos citados por Schell (2008) e Zichermann e Cunningham (2011), respectivamente, sendo possível percebê-los ao jogar jogos digitais. Então ao tomar estes autores como base, encontramos o sentido **confiança – domínio: a confiança em suas próprias habilidades (21)**.

Ao lembrar que o domínio está relacionado com as habilidades dos jogadores, podemos concluir que quanto melhor for as habilidades de um jogador, maior será o domínio que ele tem no jogo. Assim, isso faz com que eles ganhem confiança em si mesmos, a sensação de serem bons no jogo é um contribuinte para atingir a confiança, e é por isso que a confiança se relaciona com o domínio.

Na partida 1 da Oficina 3, percebemos a confiança que o participante Sett deposita em si mesmo, ao mencionar que, mesmo com os banimentos em alguns campeões do tipo assassinos aos quais ele está habituado a jogar, ele ainda demonstrou confiança em suas habilidades para jogar a partida, sendo que o mesmo deu a entender que não necessitaria de campeões do tipo assassino para ter um bom desempenho em jogo.

#### *Quadro 31: Síntese - Confiança - domínio.*

##### **Síntese sobre os sentidos:**

A confiança em suas próprias habilidades.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.

### 8.3.13. Sentimentos negativos

Os sentimentos negativos são sentimentos possíveis de serem encontrados ao jogar jogos digitais. Então, nesta pesquisa, nos limitamos em apenas pontuar o surgimentos desses sentimentos negativos em nossa pesquisa.

Assim, temos os **sentimentos negativos: quando a situação sai do controle, os participantes se irritam ou se frustram (22)**.

Para contextualizar, essas situações são aquelas quando as discussões podem contrariar um participante, de forma que o mesmo não concorde com as sugestões dos demais, podemos associar também com o resultado de uma partida, quando a equipe perde o jogo para os

adversários, e até erros individuais dentro da partida, o que traz consigo um ímpeto de raiva por um companheiro de equipe.

Poderíamos justificar esses sentimentos negativos simplesmente pela vontade de vencer as partidas. Os participantes muitas vezes ficam envolvidos com o jogo, com gana pela vitória, e quando isso acontece, qualquer erro pode ser crucial para despertar a ira dos jogadores, já que os erros podem determinar um trágico desfecho. Podemos também pensar além, talvez a imposição de problemas dados em cada partida seja um outro elemento para elevar a vontade de vencer, pois ao serem desafiados, existe a vontade de solucionar estes desafios, e quando isto não se concretiza, pode gerar frustração.

Para exemplificar, podemos lembrar a partida 1 da Oficina 3, quando Darius teve um comportamento altamente tóxico ao ponto de xingar seus companheiros de equipe e socar a mesa a qual o mesmo estaria jogando o jogo, o que comprova que o mesmo se sentiu profundamente irritado com a situação. Foi frustrante, pois o jogo *League of Legends* é um jogo cooperativo, quando o trabalho em equipe é tão importante como o jogo individual, e então, o único jogador forte na partida era Darius, e sozinho, o mesmo não conseguiu fazer nada.

Outro exemplo está na partida 2 da Oficina 3, quando o participante Sett não aceitara que haveria solução para o problema dado, e que em resposta as estratégias de jogo criadas pelos companheiros de equipe, o mesmo decidiu jogar a partida “sabotando” o jogo, frustrando a si mesmo e aos demais jogadores.

Estes sentimentos podem ser exaustivos, especialmente ao caso do exemplo da partida 2 da Oficina 3, gerando um cansaço emocional, o que faz com que os jogadores possam jogar o jogo apenas por jogar ao serem frustrados, perdendo a vontade pela vitória.

A raiva também é um indicador para os sentimentos negativos, só que em sentido contrário à frustração anterior. Nesse caso, a vontade de vencer é tanta, que qualquer erro é um indício para que os jogadores fiquem com raiva, já que erros podem custar o jogo.

*Quadro 32: Síntese - Sentimentos negativos.*

**Síntese sobre os sentidos:**

Frustração ao não concordar com os companheiros de equipe;

A frustração inibe o ímpeto pela vitória;

A vontade de vencer é tanta que qualquer erro pode causar raiva;

Ao mesmo tempo que causa raiva, gera frustração: a vontade de vencer é tanta, porém os companheiros de equipe não ajudam em nada.

**Fonte:** elaborado pelo autor, 2022.



## 9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diogo – Para respondermos ao nosso problema de pesquisa: “o jogo digital comercial *League of Legends* contribui para o aprimoramento do pensamento formal?”, devemos pensar em nossos objetivos de forma que o pensamento formal tenha sido utilizado pelos participantes desta pesquisa como veremos adiante.

Então, do objetivo específico “Identificar e compreender as características funcionais utilizadas no jogo digital *League of Legends*”, podemos afirmar que as características funcionais foram sim utilizadas durante a pesquisa, porém, apresenta algumas incompletudes no processo de pensamento, o que não vemos como um ponto negativo.

Ao considerar as características funcionais relativas ao pensamento formal, encontramos as categorias “considerar as combinações possíveis”, “relações causais”, “raciocínio hipotético-dedutivo”, “resolução de um problema dado”, “prever e antecipar” e “ação comprobatória”, enquanto a categoria “egocentrismo intelectual” está presente no estágio da inteligência pré-operatória, mas devido sua manifestação na pesquisa de forma acintosa, ainda possui sua relevância como uma característica funcional e cognitiva.

A presença das características funcionais por si só, evidenciam que os participantes utilizaram seu pensamento cognitivo durante o processo de discussões, em especial, o pensamento formal. E ao refletir sobre estas categorias, temos que elas estão interligadas como um todo durante as discussões, sendo que uma categoria possui relação com outras.

Então partimos da “resolução de um problema dado”, este que foi o Norte para as discussões, era a partir das particularidades de cada problema dado que os participantes eram desafiados a refletir sobre suas fraquezas, encontrar soluções e outras possibilidades para tornar a vitória possível. Isto nos leva ao “raciocínio hipotético-dedutivo”, quando os participantes criavam hipóteses para a solução do problema dado e para as especificidades das estratégias de jogo discutidas, resultando em uma possível dedução (conclusão) para estas estratégias, apresentando argumentos que nos levam a pensar em “considerar as combinações possíveis”, que foi dividida em dois eixos: 1) combos entre as habilidades dos campeões e não terem considerado os combos dos campeões e as suas características, e; 2) combos relacionados as runas e aos itens e não considerar a relação de itens.

Começamos a perceber que, mesmo que os participantes tenham usado do pensamento cognitivo para criar suas estratégias de jogo, em muitos casos encontramos alguns limites no pensamento dos participantes, o que tornava o pensamento incompleto. Mas consideramos que estes limites não são prejudiciais, ou seja, não consideramos que estes limites impeçam o

processo de desenvolvimento cognitivo possibilitado pelo jogo *League of Legends*. Nossa justificativa para isso são: a) o próprio jogo é muito complexo, possui muitos elementos e está em constantes mudanças, mudanças que têm impactos nas estratégias de jogo; b) outro ponto é que a nossa sugestão para as oficinas era que as partidas fossem leves, que os participantes deveriam sim criar estratégias para vencer as partidas, porém, a conclusão, se venceu ou perdeu, era irrelevante; c) não esperamos dos participantes um alto desempenho no pensamento “sobre o jogo”, pois, este pensamento, deixamos para os estudiosos do jogo *League of Legends* e os profissionais envolvidos no cenário competitivo, embora o conhecimento sobre o jogo não seja exclusivo desses agentes.

Temos então, que o pensamento sobre as estratégias de jogo, naturalmente iria acarretar em certos limites, até porque a pesquisa tinha como intuito possibilitar relações afetivas com o jogo, de modo que todo o processo fosse leve e harmônico.

Dessas relações, também temos a categoria “relações causais” e o “egocentrismo intelectual”. Do primeiro, era toda causalidade que ocorreu durante o processo de discussão ou durante o jogo, o que nos chama a atenção foi a influência que a voz de um participante teve sobre o grupo (veremos novamente durante o próximo objetivo específico). Já no segundo, característica funcional referente ao estágio da inteligência pré-operatória, notamos que um participante toma o seu pensamento como superior aos demais e a prova de falhas, e que ao ser contrariado, acarretou em uma parcial sabotagem naquela partida, quando o participante não aceitou as estratégias dos companheiros de equipe e jogou o jogo como bem entendeu.

Ainda no momento de discussões a priori, observamos a categoria “prever e antecipar”, a qual os participantes demonstraram a capacidade de repensar sobre suas estratégias, encontrando fraquezas (prever) e reelaborando soluções (antecipar).

E por fim temos a categoria “ação comprobatória”, cujo a sua importância seria uma análise por parte dos próprios participantes para concluir se as estratégias criadas foram de fato adequadas. Esta categoria se manifestou durante as discussões pós-jogo, a qual os participantes apresentaram uma breve síntese por partida, o que foi um limitante, já que não exigimos que os mesmos argumentassem com mais exatidão, o que implicou na ausência de oportunidades para refletir sobre os motivos que geraram certas dificuldades no jogo, mas se tivéssemos exigido, com certeza teria tornado o processo exaustivo para os mesmos.

De mesmo modo, quando argumentado sobre as estratégias de jogo criadas, estes argumentos teriam sido pautados em apenas um elemento, causalidade da falta do pensamento reflexivo, deixando de lado outras explicações que justificariam o resultado de uma partida.

Assim, a ação comprobatória não atingiu um nível esperado, já que os argumentos foram escassos e pouco reflexivos.

Em panorama geral, concluímos que o objetivo específico teria sido atingido, primeiro porque foi possível identificar diversas características funcionais no jogo *League of Legends*, em especial as características funcionais que fazem parte do pensamento formal, e também, pelo fato de termos compreendido os sentidos que estas características funcionais nos apresentaram em relação com o jogo.

Mas devemos chamar a atenção para outro detalhe referente as limitações, tendo em mente que os dados foram analisados em apenas 5 Oficinas, e que, se tivéssemos analisado uma quantidade maior (como havia sido a proposta inicial), talvez poderíamos ter encontrado dados mais satisfatórios, em especial, quanto a característica funcional “ação comprobatória”.

Considerando o nosso segundo objetivo específico: “analisar se as interações entre os participantes no processo de discussões tiveram impactos no pensamento cognitivo dos adolescentes”, em suma, vamos nos referir a característica funcional “relações causais”.

De modo geral podemos afirmar que sim, as interações tiveram impactos no pensamento cognitivo, porém, estes impactos foram mais impactos negativos do que impactos positivos. Então ao relembrar sobre os sentidos que surgiram nas “relações causais”, temos que a voz de um único participante teve influência sobre o pensamento de todo o grupo. Nessa interação, o que era dito por um participante, foi tomado como verdade, sem que haja ao menos contestação entre os participantes, o que nos leva a pensar que houve uma ausência de reflexão sobre aquilo que estava sendo sugerido e discutido, gerando um papel passivo aos participantes. Esta passividade tem conotação negativa já que os participantes não são levados a pensar.

Em contrapartida, tivemos poucos momentos ao qual a interação se fez presente como um impacto positivo, foi quando havia profundas dificuldades de solucionar o problema dado e criar uma estratégia possível. Nesse momento, para ser mais específico, na partida 2 da Oficina 3, quando os participantes discutiam em prol de encontrar soluções para o problema, o participante Darius conseguiu criar uma hipótese que beneficiasse as discussões, e a partir desta, os participantes puderam compreender a ideia de Darius e argumentar sobre ela.

Podemos concluir que, mesmo com conotação negativa, o objetivo é relevante, pois podemos levantar novas hipóteses a serem estudadas. Por exemplo, o impacto positivo encontrado nas interações dos participantes poderia ser explicado pelo grau de dificuldade do desafio imposto pelo problema, pois, mesmo que todos os problemas dados já eram um desafio a mais nas partidas de *League of Legends*, talvez estes desafios fossem de certa forma, fáceis de se criar hipóteses e consequentemente, fáceis de serem resolvidos. Isto não implica que nas

demais partidas os participantes tenham solucionado os problemas dados com maestria, mas o que nos é relevante é que do ponto de vista das interações entre os participantes, os mesmos tenham sido estimulados a pensar mais com o problema dado na partida 2 da oficina 3 do que nas demais partidas.

Temos também o nosso terceiro objetivo específico: “mapear as emoções referentes por ocasião do trabalho com o jogo digital comercial *League of Legends*”, sendo que, este objetivo se torna fundamental pois não consentimos em dissociar o aspecto cognitivo do afetivo na educação.

Para tanto, das categorias ligadas as emoções, encontramos o “afeto – desejo/prazer”, o “desafio”, “relaxar – diversão – animar-se”, “desatenção”, “confiança – domínio”, e “sentimentos negativos”, e que, embora a categoria “desatenção” seja tenha relações diretas com o aspecto cognitivo, a desatenção foi gerada, fortemente pelo estado emocional do participante em relação ao jogo ou em relação com a situação.

Então, temos da categoria “afeto – desejo/prazer” que o jogo possui significado emocional para o jogador em certas instâncias. Então encontramos sentidos como o prazer e a vontade/desejo de jogar com um determinado campeão e, que este desejo/prazer está associado com o significado emocional que os participantes tinham com estes campeões, o que ressalta o sentimento afetivo de forma a tornar a experiência de jogar o jogo mais prazerosa, podendo potencializar a aprendizagem. Porém, em contrapartida, a categoria “desatenção” traz sua antítese, quando o jogo não possui significado emocional para o jogador, mas como a existência dessa antítese seria possível?

Como já explicamos, é natural que um jogador se canse de um jogo ao longo dos anos, sendo necessário “fazer uma pausa do jogo”, ou “dar um tempo”. Vamos frisar também, que esta desatenção se intensificou na partida 2 da Oficina 3, cujo contexto era que os participantes já vinham de uma partida a qual um dos participantes teria se irritado intensamente, então podemos sugerir outras explicações situacionais como, o participante poderia estar desgastado no processo de discussões a priori decorrente de outras partidas, ou também, no contexto do participante ter sido contrariado pelos demais e assumir que o problema dado não teria solução, o mesmo tenha se sentido apático as discussões. Características estas que poderíamos associar com o egocentrismo intelectual, sendo que as ideias dos demais participantes não serviriam para ele, e por isso, o mesmo resolveu estar alheio a estas discussões.

O desafio, considerado por Schell (2008) como um dos fatores mais importantes dos jogos digitais para proporcionar uma boa fruição, tivemos o anseio dos participantes em superá-los e o desejo de ter um bom desempenho com o campeão cujo o desafio era exigido pelo

problema dado. Tais sentidos nos remetem a categoria “afeto – desejo/prazer”, o que comprova que os desafios são características importantes do jogo que pode proporcionar o prazer aos jogadores.

Na categoria “relaxar – diversão – animar-se”, temos como ponto chave o descanso emocional que as interações sociais entre os participantes proporcionaram. Neste caso, esta categoria situa-se como uma categoria ligada as emoções, e não ao desenvolvimento cognitivo proporcionado pelas interações pois, eram momentos aos quais os participantes aliviavam suas tensões com pequenas brincadeiras entre si, ao contrário de pensar e refletir sobre o jogo, portanto, esta categoria não se encaixa no nosso segundo objetivo específico.

Quanto a “confiança – domínio”, temos que o sentido se direciona ao domínio de suas habilidades, sendo que, a partir do momento que os participantes sentem que suas habilidades de jogo são eficientes, há um ganho de confiança em si mesmo, o jogador pode se sentir no controle da situação.

E em nossa última categoria ligadas as emoções, temos os “sentimentos negativos”, que nos apresentou duas emoções: a raiva e a frustração. Esta, implicou em duas vertentes, a primeira é que a frustração tem impactos de inibição na vontade pela vitória, e na outra, é quando a vontade de vencer era tanta, que implicou na raiva e na frustração.

De modo geral, nos limitamos em identificar e mapear as emoções referentes por ocasião com o jogo *League of Legends*, sem entrarmos em uma análise mais minuciosa e, portanto, não foi possível analisar o grau de intensidade das emoções dos participantes. Porém, ao que nossa metodologia nos permite fazer, é um movimento interpretativo sobre os dados construídos, o que se torna adequado afirmar que a raiva acometida pelo participante Darius, deveras tenha sido muito intensa. Esta se tornou perceptível pelo tom de voz e por palavras agressivas diferidas aos demais participantes.

Por outro lado, também encontramos o valor sentimental e o significado emocional que os participantes tem por este jogo. Mas devemos comedir, pois a vibe dos participantes naquela época em específico, não favorecia um nível alto de afeto pelo jogo, o que não implica na negação da boa fruição. Portanto, tivemos momentos de deleite, mas as emoções mais intensas e perceptíveis durante a pesquisa, foi referente aos sentimentos negativos.

E para finalizar, contamos com nosso objetivo geral “investigar se o jogo digital comercial *League of Legends* contribui para o aprimoramento do pensamento formal”.

Para atingir a este objetivo, relembramos da importância do primeiro objetivo específico, ao qual nos remete em identificar e compreender as características funcionais utilizadas no jogo digital *League of Legends*. Então, deste objetivo podemos assumir que as

características funcionais estiveram presentes ao longo de todo o processo de discussão entre os participantes, e que mesmo que, em muitos casos, incompleto, o seu uso haveria sido aprimorado.

Pois bem, pensemos no desafio gerado por um problema dado, quanto maior a sua dificuldade, mais os participantes utilizaram as características funcionais, levando-os a refletir e pensar formalmente para atingir uma condição de vitória viável. Supondo que, do ponto de vista do equilíbrio, os desafios emergentes do problema dado e do jogo causaram perturbações entre os participantes e o meio (no jogo digital, os problemas foram problemas que usualmente não eram favoráveis para atingir a vitória, o que causava desequilíbrios nas partidas), de forma que os mesmos tiveram que compensá-las, se reestruturando e se adaptando ao problema, isto implica que ao fazer uso das características funcionais, os participantes puderam ampliar as suas estruturas para estruturas cognitivas mais complexas em direção ao equilíbrio. Sabendo que, a inteligência é concebida em termos de equilíbrio, o resultado disso teria sido o conhecimento (DOLLE, 1978).

Em outras palavras, as perturbações causadas pelos problemas só poderiam ser compensadas por meio de atividade, ou seja, ao fazer uso das características funcionais, adaptando e desenvolvendo suas estruturas cognitivas. Com respaldo em Piaget (1999), o equilíbrio só é atingido quando o sujeito é capaz de antecipar as perturbações, o que nos remete a característica funcional prever e antecipar, quando os participantes foram capazes de “antecipar” as fraquezas (que se ampliaram com a presença dos problemas) de suas estratégias, de modo a compensá-las e aumentar as condições de vitória.

Porém, existem algumas limitações, como poderíamos questionar até que ponto o pensamento formal foi utilizado e/ou se desenvolveu. Esta limitação pode ser justificada pela quantidade de dados utilizados na análise, se retomarmos, os dados analisados foram referentes a apenas cinco oficinas, enquanto nós teríamos aplicado dez oficinas. Porventura, se tivéssemos analisado todas as oficinas, ou até uma quantidade de dados ainda maior, talvez pudéssemos ter resultados mais adequados para esta contestação já que os dados seriam contínuos.

Consideramos que, as características funcionais estão presentes em diferentes jogos digitais, para além do jogo *League of Legends*, e o seu uso contribui para o aprimoramento do pensamento formal. Também chamamos a atenção para os desafios, considerados como elemento primordial nesta pesquisa para causar perturbações aos jogadores de modo que os mesmos sejam desafiados a encontrar soluções, que novamente, do ponto de vista do equilíbrio, isso pode acarretar cada vez mais no conhecimento.

## 10. REFERÊNCIAS

- ALVES, L. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, formação & tecnologias**, [S.L.], v. 1, n. 2, p. 3-10, nov. 2008. Disponível em: <https://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/58/38>. Acesso em: 16 abr. 2020.
- AULER, D.; DELIZOICOV, D. Ciência - Tecnologia - Sociedade: relações estabelecidas por professores de ciências. **Revista Electrónica Enseñanza de las Ciencias**. Barcelona, v. 5, n. 2, p. 337-355, 2006.
- BARTLE, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. **MUSE Ltd**, Colchester, Essex, United Kingdom, 1996.
- BOGOST, I. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Londres: The MIT Press, 2007.
- BRAGA, A. Sociabilidades digitais e a reconfiguração das relações sociais. **Rev. de Ciências Sociais da PUC-Rio**, Rio de Janeiro, RJ, n° 9, p. 95-104, 2011.
- BUCK, Ross: The Biological Affects: A Typology. **Psychological Review**, 1999. v. 106, n. 2. p.301-336.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990. 228 p. Título original: Les jeux et les hommes. ISBN 972-9013-28-4.
- CARDOSO, V. C. **Linguagem Algébrica: uma proposta de ensino com o uso de jogos digitais**. Orientador: Prof. Dr. Rui Marcos de Oliveira Barros. 2010. 428f. Dissertação, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2010.
- COLL, C.; PALACIOS, J.; MARCHESI, A. (org.). **Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia evolutiva**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. v.1.
- COSTA, C. Comunicação em rede e Informação. In: COSTA, C. **Sociologia: questões da atualidade**. São Paulo: Moderna, 2010. cap. 4, p. 178-185.
- COSTA, L. P. **O Uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na Prática Pedagógica do Professor de Matemática do Ensino Médio**. Orientadora: Nuria Pons Vilardell Camas. 2017.128 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2017.
- COSTA, V. G. **Ludicidade na formação de professores de matemática: um olhar sobre teorias e práticas educativas**. 2004. 134f. Dissertação (Mestrado), Universidade de Uberaba, Uberaba, 2004.
- CRAWFORD, C. **The art of computer game design**. Berkeley: McGraw-Hill, 1984.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. 1. ed. California: HarperCollins Publishers, 1990.
- DAMÁSIO, A. R. **O Erro de Descartes: Emoção, razão e o cérebro humano**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005. (Original em inglês: Descartes' Error: Emotion, reason, and the human brain. New York: Putnam, 1994).

- DOLLE, J. M. **Para compreender Jean Piaget**: uma iniciação à psicologia genética piagetiana. 2. ed. Trad. Maria José J. G. de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. 202p.
- DREYFUS, H. L.; DREYFUS, S. E. **A Five-Stage Model of the Mental Activities Involved in Directed Skill Acquisition**. Washington, DC: Storming Media, 1980. Disponível em: <https://apps.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a084551.pdf>. Acesso em: 07 set. 2020.
- DREYFUS, H. L.; DREYFUS, S. E. **Mind over machine**: the power of human intuition and expertise in the era of the computer. Oxford: Basil Blackwell, 1986.
- EKMAN, Paul. **A Linguagem das Emoções**. Tradução: Carlos Szlak. São Paulo: Lua de Papel, 2011.
- FERRARI DO ZAMORANO, M. A. Lenguaje, sistemas de significación y pensamiento formal en adolescentes sordos: el lenguaje revestido de operación. **Psicologia USP**, [S. l.], v. 2, n. 1-2, p. 33-47, 1991. DOI: 10.1590/S1678-51771991000100004. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/psicousp/article/view/34441>. Acesso em: 11 mar. 2021.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FORTIM, Ivelise. Alice no país do espelho: o MUD - o jogo e a realidade virtual baseados em texto. **Imaginário**, São Paulo, v. 12, n. 12, p. 171-194, jun. 2006. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-666X2006000100009&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-666X2006000100009&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 27 set. 2020.
- GRATIOT-ALFANDÉRY, Hélène. **Henri Wallon**. Tradução e organização: Patrícia Junqueira. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. 134 p. (Coleção Educadores).
- GEE, J. P. (2009). Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, 27 (1), 167-178.
- GLASS, Geoffrey; XIN, Cindy; FEENBERG, Andrew. (2015). Technology and the Experience of Education. **European Journal of Social Behaviour**, 2(2), 36–52. Disponível em: <http://doi.org/10.5281/zenodo.581679>. Acesso em: 25 jan. 2021.
- GUMIEIRO, Angela Hess. A formação continuada de professores no interior sul-mato-grossense e o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, Dourados, v. 2, n. 3, p. 72-80, nov. 2014. ISSN 2318-4051. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/ead/article/view/3664>. Acesso em: 25 jan. 2021.
- HENZ, C.; SANTOS, C.; SIGNOR, P. Experiência e movimento: pensando a educação em Dewey. **Revista Espaço Pedagógico**, v. 25, n. 1, 25 abr. 2018. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/8036>. Acesso em: 26 de jun. de 2021.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 1938. Reimpressão, São Paulo – SP: Editora Perspectiva S.A. 2000.



LAGRECA, M. do C. B. **Tipos de representações mentais utilizadas por estudantes de física geral na área de mecânica clássica e possíveis modelos mentais nessa área.** Orientador: Prof. Dr. Marco Antonio Moreira. 1997. Dissertação de Mestrado, UFRGS, 1997.

LIMA, Xênia Da Mota Araújo et al. Ludicidade: uma possibilidade de prática pedagógica no fundamental I de uma escola municipal. Anais V CONEDU. Campina Grande: **Realize Editora**, 2018. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/47794>. Acesso em: 16 mar. 2021.

LUCIANO, Maria de Fátima Dórea *et al.* Um estudo sobre motivação entre Minecraft e o Gamebook Guardiões da Floresta. **XVII SBGames**, Foz do Iguaçu, PR, nov. 2018. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/187125.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2020.

MAGICKEN. **[PBE] ARAM vai ser atualizado.** In: Fórum de discussão mantido pela Riot Games, 2018. Disponível em: <https://forums.comunidades.riotgames.com/t5/LOL-Outros-Assuntos-de-LoL/PBE-ARAM-vai-ser-atualizado/m-p/236716>. Acesso em: 19 jul. 2021.

MAHONEY, Abigail Alvarenga; ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. Afetividade e processo ensino-aprendizagem: contribuições de Henri Wallon. **Psicologia da educação**, São Paulo, n. 20, p. 11-30, 2005. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-69752005000100002&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-69752005000100002&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 01 jul. 2021.

MEDEIROS, Maria Elisa Schuck. **Ação pedagógica e estruturas formais: ensino médio e pensamento hipotético-dedutivo.** Orientador: Fernando Becker. 2005. 103 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Porto Alegre: UFRGS, 2005.

MENDES, J. **Indústria de games cresce e se profissionaliza cada vez mais.** 2019. Disponível em: [https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2019/10/16/internas\\_economia,1093076/industria-de-games-cresce-e-se-profissionaliza-cada-vez-mais.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2019/10/16/internas_economia,1093076/industria-de-games-cresce-e-se-profissionaliza-cada-vez-mais.shtml). Acesso em: 30 de março de 2020.

MORAES, Roque. Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela análise textual discursiva. **Ciênc. educ. (Bauru)**, Bauru, v. 9, n. 2, p. 191-211, 2003. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-73132003000200004&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-73132003000200004&lng=en&nrm=iso). Acesso em 14 fev. 2019.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. Análise textual discursiva: processo reconstrutivo de múltiplas faces. **Ciênc. educ. (Bauru)**, Bauru, v. 12, n. 1, p. 117-128, 2006. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-73132006000100009&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-73132006000100009&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 28 Jan 2021.

OLIVEIRA, C. T. F. **Gamificando a avaliação: um experimento na formação inicial de professores de Geografia.** 2019. (Nº folhas) f. Dissertação (Mestrado em ...) - Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba, 2019.

PAIVA, C. A.; TORI, R. Jogos Digitais no Ensino: Processos cognitivos, benefícios e desafios. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL**, 16., Curitiba,

2017. **Proceedings do XVI SBGames: Cuture Track – Short Papers**. Curitiba: SBGames, 2017, p. 1052-1055. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/proceedings>. Acesso em: 21 abr. 2020.

*PARLOUR*. In: Dicionário infopédia de Inglês - Português [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2021. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/ingles-portugues/parlour>. Acesso em: 28 abr. 2021.

PAULA, B. H. **Jogos digitais como artefatos pedagógicos: o desenvolvimento de jogos digitais como estratégia educacional**. Orientador: José Armando Valente. 2015. 227 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Artes Visuais, Unicamp, São Paulo, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/285203>. Acesso em: 31 ago. 2018.

PAULA, B. H. de; VALENTE, J. A. (2016). Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. **Revista Iberoamericana De Educación**, 2016, 70(1), p. 9-28. Disponível em: <https://doi.org/10.35362/rie70170>. Acesso em: 14 jun. de 2021.

PEREIRA, Leonardo Tórtoro. **Introdução aos jogos digitais: desenvolvimento, produção e design**. 0.1. ed. [2017?]. Disponível em: <https://central3.to.gov.br/arquivo/453377/>. Acesso em 26 abr. 2021.

PERRENOUD, P.; THURLER, M. G. (org.). **As competências para ensinar no século XXI: a formação dos professores e o desafio da avaliação**. Porto Alegre, RS: Artmed Editora, 2002.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Rio de janeiro: Forense Universitária, 1999.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants**. MCB University Press, 2001. Disponível em: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2020

RIOT GAMES. **League of Legends**. Versão do cliente 11.15.387.5736. Los Angeles: Riot Games, Inc, 2009. 1 jogo eletrônico.

RIOT GAMES. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br>. Acesso em: 13 jul. 2017.

RIOT GAMES. Disponível em: <https://na.leagueoflegends.com/pt-br/>. Acesso em: 26 jan. 2021.

RIZZI, C. B.; COSTA, A. C. R. O período de desenvolvimento das operações formais na perspectiva piagetiana: aspectos mentais, sociais e estrutura. **Educere**. Umuarama, v. 4, n. 1, p. 29-42, 2004.

ROQUE, Camilla. O Tóxico Mundo dos Games. **Manda News**, 2018. Disponível em: <http://www.radiomandanews.com/noticias/o-toxico-mundo-dos-games/>. Acesso em: 11 set. 2020.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Londres: The MIT Press, 2004.

SANTANA, Paulo Fernando Carvalho; FORTES, Denise Xavier; PORTO, Ricardo Azevedo. JOGOS DIGITAIS: A utilização no processo Ensino Aprendizagem. **Revista Científica da FASETE**, 2016.1.

SCHELL, J. **The art of game design: a book of lenses**. Burlington: Morgan Kauffman Publishers, 2008.

SILVA, R. R. M. **A ciência em revista: uma cosmologia super interessante?** Orientador: Daniel Fernando Bovolenta Ovigli. 2020. 168 f. Dissertação (Mestrado em Educação) -- Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba, MG, 2020.

SILVA, T. T. R. **Comunicação e complexidade na cultura dos videogames. O imaginário em processo de criação de League of Legends**. 2019. Nº folhas f. Tese (Doutorado em ...) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2019.

SOUSA, R.; GALIAZZI, M. do C. Compreensões Acerca Da Hermenêutica Na Análise Textual Discursiva: Marcas Teórico-Metodológicas À Investigação. **Revista Contexto & Educação**, v. 31, n. 100, p. 33-55, 12 abr. 2017.

TONÉIS, C. N. **A Experiência Matemática no Universo dos Jogos Digitais: O processo do jogar e o raciocínio lógico e matemático**. 2015. Nº folhas f. Tese (Doutorado em Educação Matemática) – Universidade Anhanguera de São Paulo, São Paulo, SP, 2015.

TURA, M. L. R. (org.) **Sociologia para educadores**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2006. 160 p.

UNITED States Esports Association. **Gaming Lounges and Arenas Flourish as Esports Grow**. 2020. Disponível em: <https://www.esportsus.org/blog/gaming-lounges-and-arenas-flourish-as-esports-grow>. Acesso em: 05 set. 2020.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da infância**. Lisboa: Estampa, 1975.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.

## APÊNDICE A – Biografia do campeão Ezreal.

Nascido e criado em um bairro rico de Piltover, Ezreal sempre foi uma criança curiosa. Seus pais eram arqueólogos renomados e assim ele acabou se acostumando aos longos períodos de ausência, sempre sonhando em acompanhá-los em suas viagens. Ele adorava ouvir histórias de grandes aventuras e, como seus pais, desejava preencher os espaços vazios de todos os mapas.

Muitas vezes, ele ficava sob os cuidados de seu tio, o estimado Professor Lymere. O professor não gostava nada de ter que lidar com uma criança tão impulsiva e indisciplinada, então contratou os melhores tutores para ensiná-lo coisas como cartografia avançada, mecânica hextec e histórias antigas de Runeterra. Mas o garoto tinha facilidade em *absorver* informações e achava que estudar era uma perda de tempo. Ele passava nas avaliações com facilidade, sem estudar ou estudando muito pouco. Isso deixava seu tio furioso e Ezreal com mais tempo para perambular pela universidade. Ezreal adorava despistar os seguranças do campus, se embrenhando pelos túneis sob as salas de aula e desbravando os telhados da biblioteca. Ele aprendeu a arrombar fechaduras e entrava nas salas dos professores para mudar tudo de lugar só para zoar.

Sempre que os pais de Ezreal voltavam para Piltover, seu pai contava tudo que eles haviam visto e seus planos de futuras expedições; nenhuma mais ambiciosa e secreta do que a busca pela tumba perdida de Ne’Zuk, um tirano shurimane que diziam que era capaz de saltar instantaneamente de um lugar para outro. Se o pai de Ezreal conseguisse dominar essa magia de Ne’Zuk, ele brincava que, em meio a qualquer viagem, poderia facilmente vir jantar com o filho em Piltover toda noite.

Conforme o garoto foi crescendo, o tempo longe dos pais só fazia aumentar. Até que, certo ano, eles não voltaram mais. O Professor Lymere admitiu, com muito pesar, que provavelmente eles tinham morrido, em algum lugar do deserto.

Mas Ezreal não aceitava isso. Eles sempre se preparavam muito bem. Eles devem estar *em algum lugar...*

Abandonando de vez os estudos, o jovem explorador partiu em sua própria jornada. Ele sabia que, se quisesse realmente encontrar seu pai e sua mãe, teria que começar pela sepultura de Ne’Zuk. Ele passou várias semanas pegando suprimentos na universidade: diagramas celestiais, traduções de símbolos rúnicos, guias dos ritos funerários de Shurima e um par de óculos protetores. Ele deixou um bilhete de despedida para o tio e entrou escondido em um navio de carga rumo à Nashramae.

Seguindo as meticulosas notas de campo de sua mãe, ele atravessou o Grande Sai com as caravanas de mercadores que iam para o sul. Por vários meses, ele se embrenhou por cavernas em ruínas sob as areias oscilantes, apreciando a liberdade do desconhecido e enfrentando os horrores indescritíveis que guardavam essas câmaras escondidas. A cada passo, Ezreal se imaginava seguindo o caminho dos pais, chegando cada vez mais perto de desvendar o mistério do desaparecimento deles.

Finalmente, ele conseguiu o que eles claramente não tinham conseguido. Embaixo do mausoléu de um imperador desconhecido, ele encontrou a tumba de Ne'Zuk.

O grande sarcófago estava vazio e havia apenas uma reluzente luva de bronze, com uma matriz cristalina e brilhante no centro. Assim que Ezreal colocou as mãos na luva, a tumba pareceu ganhar vida e se virar contra ele, com armadilhas e emboscadas cuidadosamente armadas há milhares de anos. Quase sem pensar, ele colocou a luva e disparou rumo à saída, até que se teletransportou por vários metros voltando à entrada, antes que toda a estrutura desmoronasse e virasse uma nuvem de areia e poeira.

Ofegante, Ezreal olhou para a luva que pulsava no ritmo dos seus batimentos cardíacos. Ele podia senti-la alterando e expandindo sua essência interior. Foi então que percebeu que aquilo se tratava de uma temível arma de uma era perdida. Uma arma digna de um deus-guerreiro de Shurima e a ferramenta perfeita para um explorador.

Logo que voltou à Piltover, Ezreal passou a emendar uma aventura atrás da outra. De cidades perdidas a templos místicos, seu faro por tesouros o levava a lugares que a maioria dos professores da universidade só tinha visto nos mapas, e assim sua reputação começou a crescer. Obviamente, na cabeça de Ezreal, essas histórias nunca refletiam o verdadeiro alcance e essência de suas façanhas... mas ele acabou tendo uma ideia. Se ele conseguisse ficar conhecido como o maior aventureiro do mundo, seus pais com certeza voltariam e conseguiriam encontrá-lo.

Das fronteiras hostis de Noxus e Demacia, às profundezas obscuras de Zaun e ao deserto congelado do Freljord, Ezreal segue em busca de fama e glória, recuperando artefatos esquecidos pelo tempo e desvendando os enigmas da história. Embora seus contos gerem controvérsias e seus métodos sejam questionáveis, ele não dá voz aos críticos.

Afinal, é claro que isso não passa de inveja (RIOT GAMES, 2021).

## APÊNDICE B – Biografia da campeã Zoe.

Como convém à natureza de seu Aspecto targonense, Zoe não chamou a atenção do reino celestial de maneira tradicional. Ela não derrotou forças ameaçadoras, nem se sacrificou por um ideal nobre, nem superou o desafio existencial de escalar o Monte Targon. Na verdade, Zoe era uma garota comum que, aparentemente, foi escolhida ao acaso entre os Rakkor.

Seus professores diziam que Zoe era uma criança cheia de imaginação, mas muito teimosa, preguiçosa, distraída e travessa. Certo dia, ela resolveu matar uma aula dos textos sagrados para tentar fazer algo "menos chato" e foi notada pelo Aspecto do Crepúsculo.

Ele ficou observando a garota zombar dos gritos zangados dos sacerdotes que a procuravam pela aldeia. Finalmente, após uma hora de buscas, ela se viu sem saída diante da beira de um penhasco. Antes que os professores pusessem as mãos em Zoe, o Aspecto invocou seis objetos e os colocou na frente dela: uma sacola de moedas de ouro, uma espada, um livro com tarefas feitas, um tapete de devoção, uma corda de seda e uma bola de brinquedo. Cinco dos objetos lhe permitiriam fugir ou se livrar daquela situação.

Zoe escolheu a sexta opção.

Sem se preocupar nem com a fuga nem com o perdão, ela agarrou a bola, chutou-a na parede de uma casa vizinha e cantou alegremente enquanto a bola quicava e ia parar entre os sacerdotes de caras amarradas.

O Aspecto não via tanta alegria e irreverência diante do perigo desde seu último hospedeiro, que anunciara o fim da Grande Guerra dos Darkin. Encantado pela espontaneidade de Zoe, ele abriu um portal cintilante para o cume do Monte Targon, oferecendo à garota a chance de conhecer o universo. Ela mergulhou no portal e se fundiu imediatamente ao Aspecto. Depois, mostrou a língua para os professores e desapareceu.

Essa transcendência foi única; na verdade, era *inédita* em todos os mitos e lendas do Targon. Porém, Zoe não se deu ao trabalho de tentar descobrir por que as regras que governam os Aspectos tinham sido mudadas só por causa dela. Na verdade, não se dava ao trabalho de entender regra nenhuma. E assim, ela viajou para dimensões da realidade nas fronteiras da compreensão mortal, brincando com poderes conhecidos por poucos.

Embora Zoe sentisse que apenas um ano tinha se passado, quando voltou para casa, vários séculos já haviam transcorrido em Runeterra. Cheia de curiosidade adolescente, ela queria saber o que tinha perdido enquanto estivera ausente. Para sua sorte, podia viajar pela linha do tempo com um simples pensamento. Entre os eventos testemunhados por ela estavam a ascensão e a queda do "malvadão blindado", Mordekaiser; a destruição das Ilhas das Bênçãos na "Festa dos Fantasmas

Assustadores"; as catástrofes da "Guerra pelas Rochas Brilhantes"; e a fundação de uma nova e rígida nação perto da "Floresta Sem Graça".

Uma coisa em especial ficou clara para Zoe: ela não estava sozinha. Outros Aspectos também habitavam o mundo dos mortais; na verdade, *vários* deles. Portanto, mais amigos para ela conhecer! Mas eles sempre a ignoravam, parecendo bastante preocupados com seus afazeres nos espaços entre reinos. Intrigada, Zoe viajou para as estrelas, onde encontrou um grande dragão cósmico chamado Aurelion Sol.

Embora ele claramente a desprezasse, assim como desprezava toda a sua espécie, Zoe sempre voltava para o lado do dragão, na esperança de descobrir o que o afligia. Pelos discursos bombásticos de autoexaltação que ele fazia, ela descobriu que os outros Aspectos o haviam humilhado, coroando-o com um artefato amaldiçoado para sugar seu poder.

Zoe sentiu pena daquele pobre "cachorrinho espacial" e prometeu fazer o que pudesse para protegê-lo. Por sua vez, Aurelion Sol pelo menos parou de ameaçar destruí-la quando finalmente conseguiu se vingar.

Quanto ao relacionamento entre Zoe e o Forjador de Estrelas, ninguém sabe ao certo se ele é motivado por mero capricho, possessividade ou vontade de bagunçar o cosmos.

Para os estudiosos e místicos do Monte Targon, o surgimento de um Aspecto geralmente é uma ocasião alegre... mas a imprevisibilidade de Zoe deixa todos com o pé atrás, pois nem *ela* mesma sabe o que sua presença pode prenunciar... A única certeza é que Runeterra está prestes a sofrer profundas transformações que podem resultar em caos, destruição e sangue (RIOT GAMES, 2021).

## APÊNDICE C – Biografia do campeão Fiddlesticks.

Há muito, muito tempo, em uma torre à beira-mar, um jovem e tolo mago trazia ao mundo algo que ele não estava pronto para controlar. O que surgiu à sua frente foi uma entidade mais antiga do que os próprios registros históricos – algo mais sombrio do que uma vasta noite sem estrelas, algo que o mundo tentou esquecer desesperadamente – e, em questão de instantes, o mago, a criatura e a torre se perderam entre as camadas do tempo.

Pelo menos é isso que as histórias dizem.

Em Freljord, as crianças assustam umas às outras em torno das fogueiras contando histórias sobre um monstro que surge de sepulturas esquecidas no gelo, cujo corpo é um mero emaranhado de elmos, escudos, peles e lenha. Em Aguas de Sentina, marinheiros embriagados trocam informações ligadas a uma figura vista sobre um pequeno atol distante, de onde as pessoas nunca retornam. Já uma antiga lenda targonense descreve a forma como uma criança do crepúsculo roubou a única felicidade que um ser horrendo e destroçado tinha, enquanto veteranos do exército noxiano preferem narrar a fábula de um lavrador solitário que levou a culpa por uma péssima colheita e foi dado de comida aos corvos, retornando ao mundo como um demônio.

Demacia. Ixtal. Piltover. Ionia. Shurima. Em cada canto de Runeterra, esses mitos persistem – sendo reestruturados, recontados e repassados durante incontáveis gerações de contadores de histórias. Inúmeras são as lendas que narram a existência de algo que parece quase humano e enche os locais por onde passa de um medo palpável.

No entanto, não passam de contos usados para amedrontar crianças pequenas. Ninguém teria medo de verdade de um monstro velho e bobo chamado Fiddlesticks...

Até agora.

Algo despertou na região interiorana de Demacia, instigado pela onda crescente de medo e paranoia que assola o local. Protetorados rurais, separados da capital por quilométricas áreas de cultivo, são esvaziados em questão de dias. Viajantes somem das velhas trilhas. Não há mais notícias dos guardas que patrulhavam as fronteiras do reino. E, dentro da segurança das tabernas que beiram as estradas, é possível encontrar sobreviventes de olhos arregalados que arranham os próprios rostos enquanto balbuciam, desesperados, sobre corvos que não são corvos, sons que não são sons e um terror desigual em forma de espantalho que gralha com os timbres das vozes roubadas dos mortos.

A maioria culpa os magos fora-da-lei. Claro, histórias assim são comuns em épocas de rebelião como esta.

No entanto, a verdade é muito mais horrenda. Algo *realmente* retornou, assim como descrevera o conto fictício do jovem mago na torre à beira-mar. Um mal que se esvaiu do mundo por incontáveis séculos – tempo suficiente para que o presságio que



descrevia seu surgimento se tornasse rumor, passasse para mito e, então, virasse lenda... até que restassem apenas fábulas. Uma entidade tão fora dos padrões que chega a contrariar quase todo o conhecimento contemporâneo que existe sobre magia. Algo tão antigo que apenas *existe*, desde sempre. Uma existência tão universalmente temida que até mesmo animais ficam angustiados ao ouvir seu nome.

Junto ao seu ressurgimento, uma outra história, quase perdida nas areias do tempo, reencontrou forças nas regiões interioranas – a lenda de um grande mal que não tem forma nem pensamento, nem sequer algum entendimento sobre o mundo em que habita, apenas cresce e se transforma em uma figura malformada que reflete aqueles que o temem. O terror de todas as criaturas vivas, aquele que ganhou forma no primeiro grito tenebroso da criação. Um demônio criado antes mesmo que os demônios fossem conhecidos.

Pelo menos é isso que as histórias dizem.

Mas Fiddlesticks não é história. Fiddlesticks é real (RIOT GAMES, 2021).

## APÊNDICE D – Biografia do campeão Yasuo.

Quando criança, Yasuo sempre acreditou no que os outros no seu vilarejo diziam sobre ele: no melhor dos casos, sua existência era um erro de juízo; no pior, ele era um erro que jamais seria desfeito.

Como na maioria das afirmações dolorosas, havia certa verdade nelas. Sua mãe era uma viúva que já criava um filho sozinha quando o homem que viria a ser o pai de Yasuo soprou em sua vida como uma brisa outonal... E, assim como aquela estação solitária, ele foi embora antes mesmo que o cobertor do inverno ioniano caísse sobre a pequena família.

O meio-irmão mais velho de Yasuo, Yone, era tudo o que o caçula não era: respeitoso, cuidadoso, responsável... mesmo assim, os dois eram inseparáveis. Quando as outras crianças provocavam Yasuo, Yone estava sempre lá para defendê-lo. Porém, o que Yasuo não tinha de paciência, compensava em determinação. Quando Yone iniciou seus estudos na renomada escola de espadachins do vilarejo, o jovem Yasuo o seguiu e esperou na frente da escola, sob a chuva das monções, até que os professores cederam e abriram os portões.

Para desespero de seus novos colegas, Yasuo demonstrou um talento natural e, em pouco tempo, tornou-se o único estudante em muitas gerações a chamar a atenção do Ancião Souma, o último mestre da lendária técnica do vento. O ancião percebeu o potencial de Yasuo, mas o impulsivo pupilo recusou sua tutela, permanecendo tão indomado quanto uma ventania. Yone insistiu que o irmão deixasse de lado sua arrogância e deu a ele uma semente de bordo, a maior lição da escola em humildade. Na manhã seguinte, Yasuo aceitou a posição de aprendiz e guarda-costas pessoal de Souma.

Quando as notícias da invasão noxiana chegaram à escola, alguns se inspiraram na grande batalha que havia ocorrido no Placídio de Navori, e logo todas as pessoas capazes de pegar em armas deixaram o vilarejo. Yasuo também queria se juntar à causa e enfrentar o inimigo com sua espada, mas, enquanto seu irmão e colegas de classe saíram para lutar, ele foi obrigado a ficar para trás e proteger os mais velhos.

A invasão virou uma guerra. E, no fim, em uma fatídica noite de chuva, o som dos tambores da marcha noxiana chegou ao vale do outro lado. Yasuo abandonou seu posto, acreditando inocentemente que ele poderia virar o jogo.

Mas, quando chegou, ele não viu batalha nenhuma, apenas uma cova aberta com centenas de cadáveres noxianos e ionianos. Algo terrível e não natural havia acontecido ali, algo que espada alguma poderia ter impedido. A própria terra parecia ter sido maculada.

Assustado, Yasuo voltou à escola no dia seguinte, ao que foi cercado pelo resto dos alunos com espadas em punho. O Ancião Souma estava morto e Yasuo não só foi acusado de negligência, como também de assassinato. Ele percebeu que o verdadeiro assassino jamais seria punido se ele não agisse rápido e lutou contra os outros alunos

para sair do cerco, mesmo sabendo que aquilo só confirmaria sua culpa aos olhos deles.

Agora fugitivo na Ionia devastada pela guerra, Yasuo começou a buscar qualquer pista que o levasse ao assassino. No entanto, ele continuava sendo perseguido e caçado por seus antigos colegas e se viu obrigado a lutar ou morrer. Esse era um preço que ele estava disposto a pagar, até que um dia ele foi encontrado por aquele que mais temia: seu irmão, Yone.

Em nome da honra, eles se estudaram. Quando suas espadas finalmente se tocaram, a magia do vento de Yasuo superou as lâminas de seu irmão e, com um único golpe de aço, o abateu.

Yasuo implorou por perdão, mas Yone, já moribundo, falou sobre as técnicas de vento responsáveis pela morte do Ancião Souma, e que seu irmão era o único que as conhecia. Depois ele se calou para sempre, partindo sem nunca conceder perdão ao irmão.

Sem mestre nem irmão, Yasuo vagueou pelas montanhas, ainda chocado, afogando a dor da guerra e da perda na bebida, como uma espada sem bainha. No meio da neve, ele encontrou Taliyah, uma jovem litomante shurimane que tinha fugido do exército noxiano. Yasuo viu nela uma aluna improvável e, em si mesmo, um professor ainda mais inusitado. Ele repassou a Taliyah os segredos da magia elemental, como o vento que molda pedras, e também as lições do Ancião Souma.

Após ouvirem boatos sobre a ascensão de um deus-imperador shurimane, seus mundos mudaram. Yasuo se separou de Taliyah, mas não sem dar a ela a sagrada semente de bordo, que já havia lhe ensinado sua lição. Ela voltou para o deserto e Yasuo voltou para o seu vilarejo, determinado a reparar seus erros.

Dentro das paredes de pedra do salão do conselho, revelou-se que a morte do Ancião Souma tinha sido um acidente causado pela exilada noxiana conhecida como Riven, e pelo qual ela sentia um profundo remorso. Mesmo assim, Yasuo não conseguiu se redimir pela decisão de abandonar seu mestre e, pior ainda, pela forma como essa decisão havia culminado na morte de Yone.

Depois de algum tempo, Yasuo viajou para o festival do Florescer Espiritual em Weh'le, mesmo com pouca esperança de que os rituais de cura aliviassem seu coração. Lá, encontrou uma criatura demoníaca que queria devorá-lo, um *azakana* que se alimentava de dor e arrependimento.

No entanto, um intruso mascarado interveio e atacou a criatura furiosamente. Naquele momento, Yasuo percebeu que aquele homem era *Yone*.

Esperando que seu irmão se vingasse, Yasuo ficou surpreso quando Yone se despediu dele com uma breve e amarga bênção.

Sem mais nenhuma ligação com as Primeiras Terras, Yasuo embarcou em uma nova aventura. Embora não saiba para onde será levado, o sentimento de culpa é a única coisa que prende o vento que ele carrega (RIOT GAMES, 2021).

## APÊNDICE E – Biografia do campeão Amumu.

Alma solitária e melancólica da antiga Shurima, Amumu vagueia pelo mundo em busca de um amigo. Amaldiçoado por um antigo feitiço, ele está condenado a permanecer solitário para sempre, pois seu toque traz a morte - e sua afeição, a ruína. Aqueles que dizem tê-lo visto o descrevem como um cadáver ambulante, pequeno em estatura e coberto em ataduras cor-de-líquen. Amumu já inspirou mitos, folclore e lendas contadas por muitas gerações, de forma que já é impossível separar a verdade da ficção.

Os destemidos habitantes de Shurima concordam em algumas coisas: o vento sempre sopra da direção oeste pela manhã; estar de barriga cheia em uma lua nova é um mau presságio; tesouros enterrados são escondidos embaixo da pedra mais pesada. No entanto, eles não chegaram a um consenso sobre o conto de Amumu.

Uma história muito conhecida conta que Amumu pertenceu à primeira família que governou Shurima e que esta sucumbiu a uma doença que decompunha a pele em um ritmo assombroso. Amumu, o filho mais novo, foi colocado em quarentena em seus aposentos e fez amizade com uma serviçal que ouvia seus gritos através da parede. Ela alegrava o solitário herdeiro com notícias brandas e histórias sobre os poderes místicos da avó dela.

Certa manhã, a garota trouxe a notícia de que o último irmão vivo de Amumu havia falecido, o que o tornava o Imperador de Shurima. Triste por ele ter que receber essa notícia sozinho, ela destrancou a porta e entrou para confortá-lo. Amumu a abraçou, mas ao se tocaram, ele se afastou, percebendo que ele a tinha condenado ao mesmo destino terrível de sua família.

Com a morte da garota, a avó dela lançou uma cruel praga sobre o jovem imperador. Para ela, Amumu havia assassinado sua neta. Quando a maldição fez efeito, Amumu ficou preso em seu momento de sofrimento como um gafanhoto aprisionado em âmbar.

O segundo conto fala sobre outros príncipes, um que era dado a crises de petulância, crueldade e vaidade assassina. Nessa história, Amumu foi coroado Imperador de Shurima ainda muito jovem e, convencido de que era abençoado pelo sol, forçou seus súditos a adorá-lo como a um deus.

Amumu foi em busca do fabuloso Olho de Angor, um antigo ornamento enterrado em uma cripta dourada, conhecido por dar vida eterna a quem o encarasse sem medo. Ele caçou o tesouro por anos com uma horda de escravos que o carregavam por labirintos em catacumbas, sacrificando a si mesmos em armadilhas para que o imperador pudesse seguir sem obstáculos pela frente. Amumu finalmente chegou ao arco

dourado ciclopeano, onde dezenas de pedreiros suaram para conseguir abrir a porta lacrada.

Quando o jovem imperador entrou, determinado a olhar no Olho de Angor, seus escravos aproveitaram a oportunidade e fecharam novamente a porta, deixando-o preso. Alguns dizem que o pequeno imperador suportou a escuridão por anos, porém a solidão o levou à loucura, fazendo com que ele arrancasse a própria pele, que precisou ser coberta com ataduras. Sua vida foi estendida pelo poder do Olho enquanto ele refletia sobre suas transgressões passadas, mas a dádiva foi uma faca de dois gumes, pois ele foi amaldiçoado a passar o resto da vida só.

Quando uma série de terremotos devastadores abalaram as estruturas de sua tumba, o imperador fugiu sem saber quanto tempo havia se passado e buscando desfazer todo o mal que havia causado em sua vida.

Ainda há outra história sobre Amumu que fala sobre o primeiro e último yordle soberano de Shurima, que acreditava na bondade nata do coração humano. Para provar que seus difamadores estavam errados, ele jurou viver como um mendigo até fazer um amigo de verdade, convencido de que seu povo se disporia a ajudá-lo.

Embora milhares tenham passado pelo tosco yordle, ninguém parou para oferecer uma mão amiga. A tristeza de Amumu cresceu até que ele veio a falecer com o coração partido. Mas sua morte não foi o fim, pois alguns juram que o yordle ainda vagueia pelo deserto, eternamente em busca de alguém que possa restaurar sua fé na humanidade.

Essas histórias, apesar das diferenças, são cheias de paralelos. Em qualquer circunstância, Amumu está fadado a uma existência vazia, eternamente solitária e sem amigos. Condenado a viver procurando companhia, sua presença é amaldiçoada e seu toque é a morte. Em longas noites frias de inverno, quando o fogo não consegue queimar lentamente, pode-se ouvir a triste múmia se lamentando no deserto, aflito por nunca ter encontrado o conforto da amizade.

Seja o que for que Amumu procura – reparação, afinidade ou um simples gesto de afeto – uma coisa é tão certa quando o vento soprando para oeste ao alvorecer: ele ainda precisa encontrar (RIOT GAMES, 2021).

## APÊNDICE F – Biografia dos campeões Kindred.

Distintos, mas nunca separados, os Kindred representam as essências gêmeas da morte. O arco da Ovelha oferece um desprendimento rápido do mundo mortal para aqueles que aceitam seu destino. O Lobo caça aqueles que fogem de seu fim, entregando-lhes a violência derradeira de suas presas esmagadoras. Embora interpretações diferentes da natureza dos Kindred variem por toda Runeterra, todo mortal deve escolher a verdadeira face de sua morte.

Os Kindred são o envolvimento branco do nada e a perfuração dos dentes no escuro. Criador e Destruidor, poeta e primitivo; são um e são ambos. Quando pegos no limite da vida, soando mais alto do que o som de qualquer trombeta, está a pulsação martelante das gargantas que chama os Kindred à sua caça. Levante-se e cumprimente o arco prateado da Ovelha para que suas flechas lhe derrubem rapidamente. Caso a recuse, o Lobo fará de você sua alegre caça, em que cada perseguição leva ao fim brutal.

Os Kindred existem em Valoran desde que as pessoas reconhecem a morte. Quando chega a hora final, dizem que um demaciano de verdade ficará de frente para a Ovelha, recebendo a flecha, enquanto o Lobo lidera a caçada pelas ruas de Noxus. Nas neves de Freljord, antes ir à luta, algumas tribos "beijam o Lobo", honrando sua caçada com o sangue dos inimigos. Após cada Tormento, a cidade das Águas de Sentina se junta para celebrar os sobreviventes e honrar aqueles que receberam a verdadeira morte da Ovelha e do Lobo.

Negar os Kindred é o mesmo que negar a ordem natural das coisas. Foram poucos os capazes de iludir esses caçadores. Essa fuga perversa não é um santuário, pois nela existe apenas um pesadelo ambulante. Os Kindred aguardam aqueles presos às Ilhas das Sombras, pois sabem que tudo eventualmente sucumbirá às flechas da Ovelha ou aos dentes do Lobo.

A aparição mais antiga dos caçadores eternos vem de um par de máscaras antigas, feitas por mãos desconhecidas nos túmulos de pessoas há muito tempo esquecidas. Contudo, até hoje, a Ovelha e o Lobo permanecem juntos, e sempre serão os Kindred (RIOT GAMES, 2021).

## APÊNDICE G – Biografia do campeão Ekko.

Nascido com o intelecto de um gênio, Ekko construía máquinas simples antes mesmo de conseguir engatinhar. Seus pais, Inna e Wyeth, juraram prover um bom futuro para seu filho, mas Zaun, com toda sua poluição e criminalidade, só reprimiria Ekko, e eles sentiam que aquela criança merecia a prosperidade e as oportunidades de Piltover. Em sua juventude, ele observou seus pais envelhecerem diante de seus olhos, trabalhando por largas horas sob condições perigosas em fábricas sufocantes. Eles recebiam salários miseráveis enquanto os gananciosos donos das fábricas e os compradores piltovenses lucravam imensas fortunas com o suor do trabalho alheio.

Mas tudo isso valeria a pena se significasse que seu filho poderia ir para a cidade de cima, eles justificavam.

Mas Ekko via as coisas de forma diferente. Além das falhas de Zaun, ele via um local dinâmico que transbordava energia e potencial. A indústria, a desenvoltura e a resiliência dos zaunitas fomentavam um berço de pura inovação. Eles construíram uma próspera cultura em meio à catástrofe e floresceram onde outros certamente pereceriam. Aquele espírito fascinava Ekko e o estimulou a uma juventude repleta de invenções e inovações radicais.

Ele não estava sozinho, pois acabou fazendo amizade com órfãos delinquentes, fugitivos curiosos e ávidos empreiteiros. Os zaunitas tinham o costume de deixar de lado a educação formal para se tornar aprendizes de algo, mas essas "Crianças Perdidas de Zaun" tinham como mentoras as ruas labirínticas da cidade. Eles passavam seu tempo de um modo jovial e glorioso, apostando corridas pelos mercados ou desafiando uns aos outros em escaladas do Sumidouro ao Calçadão. Corriam livres e soltos, sem dever satisfações a ninguém.

Uma noite, em uma caminhada pelos destroços de um laboratório recentemente demolido, Ekko descobriu um achado fantástico: um fragmento de cristal verde azulado que brilhava com uma energia mágica. Toda criança de Zaun já ouviu histórias sobre a tecnologia *hextec*, que diziam ser capaz de fortalecer armas e heróis. Aquilo poderia mudar o mundo e, agora, ele tinha em suas próprias mãos um fragmento quebrado. Ele procurou sem parar, tentando encontrar mais pedaços, mas sons de passos pesados fizeram com que ele se desse conta que não era o único com aquela intenção. Ekko escapou por pouco e voltou para casa.

Suas experiências com o cristal foram incansáveis. Durante uma tentativa não tão científica, a pedra explodiu em um vórtice de poeira cintilante, ativando turbilhões de distorção temporal. Ekko abriu os olhos e viu diversas realidades quebradas, com várias versões "eco" de si mesmo, ficando totalmente em pânico em meio àquele tempo contínuo fragmentado.

Dessa vez, ele conseguiu.

Depois de uma tensa coordenação entre Ekko e seus paradoxos, eles conseguiram conter e reparar o buraco que ele havia criado no tecido da realidade. Com o tempo,

ele conseguiu tirar proveito dos poderes temporais do cristal quebrado com um dispositivo que o permitia manipular pequenos diferenciais de tempo... ao menos em teoria.

No dia de seu nome, seus amigos o importunaram para que ele escalasse uma antiga torre de relógio conhecida como Velho Faminto, então Ekko levou consigo o dispositivo.

As Crianças Perdidas subiram, parando vez ou outra para pintar uma ou duas caricaturas obscenas de piltovenses poderosos. Quando já estavam próximos do topo, um dos apoios de mão cedeu, enviando um dos amigos de Ekko direto para a morte. Instintivamente, como se já tivesse feito isso milhares de vezes, Ekko ativou seu dispositivo. O mundo se fragmentou ao seu redor e ele foi puxado para trás entre partículas espiraladas de tempo.

Então, Ekko voltou alguns instantes, retornando ao momento em que olhava seus amigos chegando novamente à mesma tábua apodrecida. A tábua quebrou e o garoto caiu, mas Ekko estava preparado: correu até a borda e segurou o amigo pela camisa. Ekko tentou puxá-lo até o topo, mas o amigo ficou preso nas engrenagens da torre e...

Parar. Retroceder.

Algumas tentativas depois, Ekko finalmente salvou a vida de seu amigo. Mas, para seus companheiros, os reflexos sobrenaturais de Ekko foram responsáveis por salvar seu amigo antes os demais pudessem perceber o perigo. Ele contou sobre o cristal e fez com que jurassem que não contariam a ninguém. Em vez disso, eles desafiavam uns aos outros em novos níveis de tolice, sabendo que Ekko poderia arrancá-los de qualquer perigo.

A cada tentativa, e depois de *muitíssimos erros*, o dispositivo, que Ekko apelidou de Revo-Z, ficava cada vez mais estável. O único limite era o número de vezes que ele conseguiria voltar sem que seu corpo sucumbisse à exaustão.

As artimanhas de dobrar temporais de Ekko fizeram dele uma pessoa de interesse para alguns dos indivíduos mais criativos, poderosos e perigosos de Zaun e Piltover. Mas seus interesses se limitavam aos seus amigos, sua família e sua cidade. Ele sonha com o dia em que sua cidade natal irá ascender e esmagar a Cidade do Progresso, tão amada por todos, quando a aparência dourada de Piltover será ofuscada pela gigantesca engenhosidade e coragem implacável de Zaun, que não nasceu em gerações de privilégios, mas na mais pura audácia. Ele pode não ter um plano ainda, mas tem todo o tempo do mundo.

Afinal, se o Revo-Z de Ekko pode mudar o passado, quão difícil seria mudar o futuro? (RIOT GAMES, 2021).



## **APÊNDICE H – Biografia do campeão Teemo.**

Teemo é uma lenda entre seus irmãos e irmãs yordle de Bandópolis. No que diz respeito a todos os yordles, parece que lhe falta um ou outro parafuso. Ele demonstra e aproveita o companheirismo de sua raça ao mesmo tempo em que insiste em ir sozinho para missões de defesa da cidade. Embora tenha uma personalidade acolhedora, há algo em sua mente que desliga durante os combates, para que sua consciência não pese com as vidas que ele tira. Mesmo quando era apenas um jovem recruta, seus treinadores e colegas achavam desconcertante que, enquanto ele era normalmente encantador e gentil, se tornava compenetrado, sério e deveras eficiente logo no primeiro minuto de combate. Os superiores de Teemo rapidamente o direcionaram para os Escoteiros da Matriarca, uma das mais distintas forças especiais de Bandópolis, juntamente com os Comandos de Megling.

A maioria dos yordles não domina missões solo de patrulha com a finesse necessária, mas isso não é um problema para Teemo, que as executa de maneira notável e eficaz. Seu registro de sucesso em defender Bandópolis de invasores faz dele um dos yordles mais perigosos ainda vivos, embora seja impossível notar tal fato quando ele está em sua pousada preferida apreciando uma caneca de hidromel. Sua arma inconfundível - uma zarabatana - faz uso de um veneno raríssimo que ele mesmo recolhe nas selvas de Kumungu. Para suportar os longos períodos de isolamento, ele firmou amizade com Tristana, membra das Forças Especiais de Bandópolis. Teemo é um adversário que muitos vêm a temer, e cujo terror é inversamente proporcional à altura (RIOT GAMES, 2021).

## **APÊNDICE I – Biografia do campeão Heimerdinger.**

Um brilhante, porém excêntrico, cientista yordle, o Professor Cecil. B. Heimerdinger é louvado como uma das mentes mais inovadoras e um dos mais estimados inventores já vistos em Piltover. Inflexível em seu trabalho ao ponto da obsessão, ele é fascinado pelos mistérios que confundiram seus contemporâneos por décadas e se esforça para responder às perguntas mais impenetráveis do universo. Embora suas teorias frequentemente pareçam opacas e esotéricas, Heimerdinger acredita que o conhecimento deve ser compartilhado e se devota a ensinar a todos que desejam tê-lo (RIOT GAMES, 2021).

## APÊNDICE J – Biografia do campeão Ryze.

Ryze era apenas um jovem aprendiz quando conheceu os poderes arcanos que moldaram o mundo.

Seu mestre, um feiticeiro chamado Tyrus de Helia, era membro de uma antiga ordem cuja missão era reunir e proteger os artefatos mais perigosos de Runeterra. Certa vez, Ryze ouviu por acaso Tyrus falando em voz baixa com outro mago, discutindo algo chamado "Runas Globais". Mas ao notar a presença do aprendiz, Tyrus encerrou abruptamente a conversa, segurando firmemente o pergaminho que ficava sempre ao seu lado.

Apesar de todos os esforços da ordem, o conhecimento sobre as Runas começou a se espalhar. Poucos entendiam a importância ou o poder absoluto que elas continham, mas *todos* as viam como armas a serem utilizadas contra seus rivais. Ryze e Tyrus percorreram todos os povoados de Valoran, tentando estancar a paranoia e estimular a o autocontrole. Mas com o passar do tempo, suas missões tornaram-se cada vez mais precárias e Ryze podia sentir o crescente desespero de seu mestre. Finalmente, nos territórios de Noxus onde Ryze nasceu, a primeira explosão cataclísmica irrompeu no que acabaria por ser conhecida como as Guerras Rúnicas.

Duas nações se enfrentaram e as tensões se elevaram. Tyrus implorou a seus líderes que se unissem no vilarejo de Khom, mas viu que esse conflito já havia escalado além de sua capacidade de mediação. Fugindo pelas colinas, ele e Ryze testemunharam horrorizados, e em primeira mão, todo o poder destrutivo das Runas Globais.

A terra desabou, os fundamentos subterrâneos vomitavam e guinchavam, enquanto o céu parecia recuar como se estivesse mortalmente ferido. Eles olharam para o vale onde os exércitos rivais estavam e testemunharam insanidade e destruição em tão grande escala que desafiava todos os sentidos físicos. As construções, as pessoas, tudo se foi, e o oceano, que outrora rumava para o leste, passou a fluir na direção deles.

Ryze caiu de joelhos e olhou para o grande buraco aberto no mundo. Não sobrou nada. Nem mesmo o vilarejo que uma vez ele chamou de lar.

A guerra declarada logo se espalhou por Runeterra. Ryze se viu obrigado a participar do conflito, a escolher um lado e a emprestar sua força mágica para a causa, mas Tyrus se manteve firme. Os dois tinham que guiar os outros de volta à paz e rezar para que algo do mundo restasse quando tudo estivesse acabado.

Sempre que encontrava os possuidores das Runas Globais, Tyrus implorava por autocontrole. Muitos encontraram profunda sensatez com a ameaça da aniquilação total, e de fato, aqueles que já haviam sofrido amargamente na guerra poderiam até concordar em entregar suas Runas a ele, mas ainda assim nenhum deles desejava ser o primeiro a fazê-lo.

Com o passar do tempo, e a propagação do conflito, Ryze notou que seu mestre ficava mais distante. Enquanto Tyrus participava de reuniões clandestinas com grandes líderes e arquiagos, ele enviava seu aprendiz em tarefas que pareciam ter pouca importância, muitas vezes por semanas a fio. Em determinado momento, Ryze decidiu confrontá-lo e, para seu horror, descobriu que Tyrus de Helia havia se apossado secretamente não só de uma Runa, mas de *duas*.

Amargurado e irritado, o mago mais velho insistiu que os mortais comuns eram como crianças imprudentes, brincando com poderes que não tinham capacidade de entender. Ele deixaria de agir como diplomata para ignorantes sedentos por poder. Ele tinha que detê-los. Ryze tentou argumentar com Tyrus, mas não adiantou - à sua frente estava um homem imperfeito, vulnerável às mesmas tentações que condenava. O fascínio das Runas havia deixado uma marca nele. Antes eles queria apenas a paz, mas agora tinha os instrumentos necessários para perpetrar o fim de todas as coisas. Ryze tinha que agir, mesmo que isso significasse destruir seu único aliado e verdadeiro amigo no mundo todo.

Em um instante, ele desencadeou toda a magia que conseguiu reunir. Um momento depois, o cadáver de Tyrus jazia ardendo no chão.

Ryze tremeu quando sua mente lutou para processar o que tinha feito. Se esses artefatos mortais conseguem corromper um mago com a força e integridade de Tyrus, como Ryze conseguiria lidar com eles? Ao mesmo tempo, ele sabia que não poderia confiá-los a nenhuma outra alma viva...

Em pouco tempo, as maiores civilizações se destruíram, terminando a guerra. Ryze agora entendia a tarefa que ele herdara - enquanto qualquer Runa Global permanecesse insegura, Runeterra certamente estaria condenada. No fim, esse conhecimento se tornou um fardo solitário e, desde aquele dia, ele percorre o mundo em busca das últimas Runas restantes. Ele continua a rejeitar a promessa de poder dentro de cada uma, preferindo escondê-las em locais secretos, longe de olhares indiscretos e gananciosos.

Mesmo com a sua vida anormalmente prolongada pela magia a que está exposto, Ryze não pode dar-se ao luxo de descansar, pois rumores das Runas Globais começaram a surgir mais uma vez, e os povos de Runeterra parecem ter esquecido o alto preço a ser pago pelo poder que elas carregam (RIOT GAMES, 2021).

## APÊNDICE K – Biografia da campeã Morgana.

Seja pelo destino, seja pelas circunstâncias, Morgana e sua irmã nasceram em um mundo em conflito. As devastadoras Guerras Rúnicas já tinham destruído grande parte de Valoran e de Shurima, e agora ameaçavam engolir até os cumes de Targon. Os pais de Morgana, Mihira e Kilam, acreditavam nas lendas de que a grande montanha concedia poderes divinos e não viram outra alternativa senão enfrentar a longa e perigosa jornada para tentar salvar sua tribo.

Mesmo depois de descobrirem a gravidez de Mihira, eles não voltaram atrás. Finalmente, no local onde Runeterra toca as estrelas, Kilam viu, maravilhado e temeroso, Mihira ser escolhida para encarnar o Aspecto da Justiça.

O casal voltou não só com a salvação que procuravam, mas também com duas filhas gêmeas chamadas Morgana e Kayle. No entanto, o poder celestial que tomou conta de Mihira começou a sufocar sua personalidade e afeição mortal. Ela muitas vezes empurrava as garotas para os braços do pai e as deixava para atender ao chamado da batalha.

Por muitos meses, Kilam viveu corroído pela incerteza. Os conflitos continuavam acontecendo em várias frentes e parecia que, aos poucos, estava perdendo sua amada esposa. Temendo pela segurança das filhas, ele esperou que Mihira partisse novamente e fugiu de Targon com as duas.

Embora o local de destino ainda não tivesse nome na época, um dia ele seria conhecido como um refúgio contra magia e perseguições.

E foi nele, no assentamento que viria a ser o reino de Demacia, que as gêmeas cresceram e ficaram tão diferentes quanto o dia e a noite. Enquanto Kayle estudava o crescente conjunto de leis do assentamento, Morgana sentia-se incomodada pela desconfiança deles em relação a qualquer forasteiro. Sabendo como era ser uma refugiada, ela andava pelas selvas, conversando com magos rebeldes e outras pessoas exiladas pelos perigos que poderiam causar. Em casa, ela via a dor do pai por ter deixado Mihira para trás e via a mãe com maus olhos por ter causado tanta dor.

Morgana temia que ela e Kayle pudessem carregar algum vestígio do poder do Aspecto, e esse medo se confirmou quando uma grande lâmina envolvida em sombras e chamas um dia caiu do céu. Quando ela furou o solo, partindo-se em duas, asas de plumas explodiram dos ombros das meninas. Ao ver cada uma pegando uma das metades da espada, o pai chorou e virou o rosto, esquivando-se até quando Morgana tentou consolá-lo.

Enquanto Kayle abraçou sua nova vocação, criando uma ordem judicial para impor as leis, Morgana rejeitou seus dons... até a noite em que seu assentamento foi invadido. Em meio ao tumulto, Kilam se viu cercado. Naquele momento, Morgana correu para protegê-lo, transformando seu agressor em cinzas. Juntas, as irmãs

salvaram inúmeras vidas e foram reverenciadas como as Protetoras Aladas de Demacia.

Mas Kayle passou a adotar posicionamentos cada vez mais extremos e Morgana sentia que precisava insistir com ela cada vez mais para ajudar aqueles que estavam dispostos a mudar. As irmãs e seus seguidores mortais então terminaram fazendo um acordo. Mas tal acordo relutante não durou por muito tempo quando Ronas, o discípulo mais fervoroso de Kayle, decidiu que ele mesmo prenderia Morgana. Tentando proteger seus seguidores arrependidos, Morgana acorrentou-o com chamas escuras até que ele caiu no chão, morto.

Com seu fogo divino iluminando a cidade, Kayle jurou levar o assassino de Ronas a julgamento e Morgana foi ao encontro de sua irmã nas alturas.

Elas empunharam suas espadas e se enfrentaram com arcos de luz ofuscante e escuridão ardente que não pouparam nem mesmo sua cidade logo abaixo. Parecia certo que uma delas venceria... mas Morgana parou quando ouviu a voz angustiada do pai. Kilam estava entre os escombros, mortalmente ferido. Com um grito de dor, Morgana arremessou a metade da espada de sua mãe em Kayle e mergulhou em direção ao solo como um meteoro.

Ela abraçou o pai, amaldiçoando a herança responsável por toda aquela destruição. Quando Kayle aterrissou, estupefata, Morgana exigiu saber se o extermínio de mortais perversos incluía Kilam, cujo único crime tinha sido roubá-las de sua mãe. Kayle não respondeu e levantou voo sem olhar para trás.

A partir daquele dia, as asas de Morgana tornaram-se um lembrete inevitável de sua dor. Ela tentou cortá-las, mas nenhuma lâmina foi forte o bastante. Sendo assim, ela amarrou as asas com correntes de ferro e tomou a decisão de caminhar pelo mundo dos mortais.

Ao longo dos séculos, sua história virou um mito, e o nome Morgana foi praticamente esquecido. Até hoje, o povo de Demacia venera a "Protetora Alada", recordando apenas a glória e a verdade de uma das irmãs, enquanto a natureza explosiva e a crença na redenção pessoal de Morgana tornaram-se os mistérios da "Redentora Velada".

Apesar de tudo, ela ainda se recusa a abandonar aqueles que buscam sua ajuda. Amargurada e traída, ela vaga pelas sombras do reino com a certeza de que um dia a luz de Kayle retornará a Runeterra e todos enfrentarão seu julgamento.

E com a magia voltando a aparecer, Morgana sabe que esse dia está cada vez mais próximo (RIOT GAMES, 2021).

## APÊNDICE L – Biografia da campeã Vex.

Em meio à escuridão das Ilhas das Sombras, uma solitária yordle se move com pesar, abrindo caminho pela névoa espectral, satisfeita em viver nas trevas. Com uma poderosa sombra no seu encaço e uma fonte inesgotável de mazelas nas costas, Vex evita a todo custo qualquer vislumbre de alegria e felicidade do mundo exterior, e aqueles seres enfadonhos que nele vivem e se dizem "normais".

Ela cresceu em Bandópolis, mas nunca sentiu que aquele era o seu lugar. As cores e a extravagância do universo yordle lhe causavam enjoo. Apesar de todo o esforço dos pais, Vex nunca se identificou com o "espírito yordle" nem teve amigos com interesses em comum. Ela preferia passar boa parte do tempo emburrada no quarto.

Foi lá que encontrou sua improvável alma gêmea, a própria sombra. Era toda preta (a cor favorita de Vex) e não emitia sequer uma palavra: a companhia perfeita para uma jovem taciturna. Vex aprendeu a se entreter com a sombra, realizando pantomimas lúgubres para se distrair.

Infelizmente, era apenas uma sombra, incapaz de protegê-la da repugnante alegria que a cercava. Devia haver algo melhor que aquilo para ela no futuro. Algo mais sombrio. Triste. Algo que fosse *igual a ela*.

*Aquilo* que ela tanto esperava chegou na forma de um Tormento, nuvens espessas de Névoa Negra que engoliram Bandópolis, despertando o pânico entre a população. Enquanto a maioria dos yordles lutava corajosamente para impedir o avanço da Névoa, Vex estava intrigada com aquele miasma pestilento e o seguiu até sua fonte.

Ao chegar às Ilhas das Sombras, Vex não conseguiu acreditar no que via. Vastas extensões de terra e mar sem nenhum sinal de vida nem cor bem diante de seus olhos. Ali ela poderia finalmente fechar a cara sem ser incomodada pelas gargalhadas e alegria dos outros.

À medida que os dias se passavam, Vex foi percebendo que a Névoa Negra tinha um estranho efeito sobre ela. A sombra que a acompanhava tinha assumido uma nova identidade fantasmagórica, muito mais expressiva e vivaz que ela, e sua magia yordle benigna tinha se transformado em algo muito mais sinistro. Agora, Vex era capaz de levar sua tristeza a distâncias muito maiores.

"Quem é o responsável por um lugar assim tão maravilhoso?", ela se perguntava.

Logo teve a resposta quando Viego, o Rei Destruído, surgiu nas Ilhas decidido a espalhar a Névoa pelos quatro cantos de Runeterra. Ao se encontrar com Vex, Viego percebeu que a yordle tinha a incrível habilidade de espalhar o desespero, deixando as pessoas mais vulneráveis ao Tormento. Por sua vez, Vex se sentiu inspirada pela

visão dele de um mundo dominado pela Névoa Negra. Os dois logo se tornaram aliados e partiram na missão de tornar o mundo um deserto angustiante.

Antes que os planos de Viego pudessem se concretizar, Vex descobriu a verdadeira motivação dele: recuperar a alma de sua falecida rainha, Isolde, e juntar-se a ela em júbilo matrimonial. Ela estremeceu, enojada, sentindo-se traída, pois acreditara que aquele homem mataria a felicidade do mundo, mas, na verdade, ele a desejava para si. Vex deixou que Viego fosse derrotado pelos Sentinelas da Luz e permitiu que os sonhos dele de um mundo arruinado fossem esmagados pelos destroços de Camavor. Sozinha mais uma vez, observou, com desgosto, o mundo voltar a ser aquele lugar iluminado e colorido que ela sempre odiara. Encontrar uma melancolia duradoura seria mais difícil do que imaginara.

Havia só mais um lugar para onde ela poderia ir. Um lugar onde certamente encontraria a tristeza pela qual tanto ansiava. Vex foi visitar os pais em Bandópolis, ansiosa por mostrar a eles no que tinha se transformado e desfrutar da desaprovação deles.

A jovem yordle só observou enquanto os pais, emudecidos pelo choque, não mexiam um músculo. A expressão que tinham no rosto foi mudando de choque para negação, até a relutante aceitação.

"Querida. Não conseguimos entender... *isso*", disse a mãe, apontando para todas as partes da filha.

"Mas amamos você incondicionalmente", disse o pai. "E, se você está feliz, nós também estamos, *por* você."

Revirando os olhos, Vex deu um suspiro sonoro e exasperado. "Fala sério", resmungou.

Saiu se arrastando da sala de estar na casa dos pais, ansiosa para voltar às Ilhas das Sombras, onde poderia ficar de mau humor sem ser incomodada (RIOT GAMES, 2021).



## APÊNDICE M – Biografia do campeão Vladimir.

Um mestre de feitiçaria antiga e proibida, Vladimir faz parte dos enigmas mais antigos de Noxus. Ele estava presente no alvorecer do império e, desde então, tem tecido sua influência nas profundezas das suas fundações... mas ele pouco lembra sobre esses dias. Sua mente é mortal, então a maior parte da sua vida estendida por meios não naturais persiste não na sua memória, mas nas suas crônicas.

A história perdeu o rastro de Vladimir em muitas ocasiões, apesar de suas páginas estarem repletas de figuras que se suspeita terem sido ele. Conta a lenda sobre um príncipe em um reino ameaçado pelos infames darkin, quando uma grande guerra tomou conta de Valoran. Com a coroa de seu pai em risco e muitos mais herdeiros à frente dele na linha de sucessão, o jovem desafortunado foi dado como refém aos deuses-guerreiros caídos.

Os mortais eram pouco mais do que gado sob a tirania dos darkin, sua supremacia era evidente nos feitiços que teciam: as artes de moldar a carne e transmutar sangue, que concediam a eles domínio da própria vida.

Acreditando estar acima de outros vassalos mortais e, portanto, ser digno de tal poder, Vladimir foi o primeiro de sua espécie autorizado a estudar essa magia horrenda. Sua devoção garantiu a ele um lugar privilegiado no batalhão do seu patrono, assim como o direito de praticar hemomancia e de impor a vontade dos darkin sobre seres inferiores. Ao longo do tempo, o deus-guerreiro observou com divertimento enquanto Vladimir passou a governar seus súditos com tão pouca misericórdia quanto os próprios darkin.

Mas mesmo a queda destes tiranos cruéis é apenas contada por lendas. Um relato de tal evento, escrito na língua morta do alto shurimane, é mantido escondido dentro do Bastião Imortal. Ele especula que o mestre de Vladimir não foi aprisionado como muitos outros da sua espécie, mas que morreu nas mãos de seu próprio batalhão. Os poucos mortais sobreviventes fugiram, levando qualquer conhecimento que tinham sobre magia de sangue com eles.

Ninguém além de Vladimir sabia, mas fora ele quem dera o golpe final. Coberto em cicatrizes, cego e levado à loucura pelo esplendor da ruína de um darkin, ele absorveu poder suficiente para recuperar um corpo que nunca fora feito para durar mais do que uma vida mortal.

E ele fez isso inúmeras vezes desde então, através de rituais hediondos demais para serem descritos.

Diziam que, no ápice do reino sombrio de Mordekaiser, uma criatura mítica e sanguinária assombrava os penhascos do leste de Valoran, exigindo vidas de jovens e a veneração de tribos locais. Poucos eram bem-vindos em seu covil, até o dia em que

uma feiticeira pálida se aproximou deste deus bárbaro com uma oferta. Os dois jantaram juntos como iguais, tecendo magia tão negra que o vinho na mesa azedou e as rosas murcharam, seu vermelho brilhante se tornando preto.

Assim começou o pacto entre Vladimir e LeBlanc, repleto de disputas e jogos políticos e de guerra. Ao longo dos séculos, outros se juntaram e eles: nobres poderosos, mestres da magia exaltados e seres ainda mais sombrios. Esta seita cresceu até se tornar o poder oculto que guiaria o trono de Noxus por mais de mil anos, orquestrando muitas das campanhas mais ambiciosas do império.

Diferente dos outros líderes da Rosa Negra, Vladimir raramente se limitou a planejar nas sombras. No passado, ele ousou se juntar às cortes nobres de Noxus durante os períodos mais *interessantes*, somente para desaparecer em reclusão décadas depois, sua idade avançada (assim como as atrocidades que sua feitiçaria podia causar) sendo um segredo muito bem guardado. Mesmo assim, sob a tutela de Vladimir, a arte da hemomancia encontrou um lugar entre os exércitos de Noxus e descendentes da antiga aristocracia. Dentre os diversos praticantes está o Círculo Carmesim, um culto jovem dedicado tanto à figura de Vladimir quanto à própria magia de sangue.

Com a morte do antigo Grande General e a ascensão de Jericho Swain, o cenário político do império mudou radicalmente e Vladimir foi forçado a erguer-se novamente.

Usando a aparência de um membro benevolente da alta sociedade, ele retornou aos olhares públicos como um oponente expressivo do conselho Trifarix... para a grande preocupação dos membros mais *cautelosos* da Rosa Negra. De fato, seu reaparecimento pode ter vindo cedo demais, pois o tempo ainda não apagara as manchas da sua vida anterior, e é possível que o próprio Swain tenha começado a compreender a verdadeira natureza de Vladimir.

Com um conflito novo e mais sombrio se aproximando de Noxus, Vladimir bebe com prazer a vitalidade renovada do império, lembrando a si mesmo sobre suas glórias passadas. Para ele, esta vida é apenas uma diversão, uma festa à fantasia de muitos séculos, e um prólogo para a grandeza; pois, apesar dos darkin terem acabado lutando entre si e perdido seu domínio imortal sobre o mundo, Vladimir sabia que era mais forte sozinho (RIOT GAMES, 2021).

**APÊNDICE N – Termo de consentimento livre e esclarecido.**  
**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**  
**ESCLARECIMENTO – RESPONSÁVEL LEGAL**

TÍTULO DA PESQUISA: O pensamento formal no jogo digital *League of Legends*.

Convidamos o menor sob sua responsabilidade a participar da pesquisa: O pensamento formal no jogo digital *League of Legends*. O objetivo desta pesquisa é investigar como o jogo digital comercial *League of Legends* contribui para o aprimoramento do pensamento formal em relação a capacidade cognitiva de elaborar hipóteses. Sua participação é importante, pois esperamos contribuir para novas propostas de atividades pedagógicas na interação entre adolescentes e jogos digitais comerciais, a fim de promover o desenvolvimento cognitivo.

Caso você aceite que o menor sob sua responsabilidade participe desta pesquisa será necessário que ela(e) participe da oficina online e do grupo de WhatsApp para facilitar a comunicação entre os envolvidos, quando serão divididos em equipes, posteriormente discutirão estratégias de jogo com os colegas por meio de um software capaz de gravar todas as vozes dos participantes, e por fim, jogarão o jogo digital *League of Legends*, estando em sua própria residência, com tempo estimado de 3 horas em encontros semanais, na data entre 01/04/2021 à 30/06/2021.

Os riscos desta pesquisa é que suas informações podem ser identificadas por terceiros, e para minimizar os riscos serão tomadas as seguintes providências: seu nome será substituído por codificações, assim somente os pesquisadores conhecerão sua identidade.

Espera-se que da participação do menor sob sua responsabilidade na pesquisa resultará para ela(e) o desenvolvimento cognitivo por meio do jogo digital comercial *League of Legends*.

Você poderá obter quaisquer informações relacionadas a participação dela(e) nesta pesquisa, a qualquer momento que desejar, por meio dos pesquisadores do estudo. A participação dela(e) é voluntária, e em decorrência dela você ou ela(e) não receberá qualquer valor em dinheiro. Vocês não terão nenhum gasto por participarem desse estudo, pois qualquer gasto que você tenha por causa dessa pesquisa lhe será ressarcido. Você poderá não participar do

estudo, ou se retirar a qualquer momento, sem que haja qualquer constrangimento junto aos pesquisadores, bastando você dizer ao pesquisador que lhe entregou este documento. O menor sob sua responsabilidade não será identificado neste estudo, pois a identidade dela(e) será de conhecimento apenas dos pesquisadores da pesquisa, sendo garantido o seu sigilo e privacidade. Vocês terão direito a requerer indenização diante de eventuais danos que vocês sofram em decorrência dessa pesquisa.

**Pesquisadores:**

Nome: Daniel Fernando Bovolenta Ovigli.

E-mail:

Telefone:

Endereço: Avenida Randolpho Borges Júnior, nº 1400 – Bairro: Univerdecidade.

Formação/Ocupação: Docente permanente do PPGE/ UFTM; DECMT, ICENE.

Nome: Diogo Arantes Campos

E-mail:

Telefone:

Endereço: Avenida Randolpho Borges Júnior, nº 1400 – Bairro: Univerdecidade.

Formação/Ocupação:

Em caso de dúvida em relação a esse documento, favor entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Triângulo Mineiro, pelo telefone (34) 3700-6803, ou no endereço Av. Getúlio Guaritá, 159, Casa das Comissões, Bairro Abadia – CEP:38025-440 – Uberaba-MG – de segunda a sexta-feira, das 08:00 às 12:00 e das 13:00 às 17:00. Os Comitês de Ética em Pesquisa são colegiados criados para defender os interesses dos participantes de pesquisas, quanto a sua integridade e dignidade, e contribuir no desenvolvimento das pesquisas dentro dos padrões éticos.

**CONSENTIMENTO LIVRE APÓS ESCLARECIMENTO**

TÍTULO DA PESQUISA: O pensamento formal no jogo digital *League of Legends*.

Eu, \_\_\_\_\_,  
 e o menor sob minha responsabilidade, voluntário a participar dessa pesquisa, lemos e/ou ouvimos o esclarecimento acima e compreendemos para que serve o estudo e a quais procedimentos o menor sob minha responsabilidade será submetido. A explicação que recebemos esclarece os riscos e benefícios do estudo. Nós entendemos que somos livre para interromper a participação dela(e) a qualquer momento, sem precisar justificar nossa decisão e que isso não afetará o tratamento que ela(e) recebe. Sei que o nome dela(e) não será divulgado, que não teremos despesas e não receberemos dinheiro para participar do estudo. Concordamos juntos que ela(a) participe do estudo, O pensamento formal no jogo digital *League of Legends*, e receberemos uma via assinada (e rubricada em todas as páginas) deste documento.

Uberaba, ...../ ...../.....

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do responsável legal

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do pesquisador responsável

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do pesquisador assistente

Telefone de contato dos pesquisadores:

Daniel Fernando Bovolenta Ovigli:

Diogo Arantes Campos:

## APÊNDICE O – Termo de Assentimento.

### TERMO ASSENTIMENTO

#### ESCLARECIMENTO

Convidamos você a participar da pesquisa: O pensamento formal no jogo digital *League of Legends*. O objetivo desta pesquisa é investigar como o jogo digital comercial *League of Legends* contribui para o aprimoramento do pensamento formal em relação a capacidade cognitiva de elaborar hipóteses. Sua participação é importante, pois esperamos contribuir para novas propostas de atividades pedagógicas na interação entre adolescentes e jogos digitais comerciais, a fim de promover o desenvolvimento cognitivo.

Caso você aceite participar desta pesquisa será necessário participar da oficina online e do grupo de WhatsApp para facilitar a comunicação entre os envolvidos, quando serão divididos em equipes, posteriormente discutirão estratégias de jogo com os colegas por meio de um software capaz de gravar todas as vozes dos participantes, e por fim, jogarão o jogo digital *League of Legends*, estando em sua própria residência, com tempo estimado de 3 horas em encontros semanais, na data entre 01/04/2021 à 30/06/2021.

O risco desta pesquisa é que suas informações podem ser identificadas por terceiros, e para minimizar os riscos serão tomadas as seguintes providências: seu nome será substituído por codificações, assim somente os pesquisadores conhecerão sua identidade.

Espera-se que de sua participação na pesquisa resulte no desenvolvimento cognitivo por meio do jogo digital comercial *League of Legends*.

Você poderá obter quaisquer informações relacionadas a sua participação nesta pesquisa, a qualquer momento que desejar, por meio dos pesquisadores do estudo. Sua participação é voluntária, e em decorrência dela você não receberá qualquer valor em dinheiro. Você não terá nenhum gasto por participar nesse estudo, pois qualquer gasto que você tenha por causa dessa pesquisa lhe será ressarcido. Você poderá não participar do estudo, ou se retirar a qualquer momento, sem que haja qualquer constrangimento junto aos pesquisadores, bastando você dizer ao pesquisador que lhe entregou este documento. Você não será

identificado neste estudo, pois a sua identidade será de conhecimento apenas dos pesquisadores da pesquisa, sendo garantido o seu sigilo e privacidade. Você tem direito a requerer indenização diante de eventuais danos que você sofra em decorrência dessa pesquisa.

**Pesquisadores:**

Nome: Daniel Fernando Bovolenta Ovigli.

E-mail:

Telefone:

Endereço: Avenida Randolpho Borges Júnior, nº 1400 – Bairro: Univerdecidade.

Formação/Ocupação: Docente permanente do PPGE/ UFTM; DECMT, ICENE.

Nome: Diogo Arantes Campos.

E-mail:

Telefone:

Endereço: Avenida Randolpho Borges Júnior, nº 1400 – Bairro: Univerdecidade.

Formação/Ocupação: Mestrando do curso de Educação na UFTM.

Em caso de dúvida em relação a esse documento, favor entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Triângulo Mineiro, pelo telefone (34) 3700-6803, ou no endereço Av. Getúlio Guaritá, 159, Casa das Comissões, Bairro Abadia – CEP: 38025-440 – Uberaba-MG – de segunda a sexta-feira, das 08:00 às 12:00 e das 13:00 às 17:00. Os Comitês de Ética em Pesquisa são colegiados criados para defender os interesses dos participantes de pesquisas, quanto a sua integridade e dignidade, e contribuir no desenvolvimento das pesquisas dentro dos padrões éticos.

**ASSENTIMENTO**

TÍTULO DA PESQUISA: O pensamento formal no jogo digital *League Of Legends*.

Eu, \_\_\_\_\_, li e/ou ouvi o esclarecimento acima e compreendi para que serve o estudo e a quais procedimentos serei submetido. A explicação que recebi esclarece os riscos e benefícios do estudo. Eu entendi que sou livre para interromper a minha participação a qualquer momento, sem precisar justificar minha decisão e que isso não afetará o tratamento que estou recebendo. Sei que o meu nome não será divulgado, que não terei despesas e não receberei dinheiro para participar do estudo. Concordo em participar do estudo, O jogo digital comercial *League Of Legends* como instrumento potencializador no desenvolvimento do pensamento matemático, e receberei uma via assinada (e rubricada em todas as páginas) deste documento.

Uberaba, ...../ ...../.....

---

Assinatura do participante

---

Assinatura do pesquisador responsável

---

Assinatura do pesquisador assistente

Telefone de contato dos pesquisadores:

Daniel Fernando Bovolenta Ovigli:

Diogo Arantes Campos:



