



Universidade de Brasília

FAC – Faculdade de Comunicação

Departamento de Audiovisual e Publicidade

Pedro Henrique Barroso da Costa

*“Ludus Online – Um estudo ludológico e social
de League of Legends”*

Brasília – 2013

Pedro Henrique Barroso da Costa

*“Ludus Online – Um estudo ludológico e social
de League of Legends”*

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Faculdade de Comunicação da Universidade de
Brasília como requisito parcial para obtenção do
diploma de bacharel em Publicidade de
Propaganda.

Brasília – 2013

COSTA, Pedro Henrique, B. Da, 1990 –

Ludus online – Um estudo ludológico e sociológico de League of Legends/ Pedro Henrique Barroso da Costa – 2013

Orientador: Wagner Rizzo

Monografia apresentada à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília para obtenção de diploma de bacharel em Publicidade e Propaganda, 1º semestre de 2013.

1. Comunicação 2. Jogo 3. Jogo Online 4. League of Legends 5. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Pedro Henrique Barroso da Costa

Ludus online – Um estudo ludológico e sociológico de League of Legends

Banca examinadora

Professor Doutor Wagner Rizzo

Orientador

Professor Mestre Luciano Mendes de Souza

Orientador

Professor Leno Veras

Orientador

Brasília - 2013

Agradecimentos

Esse trabalho é o fim de uma caminhada que não teria sido feita não fosse a contribuição de muitas pessoas. Entrar numa universidade como a Universidade de Brasília é o símbolo de muito esforço, amizade e apoio de familiares e amigos. Sair dela é o símbolo de mais esforço e mais amizades (a família não cresceu tanto assim).

Primeiro devo agradecer aqueles que me trouxeram ao mundo, não fossem seus conselhos e apoio eu não seria quem eu sou hoje. Esse trabalho nunca existiria. E minha irmã ia ser uma pessoa muito mais insuportável. Obrigado mãe e pai por tudo, por me educar, deseducar, sustentar, amar, enfim, criar, na medida que alguém pode ser criado por outra pessoa.

Quero agradecer também a ***** da minha irmã por preencher o meu dia com testes de paciência e superação. Brincadeira. Obrigado Mariana por me apontar sempre pra coisas novas, de bandas de rock à sociólogos interessantes para o meu trabalho.

Obrigado a todos os meus amigos, sem eles a UnB não teria sido a experiência maravilhosa que foi, a presença de vocês, seja na faculdade, seja no fim de semana foi importantíssimo nesses 9 semestres da minha vida. Obrigado Lucas, Xexeo, Matheus, Gabi, Volops, Xaxa, Dedinho, Jorge, Pepe.

Devo agradecer também a quatro pessoas especiais, sem eles eu teria abandonado o curso e me prostituído a muito tempo. Primeiro, Matheus Pinto, difícil imaginar outro amigo para compartilhar as noites viradas editando video, as aulas mais entediadas, e as mais interessantes. Você é um amigo que pretendo carregar para fora desses corredores (figurativamente) e levar para o resto da minha vida, senão lado a lado, pelo menos em alguns jantares (você ainda me deve um, eu não esquecerei).

Segundo, o japa mafioso do Hiro, obrigado por me carregar nas costas em tantas materias, obrigado por todas as nossas conversas, pelas caronas e por ser lindo! Te devo um diploma e uma amizade eterna. Obrigado mesmo.

Terceira, merci Carol! Obrigado por brigar comigo quando eu não lia os textos, ou não fazia as resenhas. Ou só porque você tava há fim de brigar comigo. Obrigado. Não passamos mais tempo juntos porque você teima em voar pra longe, mas obrigado por, mesmo assim, se fazer presente na minha vida, trocando mensagens por facebook ou sonhando comigo que eu sei que você faz. Obrigado.

Obrigado Jéssica, por ser linda, é claro, e por sempre lutar pela nossa amizade (a minha e a de todos nós), por sempre estar por perto para os amigos, e por sempre estar aberta a todo tipo de assunto. Obrigado.

A todos esses quatro, muito obrigado por terem me ajudado, eu não teria passado em marketing (e em tantas outras materias), eu não teria tido tantos bons momentos na UnB, eu não teria sido tão feliz e eu teria menos quatro amigos para a vida inteira. Obrigado.

Quero enfim, agradecer a mulher que esteve ao meu lado durante todo esse tempo, que diante da distância, da dificuldade e de médicos sexys, ainda assim se manteve ao meu lado. Obrigado Nayara por existir, por estar na minha vida, por me aceitar, apesar de me conhecer como ninguém, e por me amar. Meu amor por você não pode ser descrito aqui, mas agradeço todos os dias por você estar ao meu lado. Obrigado.

Por fim, obrigado a todos os professores que tive o prazer de aprender um pouco sobre a comunicação, e muito sobre a vida. Você são parte da minha trajetória e, como não creio em Deus, acredito que vocês serão eternos assim, naquilo que ensinaram. Ser professor é todo dia acreditar que um pouco do que vocês falam pode mudar um ser humano, esse é um trabalho de fé e dedicação, nenhuma obra prima é tão bruta quanto um ser humano, e nenhum trabalho é tão sagrado quanto ser um professor. Muito Obrigado. Um obrigado especial ao Wagner, ao Clodo, ao Luciano, à Gabriela, ao Paulino, à Selma e ao Sérgio.

Muito obrigado a Riot, seu maldito jogo me viciou ao ponto de eu escrever 60 páginas sobre ele. Obrigado cespe, por me reprovarem duas tentativas em Desenho Industrial para eu acabar passando e me apaixonando pela Comunicação. Obrigado humanidade, você não presta, mas volta e meia eu me pego tendo esperança em você. Obrigado Mundo, essa bolinha que dá voltas e me traz um novo dia sempre. Obrigado.

“Mundo thinks you are a big sissy”

Dr. Mundo, o louco de Zaun, campeão de *League of Legends*

“If you want me to hit you less, die sooner!”

Trundle, o rei Troll, campeão de *League of Legends*

Resumo

O trabalho a seguir busca entender as características, estruturas e naturezas do jogo online do tipo MOBA (multiplayer online battle arena), para isso foi escolhido o *League of Legends*, o jogo online mais jogado no mundo. A análise busca compreender o que é o jogo online, como ele se comporta, como ele se diferencia de outros momentos de não-jogo da vida e de outros momentos de jogo.

Palavras chave: Comunicação, Jogo, Jogo Online, League of Legends, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).

Abstract

The following work try to acknowledge the characteristics, structures and natures of the MOBA (multiplayer online battle arena) games, for this purpose League of Legends was choose, the most played online game. The analysis try to understand what is a game, how does it behaves, how it distinguishes from non-playing moments of life and from other playing ones.

Keywords: Communication, Play, Online Games, League of Legends, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).

Sumário

Primeira Parte: Introdução ao Trabalho

Introdução – 11

Justificativa – 12

Problema de Pesquisa – 13

Objetivo – 13

Objetivos Específicos – 13

Metodologia – 14

Segunda Parte: Referências Teóricas

Definição e Naturezas do Jogo – 16

Jogos Sociais – 20

Problemas Sociais dos Jogos – 22

Jogo como Guerra e Competição – 25

Jogo como Desafio e Motivação – 26

Jogo como Simulação – 29

Jogo como Prazer e Emoção – 32

Terceira Parte: O objeto – League of Legends

Introdução ao League of Legends – 38

Os Personagens – 40

Tipos e Dinâmica do Jogo – 47

Outros Recursos do Jogo – 56

Quarta Parte: Filtro Teórico

Introdução – 61

Definição e Natureza de League of Legends – 61

League of Legends como um Jogo Social – 66

League of Legends e os Problemas de Jogos Sociais – 67

League of Legends como Guerra e Competição – 70

League of Legends como Desafio e Motivação – 71

League of Legends como Simulação – 75

League of Legends como Prazer e Emoção – 77

Conclusão – 79

Glossário – 81

Bibliografia 85

Primeira Parte: Introdução ao Trabalho

Introdução

Todos os dias milhões de pessoas se conectam á internet com o propósito de jogar um jogo online, dedicam nessa atividade horas de seus dias. Por algum tempo, suas mentes estão concentradas, o mouse desliza com perícia e seus olhos piscam cada vez menos tentando compreender e explorar um novo mundo virtual. Durante esse tempo, elas fazem parte de uma comunidade virtual, se relacionam com outras pessoas, exploram sentimentos diversos e tentam, acima de tudo, alcançar um vitória, seja completar um ítem ou vencer uma partida.

Um jogo em particular chama a atenção no universo de jogos online que dominam esse mercado cada vez mais rentável, *League of Legends*, o jogo que tem poucos anos e poderia ser considerado um iniciante perto de grandes franquias como *World of Warcraft*, mas possui hoje pouco mais do que o dobro de jogadores do que o *WoW* e continua crescendo.¹

O jogo se diferencia dos demais jogos online porque o jogador não constrói uma persona, não vive um enredo, que é a dinâmica comum destes jogos online; mas disputa, em partidas que variam de 20 a 60 minutos, contra um outro time de jogadores pela vitória que só pode ser conquistada pela conquista de territórios, destruição de bases inimigas e seguidas vitórias em combates contra inimigos. Essa disputa gera um clima de competição que normalmente se aproxima da agressão, algumas vezes jogadores se humilham e xingam. Enquanto em outros momentos se elogiam, reconhecem o bom trabalho uns dos outros e se divertem.

Mas o sentimento geral é de que cada partida vai colocar o jogador a prova, ele disputa seguidamente para testar a sua “superioridade”, busca a honra e o reconhecimento e para alguns mais habilidosos, a carreira como jogador de e-sport. Essa tem se tornado em casos especiais uma forma de viver, e uma forma rentável no fim de semana dos dias 9/10 de junho uma competição brasileira pagou para o time vencedor de uma fase preliminar para o campeonato brasileiro o prêmio de 4,5 mil dolares. Mas é

¹ <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-the-world/>

pouco perto do prêmio do ganhador do mundial que foi de 2 milhões de dólares. Poucas competições possuem uma premiação tão alta.²

Esse estudo procura, então, entender um pouco desse objeto, de seus jogadores e da sua cultura. Compreender como um fenômeno como esse consegue se sustentar e principalmente o que já foi estudado e pode nos dar uma base para observar e compreender *League of Legends*.

Justificativa

E *isso* é importante para os estudos de comunicação? Em que nível os jogos de computador podem ser vistos como objetos de comunicação? Sobre o processo de entender o jogo video-mediado como objeto de comunicação, Luciano Mendes Souza discorre: “Essa transformação de brinquedo em produto cultural, possivelmente surge dentro de um processo comunicacional, em que as mais variadas apropriações são feitas – de representações culturais, imaginárias e até mesmo de linguagens –, criando assim um cenário propício para o desenvolvimento do tema e possível estabelecimento do videogame como produto sociomediático”. Logo, a transformação do brinquedo em produto sociomidiático, que ora flerta com as funções do entretenimento, ora com as funções de brinquedo.³

É possível perceber, e até com certa facilidade, as apropriações de técnicas de comunicação para o universo do videogame, tais quais narração; técnicas de movimento de câmera, e trilha sonora herdadas do cinema; a comunicação entre jogadores que cria um novo canal de comunicação; a criação de uma cultura, de um imaginário e de linguagem, que é fruto da relação entre as produtoras e os jogadores e os jogadores entre si. Como aponta Souza, “os games são um tipo de mediação emergente, mediando o imaginário e real, imaginário e social, não de forma a integrar elementos separados mas, sim, fazendo ponte de um processo bastante novo e complexo”.⁴

Os jogos online são o cume desse processo (pelo menos até agora), onde mais do que nunca o imaginário e o real são mediados. Na tela um personagem se aproxima de

² <<http://br.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=74023>> e <http://leaguepedia.com/wiki/Season_2_World_Championship>

³ SOUZA, Luciano M. **Aperte Start - O videogame como produto cultural: definindo um novo objeto de pesquisa para a comunicação**- 2003. Pag 15

⁴ SOUZA, Luciano M. **Aperte Start - O videogame como produto cultural: definindo um novo objeto de pesquisa para a comunicação**- 2003. Pag 17

outro, buscando uma abertura na defesa de seu oponente, procurando o momento de certo para atacar, ao mesmo tempo, ele teme ser atacado e avalia as formas de escape.

Esse campeão é controlado por um jogador, real, esse jogador sabe quais as possibilidades do personagem que o enfrenta, mas não do jogador que o controla, ele avalia as decisões tomadas pelo outro jogador, mas sabe que, ao avaliar aquele personagem está avaliando uma pessoa. Um ser humano real que se encontra de frente a outro computador, sendo mediado pelo campeão que escolheu. Por alguns minutos ambos são os personagens com os quais jogam, e também são quem são, limitados pela própria cognição, conhecimento e reflexos. Estão unidos, real e virtualmente, num só.

Entender esse processo é portanto entender um processo de mediação, de um meio de comunicação, que possui uma forma diferenciada, talvez, de imersão e feedback. Onde são diferentes tanto a realidade que se encontra representada, quando os elementos que nos lembram da artificialidade desse meio.⁵

Problema de Pesquisa

Como é a estrutura do jogo *League of Legends* e como essa estrutura influi para a experiência a que se propõe, de modo a compreender as características que compõe a experiência de jogo.

Objetivos

Entender a estrutura de *League of Legends* sob a luz de teorias ludológicas e sociais.

Objetivos Específicos

Definir jogo, o tipo de jogo que é *League of Legends* e suas características.

Delimitar o espaço/tempo ocupados pelo jogo *League of Legends*.

Definir as regras do jogo: regras de conduta, regras sociais e regras definidas pela programação do jogo.

Entender a competição.

⁵ SALEN, Katie/ ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals** – 2004. Cap 27
Pag 27

Trazer alguma compreensão entre a relação dos jogadores com o jogo e com os outros jogadores.

Metodologia

Um jogo pode ser definido como um composto de campo lúdico e narrativo. Entender esse objeto requer compreender como cada parte desse objeto se comporta, “delimitando o que há de ‘lúdico’ nas narrativas (tal como são concebidas classicamente) e o que há, em certos casos, de ‘narrativo’ no ‘jogo’”. *League of Legends* por ser um jogo baseado no combate entre duas equipes não possuiu uma narrativa muito complexa. No entanto, daquilo que se trata do lúdico este possui uma complexidade enorme, entender a estrutura desse jogo significa traçar algumas dessas minúcias.

De modo geral Luís Filipe B. Teixeira, defende que a ergodicidade (ou o lúdico) é definido pela sua “jogabilidade”, “regras” e “cenário de jogo”. Sendo a jogabilidade definida pelas ações, estratégias e motivações dos jogadores; as regras definirão a estrutura do jogo; por fim, o cenário do jogo definirá o conteúdo do jogo, concepção topológica, textura.⁶

Para isso foi necessário entender todo o espaço ocupado pelo universo do jogo *League of Legends*, oficiais (que pertencem a empresa responsável pelo jogo) e os não oficiais (produzidos por jogadores e fãs). Esses são sites, canais de youtube e blogs que vão sendo criados, mostrando as jogadas mais interessantes (piores, engraçadas, complicadas), passando dicas de como jogar com determinados personagens do jogo, fornecendo informação sobre outros jogadores, comentando as decisões da empresa responsável pelo jogo (Riot). Muitas informações utilizadas nesse trabalho foram tiradas dessas fontes de conteúdo, boa parte delas são precisas, principalmente quando se referem a estrutura do jogo ou a experiência pessoal do jogo.

Mas foi necessário, para o entendimento do que é o jogador, fazer também o acompanhamento de um pequeno grupo de consumidores do jogo com os quais eu fiz entrevistas e assisti a algumas partidas. Teixeira aponta também a necessidade do estudioso do jogo ser um jogador, “os videogames exigem do hermenêuta capacidades

⁶ TEIXEIRA, Filipe B. T. **Criticismo Ludológico: Simulação Ergódica (Jogabilidade) vs Ficção Narrativa** – 2008. Pag 6

performativas retroactivas directas do sistema, pois a compreensão (extensiva) de um jogo passa, obrigatoriamente, pela ação de o jogar, percebendo-o no seu ‘processo de simulação’”. Portanto foi necessário participar também enquanto jogador. Logo as conclusões tiradas do jogo serão ora colhidas da minha experiência enquanto jogador, ora confrontadas em relação a conclusão de outros jogadores, criando assim um quadro amplo. Ambos os métodos de pesquisa se enquadram no que Antônio Carlos Gil, define como Pesquisa Participante, “quando se desenvolve a partir da interação entre pesquisadores e membros da situação investigada”.^{7 8}

Fez se necessário uma pesquisa bibliográfica, o estudo de videogame é objeto de interesse de diversas disciplinas, pedagogia, psicologia, sociologia, artes. Mas foi dado prioridade a textos que me ajudassem a entender o processo de jogar, os jogadores e principalmente as regras de jogo.

League of Legends é, como já foi comentado, um jogo cuja essência se encontra na sua estrutura: regras, possibilidades de ação, tempo de jogo, estratégias de combate; mais do que na exploração de uma narrativa ou na compreensão de sua relação com a psique, mas lembrando que no estudo da estrutura é necessário a compreensão de um jogo que só se faz possível na relação com o jogador, portanto quando necessário não será descartado o uso de estudos da psicologia ou da narrativa para a compreensão da estrutura, esse apenas não será o foco e, portanto, os conteúdos dessas áreas não serão discutidos na profundidade que mereceriam fosse esse um estudo dessas naturezas.

De modo geral, esse trabalho se propõe como uma grande pesquisa exploratória, que, segundo Gil, “visa proporcionar maior familiaridade com o problema com vistas a torná-lo explícito ou a construir hipóteses (...) assume em geral as formas de Pesquisa Bibliográfica e Estudo de Caso”. Produzido em três etapas distintas, uma primeira etapa bibliográfica, onde vou tentar traçar os principais pontos dos estudos ludológicos, um segundo momento onde tento apresentar o objeto e suas complexidades e por fim onde vou apontar como essa estrutura pode ser entendida às vistas dos estudos ludológicos.⁹

⁷ TEIXEIRA, Filipe B. T. **Criticismo Ludológico: Simulação Ergódica (Jogabilidade) vs Ficção Narrativa** – 2008. Pag 7

⁸ MENEZES, Estera M./ SILVA, Edna L. da. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração da Dissertação** – 2005. Pag 22

⁹ MENEZES, Estera M./ SILVA, Edna L. da. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração da Dissertação** – 2005. Pag 21

Segunda Parte: Referências Teóricas

Definição e Naturezas do Jogo

O que é o jogo? Como o jogo se diferencia de outros momentos da vida humana? Em 1938, o reitor da Universidade de Leyde, J. Huizinga, definiu o jogo em seu trabalho *Homo ludens*, segundo ele o jogo é “sob o ponto de vista da forma (...) uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador, uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza em um tempo e em um espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual”.¹⁰

Aqui notamos as primeiras características que se acentuam na ação de jogar:¹¹

- uma ação livre; praticada por vontade própria, de modo que a “obrigação” tira do jogo a natureza atraente e alegre deste;
- delimitada no tempo e no espaço; delimitada em um espaço (campo de futebol ou palco) e em um tempo dissociado do tempo da vida “real” e limitado pela duração do jogo. Fora desse tempo ou desse espaço as regras do jogo não fazem sentido, aqui se limita a ação de jogar, e não a “magia” do jogo. Ainda sobre isso, é característica inerente do jogo a sua capacidade de reprodução, que Huizinga chama de repetição, e que acredito o termo reprodução seja mais fiel àquilo que o autor pretende;
- fictícia; ou seja, o jogo vem acompanhado da noção de participar de uma outra realidade, a sensação de “estar ‘separadamente junto’, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais”, esse sentimento que conserva sua magia para além dos limites da duração de cada jogo;
- regulamentada; sujeita a regras tais que se opõem a realidade, criando uma ordem nova que suspendem a vida corrente e suas leis;

¹⁰ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura* – 2000. Pag 13

¹¹ CALLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens: A máscara e a Vertigem* – 1990. Pag 29

- improdutiva, porque não se espera que gere bens, riqueza, nem elements novos de qualquer natureza, e salvo propriedade no interior do círculo dos jogadores. Assim, tomado como grupo os jogadores, não há produção de qualquer espécie, apenas a perda ou troca;

- grupal; essa característica não é apontada por Roger Caillois quando este fala de Huizinga, mas tomo por característica inerente ao jogo, pode não ser essencial a gênese ou a prática, como aponta Caillois, mas é, sem dúvidas, necessária para a sobrevivência deste. Mesmo jogos que nos parecem individuais estão envolvidos “por um ambiente de concurso, e só se mantém na medida em que o fervor de alguns aficionados o transforma em *agôn* virtual”, ou seja numa competição fora do campo prático do jogo. Como por exemplo o palavras cruzadas, que pode ser jogado individualmente, mas de algum modo o jogador faz parte de um grupo de jogadores de palavras cruzadas, troca experiências e respostas e busca “vencer”.

- incerteza; “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”.

Huizinga divide o jogo em duas funções: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Caillois enxerga todos os jogos como uma disputa, “a atitude do jogador é idêntica: é o esforço de vencer um rival colocado nas mesmas condições”. Não fosse nas mesmas condições o jogo perderia a incerteza, sem esta não seria livre e assim por diante. Cada uma das características apoia uma a outra e tornam o jogo possível.^{12 13}

Caillois busca, então, uma vez determinada as características do jogo, criar uma divisão, primeiro pela natureza do jogo. Ele propõe quatro naturezas, a competição, a sorte, o simulacro e a vertigem, nomeando esses grupos por *Âgon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Depois ele os divide em dois grupos antagônicos, numa extremidade “o princípio comum de diversão, tuburlência, improviso e despreocupada expansão”. Na outra “uma tendência complementar (...), uma necessidade crescente de a subordinar a regras

¹² HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura** – 2000. Pag 14
^{13,14,15 e 16} CALLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a Vertigem** – 1990. Pag 31,32,34 e

convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de dificultar-lhe a consecução do objetivo desejado”. Nomeando a primeira de *Paidia* e a segunda de *Ludus*. Primeiro falemos mais a respeito das quatro naturezas de jogos propostas por Caillois.¹⁴

Há uma série de jogos que aparecem sob a forma de competição, ou seja, “um combate em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor”. De modo que o vencedor seja determinado por aquele que possua o melhor grupo de proezas testadas no jogo. Esses jogos pertencem ao *Âgon*, “o interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio”. E sua finalidade não é a de causar um estrago sério ao adversário, mas provar a sua superioridade, e isso normalmente é garantido através das regras próprias do jogo. Para isso, é necessário treino, estudo, disciplina e perseverança.¹⁵

Contrário ao *Âgon*, a *Alea* nega o trabalho e a habilidade, esta se trata mais de vencer o destino do que um oponente, portanto a vitória não depende do jogador, mas sim do destino. Tem por finalidade “abolir as superioridades naturais ou adquiridas dos indivíduos, a fim de colocar todos em pé de igualdade absoluto diante do cedo veredicto da sorte”. Aqui se enquadram os jogos de azar, ou cuja natureza dependa mais da sorte do que das habilidades de um jogador.¹⁶

Mesmo antagônicos, algo une *Âgon* e *Alea* sobre uma mesma função-característica, “a criação artificial entre os jogadores das condições de igualdade absoluta que a realidade recusa aos homens”.¹⁷

A *Mimicry* é o recorte de todo jogo cuja característica principal se encontra não na realização de uma atividade ou espera de uma resposta do destino, mas na encarnação de um personagem fictício e na adoção de determinado comportamento. Assim, estamos diante de “uma série de manifestações que tem 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”. Abarca-se aqui a mímica e o disfarce, abrange

^{17,18,19 e 20} CALLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a Vertigem** – 1990. Pag 39-42

portanto toda diversão a que se entrega mascarado ou travestido e cuja função se encerre em estar dessa maneira. O prazer se encontra em ser outro e de se passar por outro, mas como se encontra no campo do jogo, o objetivo não é o de ludibriar mas o de representar dentro do espaço do jogo.¹⁸

O último tipo de jogo “associa aqueles que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e inflingir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico”. Esses pertencem a *Ilinx*, cujo prazer se encontra na busca da vertigem como um fim em si. Por exemplo, os brinquedos de um parque de diversão que incitem a vertigem, ou esportes tais quais o rapel e parkour.¹⁹

Apesar de compreender essa separação, Caillois enxerga em cada jogo uma relação entre esses grupos, por exemplo, mesmo o futebol sendo um esporte notoriamente pertencente ao *Âgon*, ele reconhece características de *Mimicry*, como quando a torcida representa um personagem, defende um time travestindo-se em suas cores, cultura e comportamento, enfim, se identificando a este. Da mesma maneira notaremos nesse trabalho as diversas naturezas do jogo no jogo-objeto deste.²⁰

Existe no jogo um equilíbrio entre dois extremos, entre a liberdade de improvisação, de fantasia e de exploração; e entre o desejo de regular, de criar dificuldades gratuitas e de civilizar. São esses os extremos de *Paidia* e *Ludus*. O *Ludus* é então o desejo de regular a *Paidia*, é parte de um processo de evolução do desejo de explorar, destruir, e fantasiar sobre a conduta regulatória e civilizatória comum as brincadeiras infantis. “Surge como complemento e adestramento da *Paidia*, que ele disciplina e enriquece”.²¹

A relação entre *Ludus* e *Âgon* é formada pela luta, pelo desejo de superar; mas no primeiro o desejo é o de superar a si mesmo, de vencer o desafio imposto a si (“o prazer que se sente com a resolução de uma dificuldade tão propositalmente criada e tão arbitrariamente definida, que o facto de a solucionar, tem apenas a vantagem da satisfação íntima de o ter conseguido”); e no segundo o desejo é o de vencer um oponente.

^{21,22 e 23} CALLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a Vertigem** – 1990. Pag 50-52

A relação entre o *Ludus* e a *Alea* é apontada por Caillois, quando “o facto de o jogador não estar totalmente desarmado e de saber que pode contar, minimamente que seja, com a sua destreza ou os seus dotes” torna o capaz de influir na sorte, mesmo que essa ainda seja o fator determinante.²²

A relação com a *Mimicry* é exemplificada pelo teatro, quando o jogo de representação é regulado a tal maneira que se torna uma questão de sofisticadas técnicas e disciplina. Por fim, o *Ludus* pouco tem haver com o *Ilinx* segundo o autor, mas é possível ver um pouco da disciplina nascendo em esportes mais recentes, em que a disciplina traz segurança e maestria no domínio da vertigem, como por exemplo o *Slackline*.

O papel da *Paidia* é inerente a quase todos os jogos, só se aponta a incapacidade de tal liberdade se manifestar na *Alea*, uma vez que aquela “é tumulto e exuberância” e esta “é a espera passiva da decisão da sorte, arrepio estático e mudo”. Mas ainda que assim sejam, existe certo tumulto na espera, parte dessa espera seria a agonia, uma disputa dentro de si, em que a liberdade se encontra em crer na vitória ou enfrentar a derrota, em fantasiar as possibilidades e decidir por uma destas. Ainda é um jogo de *Paidia*, por mais silencioso que seja.²³

Caillois avança, e produz um teoria alargada onde busca como essas naturezas se relacionam e a evolução das sociedades dentro de um teoria do jogo. Esse trabalho não vai seguir por esse caminho uma vez que objeto deste é um jogo, cabe aqui encontrar o que dentro dessas teorias podem ajudar a entender este objeto. Claro, como essas naturezas criam relação, mas buscando entender como essas naturezas se relacionam em *League of Legends* e não sem suas possibilidades.

Jogos Sociais

Como comentado anteriormente, mesmo jogos tidos como individuais possuem uma característica de grupo, seja a torcida que o acompanha ou outros praticantes do esporte que se interessem em compartilhar conhecimentos e experiências. Essa tendência de se encontrar num mesmo local para a pratica do esporte, de formar

agregações, clubes, competições, fóruns na internet... acaba por conduzir ao estabelecimento de uma regra adotada por comum acordo para a prática do jogo.

Assim todos os jogos tendem mais a companhia do que a solidão, e segundo Callois, “no estudo dos jogos deve haver um capítulo que tenha por objeto a análise das manifestações pelas quais os jogos são diretamente inseridos nos costumes cotidianos”.²⁴

Segundo Erick Zimmerman e Katie Salen, autores de *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, “enquanto regras, os jogos são sistemas fechados, enquanto cultura, os jogos são sistemas abertos, mas enquanto jogar, podemos estruturá-lo tanto quanto sistemas abertos e fechados”. As relações sociais dentro de um jogo podem ter natureza interna ou externa. Podem surgir de dentro das relações estruturais do jogo, ou podem surgir de relações sociais externas como amizades ou grupos de jogo.

As relações internas se mergem as externas durante o decorrer de um jogo, porque jogar um jogo significa adquirir um papel dentro de um grupo social. Esse papel não é fixo, ele varia conforme o jogo prossegue e as relações de poder vão se alternando. Quanto mais complexo o jogo, mais complexas as relações sociais existentes dentro desse espaço. Por exemplo, dentro de um jogo 3 amigos disputam a vitória, conforme um ou outro se aproximam da vitória, os demais formam pequenas alianças com o intuito de minar as possibilidades de vitória deste. E conforme esse quadro vai se alterando, vão se alterando também os papéis assumidos por cada um dentro do jogo.^{25 26}

Esses papéis são importantes porque determinam a motivação de um jogador dentro da situação de jogo. O jogador que busca minar as chances de determinado jogador não busca a vitória, mas sim arruinar a vitória do outro, em certos momentos ele vai ter que escolher qual papel tomar. A motivação dentro de um jogo determina, a longo prazo, o tipo de jogador de que tratamos e a curto prazo, os tipos de ações a se esperar de determinado jogador. Outro ponto importante apontado por Zimmerman e Salen é o fato de que alguns desses papéis não são ocupados por humanos, por exemplo, um corredor pode ter como oponente bater o recorde anterior conquistado por ele

²⁴ CALLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a Vertigem** – 1990. Pag 63

²⁵ SALEN, Katie/ ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals** – 2004. Cap 28 Pag 3

²⁶ SALEN, Katie/ ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals** – 2004. Cap 28 Pag 11: “As rules, games are closed systems, as culture, games are open systems, but as play, we can frame games as either closed or open systems”:

mesmo. Mais a frente discutiremos as motivações de cada jogador, e apontaremos alguns dos principais papéis adotados pelos jogadores dentro de um jogo online.

Fazer parte de um grupo social de um jogo implica um tipo de contrato social, esse contrato determina como os jogadores vão interagir entre si, assim como os jogadores vão interagir com os recursos do jogo. Manter o contrato significa manter as características que fazem o jogo possível. Uma vez que se quebre esse contrato o jogador cria o que chamamos de problemas sociais dos jogos de que trataremos adiante.

Problemas Sociais dos Jogos

Outro ponto importante em relação á socialização de um jogo é a compreensão de como esse grupo se comporta. Todo jogo é baseado em algum conflito, inicia, num trabalho publicado no site *Game studies*, Jonas H. Smith, e certos jogos se baseiam fortemente na cooperação entre jogadores, e mesmo que todos se beneficiem com certo recurso sendo conquistado (digamos que algum recurso, tal qual dinheiro dentro do jogo), muitos jogadores vão tentar deixar o trabalho para os demais e aproveitar os benefícios conquistados pelos demais. Em 1965, o pesquisador Mancur Olson definiu esse problema : “Se os membros de um grande grupo decidem maximizar seus benefícios individuais, eles não vão agir de modo a beneficiar seus objetivos comuns ou de grupo”.²⁷

Isso é o que Smith encontra em teorias sociais com o nome de “tragedy of the commons”. Que é a de que dentro de um sistema limitado, cada indivíduo vai buscar aumentar seu acesso a recursos e benefícios, relegando aos demais a falta de acesso ou o trabalho pela busca desse recurso. Esse tipo de comportamento costuma ser controlado dentro de um jogo através da imposição de regras que o impeçam ou dificultem. No caso de jogos online, esse trabalho de criar as regras é feito pela programação do jogo, pelos objetivos do jogo ou pelas regras sociais.

Isso significa que nem todas as “falhas” do jogo se encontram no projeto deste. Certos comportamentos podem arruinar um jogo em grupo, independente de como as

²⁷ SMITH, Jonas H. **Tragedies of the Ludic Commons – Understanding Cooperation in Multiplayer Games** – texto disponível no site game studies: “If the members of a large group rationally seek to maximize their personal welfare, they will *not* act to advance their common or group objectives”.

regras são projetadas para impedi-los. Em jogos online Smith aponta três tipos principais de dilemas sociais: irresponsabilidade, trapaça e luto.²⁸

Irresponsabilidade é definida por Smith como um comportamento egoísta em que o jogador toma decisões que traem um senso de responsabilidade em relação a experiência do jogo e do grupo com quem joga. Por exemplo, determinado jogador possui um compromisso em 50 minutos, e sabe que uma partida dura de 30 à 60 minutos, mesmo assim decide jogar e é forçado a abandonar o jogo quando este se aproxima do seu tempo limite. Outro exemplo é quando o jogador ciente da estratégia do time decide ignorá-la e agir individualmente em busca de um benefício próprio.

Trapaça é vista pelo autor em duas situações. Na primeira como uma alteração da programação do jogo. Isso é comum em alguns jogos em que códigos secretos ou programas que “*hackeiam*” o jogo, gerando recursos ou benefícios não conquistados. A segunda situação se refere a jogadores que encontram no jogo aspectos não desejados pelos programadores, normalmente conhecidos como *bugs*, e usam desses para obter vantagens sobre os demais jogadores.

Luto, é o tipo de jogada que deixa no jogador-sofredor uma sensação de perda. Smith define jogadas de luto como “ao comportamento que intencionalmente prejudica os outros sem necessariamente resultar em ganho pessoal para aquele que o causa ou que viola seriamente (e intencionalmente) as regras implícitas da comunidade”. Deixando no jogador que sofre uma sensação de perda (traição, roubo, de direito perdido).

Huizinga enxerga esses problemas apontados pelo Smith como um problema menor, uma vez que “ [o batoteiro] permanece no universo do jogo. Se ele contorna as regras é, pelo menos, fingindo respeitá-las. Tenta ludibriar. É desonesto e é também hipócrita”. Aqui é preciso entender em que nível este “finge respeitar”, afinal ele sabe que quebra uma regra, mas ainda acredita nela como o certo, faz o errado mas não ignora o certo, é um hipócrita por ainda assim acreditar na justiça da regra. Smith reconhece isso em seu texto quando atesta numa pesquisa informal que mesmo aqueles

²⁸ SMITH, Jonas H. **Tragedies of the Ludic Commons – Understanding Cooperation in Multiplayer Games** – texto disponível no site game studies.

que usam de *cheat* (trapaça) gostariam que esse recurso não fosse possível, e que o fazem porque “podem”.^{29 30}

Isso se explica pela corrupção das características fundamentais do jogo, no caso da trapaça se perde o caráter regulamentado e/ou grupal do jogo, o jogador passa a agir solitário e ignora as regras. No caso do luto e da irresponsabilidade o mesmo ocorre, o jogador corrompe, no primeiro caso, os caráter grupal e fictício do jogo: o jogador para de representar um papel e passa a agir por si. No segundo, o jogador ignora a delimitação do tempo do jogo, ou novamente, ignora o caráter grupal do time, agindo em benefício próprio.

Outras corrupções das características do jogo são possíveis de serem formuladas, por exemplo, a corrupção da incerteza tira a graça do jogo, uma vez que o jogadores sabem o resultado, isso pode ocorrer por exemplo quando o oponente é invencível, ou ridiculamente derrotável. Mas pode ter outras características, como ser um jogo de narrativa deduzível, ou sem sentido.

Uma, importante de ser discutida, é a que corrompe o jogo enquanto *ação livre*, quando este “extravasa para a vida corrente e tende a subordiná-la, tanto quanto possível, às suas exigências específicas. O que era prazer torna-se idéia fixa (...). Está corrompido o princípio do jogo”.³¹

Mas Callois vai além, e propõe atributos necessários para a manutenção de cada natureza do jogo, sendo eles como discutido anteriormente: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry*, *Ilinx*. A corrupção do *Agôn* começa quando os jogadores não reconhecem qualquer tipo de arbitro ou arbitragem, ou pelo menos, não reconhece a neutralidade desses. A corrupção da *Alea* seria a superstição, isto é “como aplicação a realidade de um dos princípios do jogo”. Da mesma maneira a da *Mimicry* seria a aplicação do jogo à realidade, nesse caso isso representa a perda da identidade, a incapacidade de refrear o prazer de assumir uma personalidade estranha. Por fim, o autor aponta que a corrupção da *Ilinx* é a busca pela vertigem, normalmente praticada em vias químicas, através de drogas e substâncias que causam excitação e pânico.

²⁹ SMITH, Jonas H. **Tragedies of the Ludic Commons – Understanding Cooperation in Multiplayer Games** – texto disponível no site game studies.

³⁰ HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura** – 2000. Pag 66

³¹ CALLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a Vertigem** – 1990. Pag 66

O Jogo como Guerra e como Competição

Onde o jogo se encontra com a guerra? Para Huizinga “só é lícito falar da guerra como função cultural na medida em que ela se desenrola de maneira que seus participantes se considerem uns aos outros como iguais, ou antagonistas com direitos iguais”. Assim esta fora dessa categoria boa parte (senão todas) das guerras modernas e contemporâneas.³²

Somente as guerras antigas e cavaleiriscas de outrora podem ser incluídas como função cultural, e como atividade lúdica. Mais ainda se citados os diversos casos em que duelos individuais substituíram o combate entre os exércitos. Aqui não se baseava nas possibilidades de vitória, mas na sorte, na habilidade e superioridade em campo de combate. Na *Alea* e no *Agôn*. O caráter lúdico pode ainda está presente nas guerras, o soldado precisa crer na glória e na “justiça” da sua causa para enfrentar o adversário, de alguma maneira, e ainda existe um prazer em servir a essa justiça. Mas a guerra já não pode ser vista com um jogo entre povos quando não há um árbitro neutro, um Deus ou uma forma de destino para reconhecer a superioridade de um povo e seu direito através da vitória. Mesmo extinta as guerras cavalerísticas resta, ainda, esse elemento de igualdade e disputa nas relações internacionais, onde ainda se trava em certo nível de igualdade as disputas, sem é claro seu caráter agonístico implícito.

E mesmo perdido o caráter lúdico da guerra, resta ainda a busca pela violência (imaginária) e pela competição. Para Huizinga “a competição serve para cada um dar provas de sua superioridade” e ainda “a competição possui todas as características funcionais do jogo”, portanto para Huizinga a competição e o jogo se equivalem. Seu motor é o elogio, a vitória sendo reconhecida pelos demais para então elevar o indivíduo á honra e a glória.³³

Alguns jogos tentam imitar a guerra, para Gerard Jones, uma das principais funções do jogo é a de empoderar a criança, dar a esta pela imaginação e pela fantasia a capacidade de lidar: com as frustrações do cotidiano através de um símbolo de poder e brincar com os temas que nos parecem amargos e irracionais, tais quais a guerra. E

³² HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura** – 2000. Pag 68

³³ HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura** – 2000. Pag 49

Jones aponta, “ o ato de brincar com as realidades mais assustadoras da vida continua durante a adolescência” .³⁴

Para Jones “o melhor antídoto para as frustrações da vida, claro, é a experiência. Provar a nós mesmos que somos capazes de vencer um desafio constrói otimismo e flexibilidade para tarefas futuras”. Ou seja, da mesma maneira que Huizinga, Jones entende que o desafio foi feito para construir otimismo, necessário para seguir em frente. Outro ponto importante é entender a busca pelo desafio, no capítulo destinado a jogos de tiro o autor indica que certos estudos afirmam que “se um jogador tiver que escolher entre um jogo sangrento que não desafia suas habilidades e um sem violência que o faz, geralmente vai preferir o desafio ao sangue”. Portanto o que atrai vários jovens a jogos de guerra ou que a imitam de alguma maneira é a competição e não a violência, e qualquer comportamento violento originado nestes jogos tem mais a ver com a competição do que com uma narrativa violenta ou conteúdo violento.³⁵

A guerra é uma realidade fora do espectro do jogo, mas representa bem o desafio e o desejo de ser superior ao seu oponente, principalmente levando em conta que vidas estão em jogo. Mas o ponto principal, seja nesses jogos ou em outros, é o desafio, que é o cerne de toda a competição, e portanto de todo o jogo.

O Jogo como Desafio e Motivação

É importante entender o conceito de desafio, uma vez que este, geralmente, leva a supor umas das duas definições, ou que este está relacionado a uma tarefa de certa dificuldade ou relacionada à competição. No entanto desafio compreende uma definição mais ampla e, ao mesmo tempo, mais objetiva. Para Sara Mosberg Iversen desafio é “um estímulo que consiste em aspectos do ambiente (simulado) ou da situação (construída) que de várias maneiras encoraja ou inspira o indivíduo a imaginar, a improvisar, a explorar, a experimentar, a se expressar, a criar ou a construir”. Isso significa que não somente a dificuldade da tarefa cria o desafio, mas também as possibilidades que o jogador enxerga no jogo, as formas como o jogador se relaciona com o jogo e os significados que o jogador controla dentro desse espaço. O desafio

³⁴ e ³⁵ JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros – Porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta** – 2004. Pag 66

também é entendido como um fim em si mesmo, ou seja, ele é um estímulo, não um objetivo, dessa maneira o objetivo do jogo, ou a finalidade de uma ação não cria um desafio, esse é criado pelas situações do jogo e pelo seu ambiente.³⁶

Um desafio no entanto é um estímulo extremamente pessoal, de modo que, mesmo compartilhando o mesmo objetivo em um determinado jogo, cada jogador vai se sentir desafiado em situações próprias. E que, mesmo sobre influência de uma situação muito semelhante, cada um vai se sentir desafiado (ou não) individualmente. Para Iversen os pontos centrais para o desafio são a incerteza e a indeterminação. A incerteza se refere a “dúvida inerente em uma situação exigente onde uma dificuldade ou problema é apresentado para o indivíduo que não sabe das suas chances ou capacidades de lidar com a situação”. A indeterminação é definida pela mesma autora como “falta de definição autoritária que defina uma dada situação”. Isso aliado aos objetivos (sejam pré-determinados pelo jogo ou próprios do jogador) permitem indicar onde podem ocorrer situações de desafio.³⁷

E o que são os objetivos de um jogo? Defini-los como as condições de vitória seria extremamente limitante, nem toda vitória é recompensadora (em termos de prazer encontrado no jogo), assim como nem todo jogador busca o simples prazer de vencer. Os objetivos só poderiam ser os resultados das motivações de cada jogador.

Um estudo conduzido por Nick Yee tentou analisar as motivações de jogadores para jogar jogos online, seu trabalho analisou, quase que inteiramente, jogadores de MMORPG, mas que ainda podem nos dar um entendimento de como um jogador define seus objetivos dentro de um jogo online. Estes pesquisador dividiu os jogadores em 10 grupos de comportamentos/objetivos e depois estes grupos foram divididos em mais 3 grandes conjuntos: Imersão, Social e Conquista.³⁸

É importante, antes de começar a definir esses dez grupos, compreender que um indivíduo não pertence necessariamente a um dos grupos, ele pode transitar entre os grupos ou pertencer a vários simultaneamente. E que dependendo do jogo, esse

^{36 e 37} IVERSEN, Sara M. **In the Double Grip of the Game: Challenge and Fallout 3** – texto disponível no site game studies: “the doubt inherent in a demanding situation where a difficulty or problem presents itself for a subject who cannot be certain of her chances or abilities to handle the incident” e “lack of authoritative definition in a given situation”

³⁸ YEE, Nick. **Motivations of Play in Online Games** – 2009. Pag 774 (revista) ou 5 (pdf disponível online)

indivíduo pode adquirir comportamentos diferenciados, e pertencer a um grupo (ou varios) em cada diferente jogo.

No conjunto definido por Conquista temos três tipos de motivações: Avanço, Mecânica e Competição.

- Avanço. Se refere ao desejo de ganhar poder, ao progresso no enredo do jogo e ao acúmulo de bens dentro do jogo que simbolizem riqueza e *status*.
- Mecânica. Trata-se do interesse em analisar as regras e possibilidades do jogo com o objetivo de otimizar a performance do personagem.
- Competição. O desejo de enfrentar e competir contra outras pessoas.

No conjunto definido por Social temos: Socialização, Relacionamento e Trabalho em Equipe.

- Socialização. Ter o interesse de ajudar e conversar com outros jogadores.
- Relacionamento. Buscar criar relacionamentos de longa duração com outras pessoas através do jogo.
- Trabalho em Equipe. Encontrar prazer em fazer parte de um esforço em conjunto.

No conjunto definido por Imersão encontramos quatro tipos diferenciados de motivações: Descoberta, *Role-Playing*, Customização e Escapismo.

- Descoberta. Descobrir e encontrar coisas que os demais jogadores não sabem.
- *Role-Playing*. Criar um personagem com uma história de fundo e interagir com outros personagens numa história improvisada.
- Customização. Buscar personalizar a aparência do personagem.
- Escapismo. Usar o espaço virtual como forma de escapar dos problemas da vida real.

O estudo aponta também tendência entre as motivações dos jogadores e os gêneros dos jogadores, segundo este homens tiveram valores mais significativos nas

motivações de Conquista do que as mulheres. Enquanto isso mulheres tiveram valores muito mais altos na motivação de Relacionamento.³⁹

Dessa forma, cada jogador vai ter uma motivação diferente para jogar determinado jogo, essa motivação vai ser importante para que este comece a determinar metas para a forma com a qual joga. A satisfação, se entendermos ela como alcançar o objeto da motivação, independente da condição de vitória do jogo, passa a ser uma vitória pessoal, determinada pelas motivações e possibilidades que o jogo proporciona.

A vitória é portanto não o resultado da conquista das condições de vitória oferecida pelo jogo, mas a vitória sobre a derrota. Existe nos jogos sempre um ar agonístico, de certa maneira cada jogador “joga” da melhor maneira, e é isso que ele tenta provar buscando os seus termos de vitória. “Toda vitória *representa*, isto é, realiza para o vencedor o triunfo dos poderes benéficos sobre os maléficos, e ao mesmo tempo a salvação do grupo que a obteve”. Nessa citação Huizinga pode não ter sido tão feliz ao usar o termo benéfico, mas não estaria errado dizer “justo”. Existe uma determinada justiça na vitória, a mesma que motivava os grandes exercitos de outrora, leva milhões de jogadores a defenderem em campos virtuais a bandeira de seus clãs, times e alianças online.⁴⁰

O Jogo como Simulação

“Simulação é um processo de representação de aspectos da realidade”. Essa definição apresentada na obra de Eric Zimmerman e Katie Salen da um bom panorama para iniciar a discussão sobre imersão, simulação e todo o complexo que envolve jogar um jogo digital.⁴¹

Em um jogo digital tratamos todos os aspectos apresentados em jogo como a representação de alguma coisa. Uma árvore modelada não cumpre todas as possibilidades e funções de uma árvore convencional, mas busca cumprir aquelas a que o jogo precisa que esta cumpra. Seja a de servir de limite de território “caminhável” ou a de servir de fonte de madeira. Assim, a simulação possui duas características perceptíveis, primeiramente, representa uma situação/objeto possível (ou que se

³⁹ YEE, Nick. **Motivations of Play in Online Games** – 2009. Pag 775 (revista) ou 6 (pdf disponível online)

⁴⁰ HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura** – 2000. Pag 44

⁴¹ e ⁴² SALEN, Katie/ ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals** – 2004. Cap 27 Pag 28 e 29: “a simulation is a procedural representation of aspects of *reality*.”

relacione a algo real ou a algo fícticio que possa ser tomado como possível dentro de determinado contexto), e, segunda, uma simulação é operacional, na medida em que é uma representação da possível funcionalidade daquilo a que refere e, principalmente, possui uma funcionalidade dentro do sistema em que opera.

Simulação dentro de um jogo tem uma especificidade, que Gregory Bateson chamou de *metacomunicação*, que é o processo de fazer uma comunicação sobre uma comunicação. Um exemplo vai deixar mais claro como esse conceito é importante para compreender o processo de simulação dentro de um jogo online. Um personagem consegue alcançar outro em um jogo passa, então, a usar todos os ataques que possui, na ordem que amplifica ao máximo o dano, e reduz a vida do outro personagem a zero. Este personagem se desfaz em fogo e cai deixando uma marca de cinzas na sua forma no chão. Isso representa que um jogador matou o outro. Ao mesmo tempo isso representa que *um jogador não matou o outro*, representando apenas que ambos os jogadores estavam jogando.⁴²

Bateson oferece um quadro (fig. 1) que representa bem o processo de jogar um jogo digital, e que pode ser resumido nas palavras de Zimmerman e Salen: “O quadro de Bateson oferece uma outra maneira de entender o círculo mágico do jogo. Ele é a fronteira que faz com que os significados paradoxais do jogo sejam possíveis . Ao mesmo tempo, o quadro só é sustentado por causa da contínua e metacomunicativa auto-afirmação de jogar, ou seja, ele se encerra quando o jogo termina. Na ilustração de Bateson, o quadro permite o propósito da declaração, mesmo que o propósito do quadro venha diretamente da declaração em si”. E as escolhas das frases “Eu te amo” e “Eu te odeio” dentro do quadro apontam para o fato de que ao discutir a metacomunicação e o paradoxo no contexto de um jogo, não estamos discutindo uma sentença filosófica, mas tentando entender uma construção social e emocional de uma experiência de jogo.⁴³

⁴³ SALEN, Katie/ ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals** – 2004. Cap 27
Pag 30: “Bateson’s frame offers another way of understanding the magic circle of a game. It is a boundary that makes the paradoxical meanings of play possible”

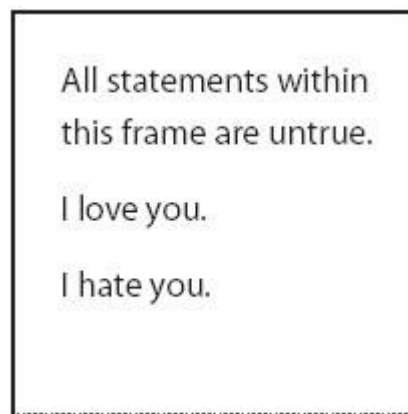


Figura 1: “Todas as afirmações dentro deste quadro são falsas.” “Eu te amo.” “Eu te odeio”

Jogar ocupa um novo espaço/tempo, como Huizinga definiu, mas o jogador está portanto ciente desse espaço e aceita “fingir” a imersão nesse novo ambiente, e em muitos momentos pode até se confundir, mas não se perde nessa nova “realidade”. A falácia da imersão, como Zimmerman e Salen propõe, é a idéia de que o prazer da experiência de uma mídia está ligada a habilidade de seduzir o participante para um realidade ilusória e simulada. Ela até faz algum sentido, em certo ponto, o jogador se sente engajado e participa dessa nova realidade, mas isso só é possível pela ação de jogar, que é esse processo de metacomunicação, e portanto é preciso reconhecer a artificialidade da situação de jogo. É aceitável reconhecer que existe aí um processo de imersão, mas essa é uma imersão em um complexo de interação de significados.⁴⁴

O psicólogo Gary Alan Fine, em sua obra *Shared Fantasies* (“fantasias compartilhadas”), propõe três níveis para esse complexo de significação pelo qual o jogador passa na experiência de jogo. Primeiramente, o jogador é uma pessoa, tirando os primeiros significados da experiência de jogo dentro do seu contexto cultural e do seu e do seu espaço imediato da experiência. Segundo, ele é um jogador, ciente das estruturas que mediam a experiência de jogar e de imergir na situação proposta. Por fim,

^{44 e 45} SALEN, Katie/ ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals** – 2004. Cap 27 Pag 32 e 36

ele é o personagem, imerso na história e nas situações propostas, com uma identidade diferente da própria.⁴⁵

O jogador transita então entre esses três níveis livremente e quase que inconscientemente, e em certos momentos as emoções transitam entre cada um desses níveis. As emoções podem ser entendidas “como as relações entre indivíduo e os objetos de emoção”, essa definição de Olli Leino entende que uma emoção necessita de um objeto, um alvo para a nossa emoção, só pode haver raiva de algo, de alguma situação que ele chama então de objeto de emoção. É nesses momentos que o jogador transita mais rapidamente entre um nível de significado e outro, quando o personagem sofre de alguma maneira o jogador se permite sofrer, talvez não da mesma emoção, já que o jogador pode sentir raiva da tristeza de um personagem. É preciso lembrar que assim como a motivação de cada jogador é diferenciada, também serão diferenciadas os objetos de emoção.⁴⁶

Esses objetos de emoção são o que Leino vai entender como pedaços da história do jogo, ou momentos de certa dificuldades, que será entendido, então, como desafio. Os momentos de qualidade de um jogo são os desafios desse, aquilo que motiva e mantém o jogo. E, para isso, Leino defende a necessidade do jogador crer naquilo que experiencia, “quanto mais o jogador escolhe crer no jogo, (como parte disso as regras e elementos fictícios entre outras coisas) mais ele é capaz de experienciar emoções em uma jogo”.⁴⁷

Dessa forma aproximamos do fato de que para entender as emoções de um jogador, é preciso entender o jogo para encontrar os objetos de emoção e entender o jogador como parte da estrutura que compõe o jogo (uma vez que o jogador é o personagem, ao mesmo tempo que não o é), entender portanto *League of Legends* é um trabalho de entender o jogador de *League of Legends*, tanto quanto entender a estrutura do jogo em si.

⁴⁶ LEINO, Olli. **Emotions About the Deniable/Udeniable: Sketch for a Classification of Game Content as Experienced** – 2007. Pag 2: “emotions can be understood as relationships between the subject and the emotion’s object”.

⁴⁷ LEINO, Olli. **Emotions About the Deniable/Udeniable: Sketch for a Classification of Game Content as Experienced** – 2007. Pag 2:” that more the player chooses to believe in the game, (cont.) ... (as consisting of rules and fictional elements among other things) the more she is capable of experiencing emotions with the game”

O Jogo como Prazer e Emoção

Entendemos então que o jogo seria uma busca pelo desafio, pela sensação que vencer um desafio fornece. Entedemos que essas emoções só podem ser sentidas em relação as nossas motivações, àquilo que nos traz ao jogo e não (necessariamente) o objetivo deste, por fim, essas emoções são a relação entre um objeto de emoção que se encontra no jogo e os jogadores. Portanto, esses objetos de emoção são elementos que compõe a nossa motivação, ou seja, um objeto de emoção como Leino propõe é uma expressão da motivação que leva o jogador a jogar, se um jogador é motivado a jogar pelo avanço, ele vai sentir emoção a cada novo capítulo do jogo, ou cada riqueza que adquire em sua caminhada. Mas como nomear esses sentimentos? Seria alegria? Glória?

Segundo Huizinga o motivo de jogarmos seria “a imperecível necessidade humana de viver em beleza. E só o jogo é capaz de satisfazer esta necessidade”. Mas o que tirariamos daí? O que sentimos quando vivemos em beleza. A palavra que encontramos quando tentamos descrever esse sentimento de jogar é prazer.⁴⁸

E esse prazer esta ligado a todas as características que compõe o jogo, portanto parte do prazer está em sentir sua liberdades serem minadas pelas regras que compões e jogo, Vygotsky disse “Se ater as regras estruturais do jogo promete um prazer muito maior do jogo do que a gratificação de um impuso imediato”. Assim, os corredores não tiram prazer unicamente de completar a prova antes dos demais, mas de o fazerem seguindo o círculo determinado pelas regras.⁴⁹

Da mesma maneira, parte do prazer se encontra em investigar as possibilidades de jogo, esse é uma característica fundamental que Zimmerman e Salen chamam de *igual-mas-diferente*, de que “um jogo fornece uma estrutura constituinte *igual* cada vez que é jogado mas uma experiência diferente e resultados *diferentes* cada vez que é jogado , esse é um motor poderoso que abastece e encoraja o jogo”. Aqui o prazer não é o de seguir as regras estritamente, mas o de encontrar novas ações dentro das regras.⁵⁰

⁴⁸ HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura** – 2000. Pag 49

^{49, 50 e 51} SALEN, Katie/ ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals** – 2004.

Cap 24 Pag 2: “To observe the rules of the play structure promises much greater pleasure from the game than the gratification of an immediate impulse”;

Cap 24 Pag 12: “a game provides the *same* consistent structure each time but a *different* experience and outcome every time it is played, is a powerful engine that sustains and encourages play”;

Descrever o “prazer” é complicado, uma vez que esse toma nuances completamente diferentes, mas de algum modo podemos relacioná-los também a divisão proposta por Caillois, cada uma das divisões propostas pelo autor se relaciona a uma possível forma de prazer, a de se entregar ao destino (*alea*), de competir (*agôn*), de se extasiar (*ilinx*) ou de se expressar (*mimicry*). Mas isso tudo só explica como o prazer é produzido, mas não o estado de prazer.

O psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi fala em uma das suas obras da capacidade humana de alcançar um estado, que ele chama de *flow*. O estado de *flow* (que em inglês significa fluxo, fluir ou corrente - de rio) é “um estado psicológico e emocional de foco e felicidade engajada, quando uma pessoa sente uma noção de conquista e realização, e uma grande noção de si”. Esse estado que só pode ser alcançado mediante determinadas condições:⁵¹

- Primeira, a experiência acontece normalmente quando confrontamos tarefas que temos alguma chance de completar.
- Segunda, a pessoa deve estar capaz de se concentrar no que está fazendo.
- Terceira e Quarta, a concentração se faz possível porque a tarefa possui objetivos claros e fornece um *feedback* imediato.
- Quinta, o indivíduo age com tamanha profundidade que remove de sua consciência as preocupações e frustrações da vida cotidiana.
- Sexta, a atividade envolve uma forma de prazer, o que permite ao indivíduo ter a sensação de ter controle das suas próprias ações.
- Setima, a sensação de “si” desaparece durante a execução da tarefa para então retornar mais forte do que nunca com o fim do *flow*.
- Finalmente, a sensação de tempo e espaço é alterada, onde estes ocupam um espaço outro no tempo corrente.

A experiência de *flow* se assemelha muito ao estado que alcançamos ao jogar, mas não é exclusivo desse, ao autor Csikszentmihalyi cita vários exemplos e entre eles o jogo. Portanto o *flow* pode ser descrito como um estado de jogar, e serve como uma boa teoria para compreender o prazer que jogar exercita sobre determinadas situações de

Cap 24 Pag 9: “an emotional and psychological state of focused and engaged happiness, when a person feels a sense of achievement and accomplishment, and a greater sense of self”

grande concentração, estar no estado de *flow* pode não ser necessário para sentir prazer em um jogo, mas sem dúvida estar no estado de *flow* significa estar sentindo prazer ao jogar.⁵²

O estado de *flow* seria a representação do estado de prazer e concentração, não é uma expressão do prazer de alcançar determinado objetivo, mas o prazer de buscá-lo. Portanto entendemos aqui que existem dois tipos principais de prazer, um primeiro que denominamos por *flow* e um segundo que é o de alcançar determinado objetivo. Já discutiremos sobre a natureza do objetivo, da condição de vitória, anteriormente, portanto cabe aqui apenas compreender que o prazer em alcançá-lo pode vir de diversas maneiras, e é, como discutido anteriormente, muito pessoal, se reflete nas motivações que cada jogador possui ao participar de um jogo.

No capítulo destinado a falar sobre o prazer, Zimmerman e Salen salientam a importância da compreensão das teorias comportamentais (*behaviorismo*), onde “as pessoas aprendem a se comportar da maneira que o fazem porque um certo tipo de comportamento foi recompensado no passado”. Essa teoria distingue três tipos de estímulos para o comportamento: o reforço positivo (recompensa positiva para o comportamento), reforço negativo (a recompensa é a retirada de determinado elemento punitivo quando determinado comportamento é alcançado, novamente o comportamento é reforçado) e a punição (a inserção de um estímulo negativo para impedir determinado comportamento).⁵³

De certo modo, podemos entender o jogo como um complexo de estímulos que, pouco a pouco, vão reforçando e punindo determinados comportamentos. O jogo pode trazer o prazer, e este pode ser resultado da busca do jogador para alcançar um determinado objetivo ou alcançá-lo. É claro, pode ser, porque isso depende de diversos fatores, mas entendemos aqui que certos fatores estimulam o jogador a continuar jogando, ou seja, estimulam o jogadores a alcançar o estado de *flow*, quando esses estímulos somem, ou quando funcionam como punição, o jogador deixa de ter prazer no jogo, e podem cessar o comportamento de jogar.⁵⁴

⁵² SALEN, Katie/ ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals** – 2004. Cap 24 Pag 9

⁵³ SALEN, Katie/ ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals** – 2004, (cont.) ...Cap 24, Pag 17: “people learn to behave the way that they do because a certain kind of behavior has been rewarded in the past.”; Pag 22 e 23

A teoria de Csikszentmihalyi tenta explicar a experiência de *flow* num diagrama de desafio por habilidade. Onde as pessoas vão estar em três estados possíveis: no *flow*, ansiosas ou entediadas. Assim, uma pessoa com grande habilidade, mas enfrentando desafios baixos vai acabar ficando entediada, ou seja, deixa de receber o reforço positivo que é o de se sentir desafiada. Da mesma forma se uma pessoa esta enfrentando desafios difíceis demais para o seu nível de habilidade, ela vai estar recebendo uma punição que é o de receber um desafio que ela não consegue transpor, e, portanto, vai ficar ansiosa. Isso pode ser demonstrado no diagrama abaixo.⁵⁵

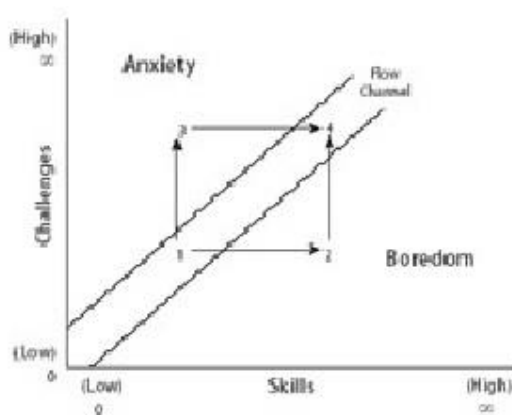


Figura 2: Quadro de Habilidade/Desafio, onde a área diagonal representa o estado de flow, a área inferior é o tédio e a área superior representa a ansiedade

Aqui é importante lembrar que quando falamos de desafio, tratamos do conceito de Iversen explicitado anteriormente, que não está relacionado somente com a dificuldade técnica de jogar o jogo, mas com experiência que o jogo traz e que encoraja ou inspira o indivíduo. Assim no quadro o desafio não se trata somente de complicar ou descomplicar o jogo, mais a trazer novos significados, surpresas, estratégias, liberdades, entre outros artificios que desafiam o jogador a jogar.

E, quando tratamos de habilidade, essa não se limita a habilidade técnica do jogador, mas também ao conhecimento adquirido sobre as mecânicas (programação, bugs, possibilidades, “combos”), o enredo, os limites e possibilidades do jogo.

Este último tema tentou delimitar o prazer no jogo, é natural que o prazer tenha outras características em outros contextos, e que outras atividades se diferenciem do *flow*

e tragam prazeres semelhantes a um jogo, mas reconhece-se a importância do estudo do *flow* como indicador de atividades lúdicas em algum nível.

O prazer está, portanto, relacionado ao *flow* e a motivação do jogador. É, em parte, fruto do processo de jogar, se relaciona às características do jogo e é colhido sempre que o jogador recebe um pequeno feedback do seu avanço, e de outra maneira é o resultado dessa trajetória, é o reconhecimento do jogador de que alcançou o seu objetivo com o jogo.

Terceira Parte: O objeto – *League of Legends*

Introdução

“Welcome to the *League of Legends Championspotlight*”, assim se iniciam os vídeos que introduzem mensalmente novos campeões ao jogo *League of Legends*, mais conhecido pelos seus jogadores por LoL. *League of Legends* é um MOBA (*multiplayer online battle arena*) produzido pela RIOT Games. Lançado em 27 de outubro de 2009 em servidores norte americanos. O jogo foi baseado no DotA (*Defense of the Ancients*), que era um MOBA criado apartir do *design* e da jogabilidade do jogo *World of Warcraft III*.⁵⁶

O jogo conta com diversos servers diferentes, jogados por milhões de jogadores de todo o mundo. A Riot alega ter atualmente 32 milhões de inscritos no jogo, tendo 12 milhões de acessos diários. Alega também o recorde de 5 milhões de acessos simultâneos. Para se ter uma idéia, *Starcraft II* possui 4,5 milhões de jogadores no total, e é um dos jogos mais jogados no mundo.

Hoje, LoL é distribuído em 14 áreas/países: Brasil, Estados Unidos, Austrália, Filipinas, Malasia, Tailândia, Coreia do Sul, Taiwan, Canada, Singapura, China, Europa Ocidental (onde conta com cinco idiomas possíveis: italiano, francês, espanhol, inglês e alemão), Europa Oriental (com quatro idiomas: inglês, polonês, russo e romeno) e Turquia.⁵⁷

O jogo é gratuito, a instalação e o acesso são liberados. Assim como quase todos os recursos são possíveis de serem acessados através da experiência no jogo. Mais a frente falaremos detalhadamente desses recursos e sobre os poucos que não estão disponíveis através, unicamente, da experiência de jogo.

A empresa além de distribuir o jogo também promove torneios em nível mundial, em 2010 durante o *World Cyber Games*, em Los Angeles. Equipes da Europa, China e Estados Unidos competiram por um prêmio de 7.000 dolares. Em junho de 2011, durante o torneio mundial cediado em Dreamhack, Suécia, os prêmios contabilizaram o valor de cem mil dolares, ficando ao ganhador a soma de cinquenta

⁵⁶ <http://pt.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends>

⁵⁷ <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Riot_Games>

mil dólares. Em outubro de 2012 o prêmio, que foi para uma equipe sul coreana (cultura conhecida por incentivar e-sports, esportes eletrônicos) alcançou a soma de 1 milhão de dólares.⁵⁸

O jogo é liberado para qualquer um que fizer um cadastro, para isso é necessário um endereço de email não usado, a criação de um login, e o consentimento aos termos de uso. Esse termo determina tanto o relacionamento do usuário em relação a empresa (direitos e deveres), bem como em relação a outros usuários, principalmente no trecho conhecido por “código dos invocadores”.



Figura 3: Código do Invocador, o condigo é um primeiro guia para o comportamento do jogador dentro do jogo.

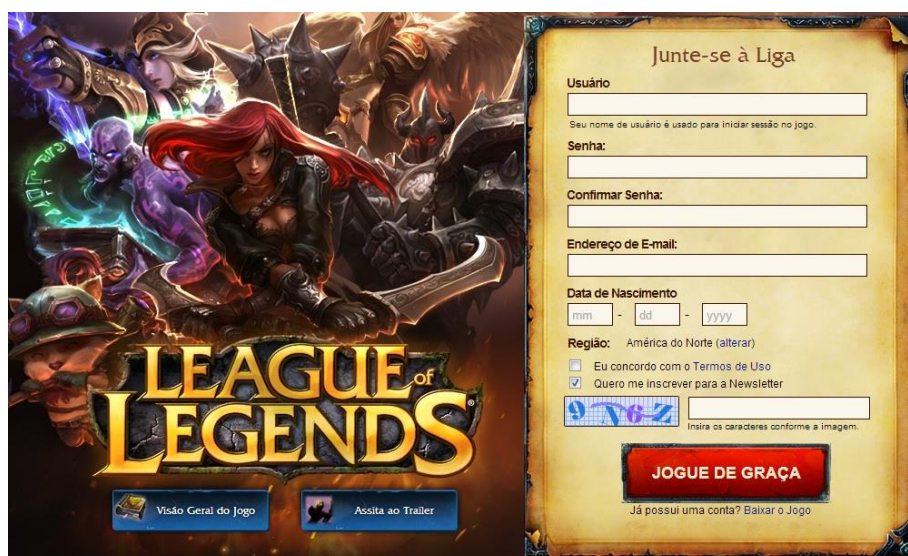


Figura 4: Página de Cadastro, que mostra que poucas informações são necessárias para o cadastro.

⁵⁸ <http://leaguepedia.com/wiki/Season_2_World_Championship>

Os Personagens

Invocador é o termo usado no jogo para o usuário, se refere ao fato do jogador “invocar” um campeão e lutar através deste. Atualmente existem 114 campeões, mas a Riot lança mensalmente um novo, o último destes (Aatrox) se encontra disponível somente no modo beta, que é um servidor separado dos demais, feito para testar novas opções e lançamentos. Os jogadores jogam cada luta com um desses campeões escolhidos na lista de 10 campeões grátis disponibilizados semanalmente (conhecido por rotação de campeões) e os campeões já adquiridos.

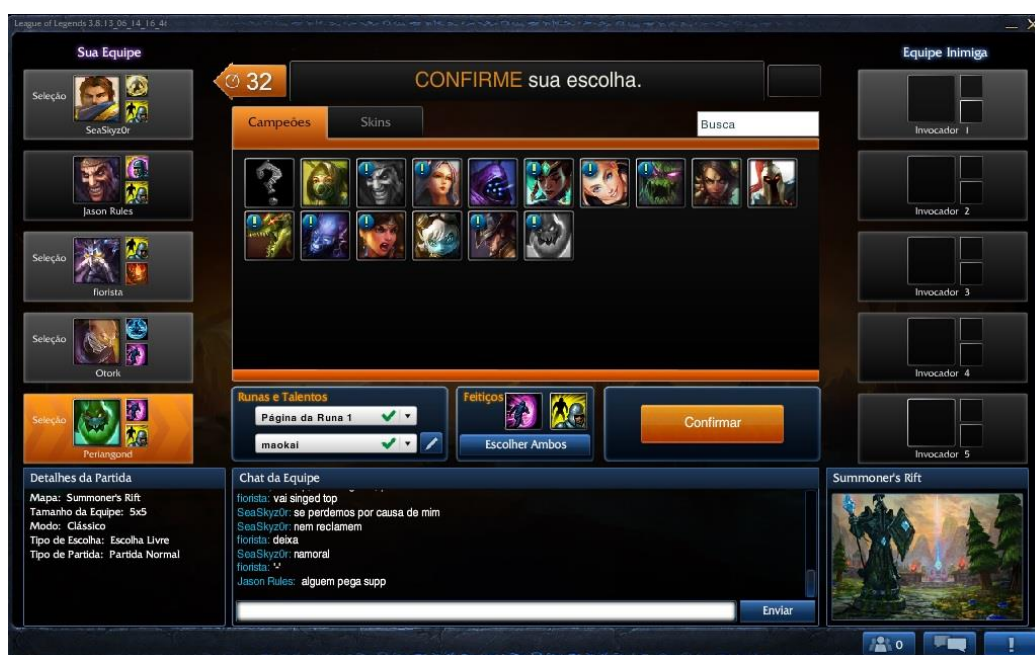


Figura 5: Escolha de campeões, a interação entre os jogadores pelo chat e os campeões disponíveis, os que possuem a interrogação na cabeça são os que pertencem a rotação semanal.

Esses campeões podem ser comprados de duas formas, assim como quase todos os recursos do jogo, através dos “riot points” ou dos “influence points”. Os riot points são pontos comprados através do dinheiro físico, no server brasileiro a compra pode ser feita através de cartão de crédito, débito em conta, cartões de créditos internacionais, boleto bancário, sistemas de compra online através do email (paypal por exemplo), e débito em conta de celular. Esses pontos se transformam em moeda dentro do jogo permitindo o acesso a quase todos os recursos deste (a única exceção são runas, que serão explicadas posteriormente). Os valores vão de r\$ 8,50, que dá acesso a 650 riot points, e r\$ 170,00 que dá acesso a 15000 riot points.

A outra forma de adquirir campeões é através de *influence points*, esse é adquirido no decorrer do jogo, cada luta dá um valor de *influence point*, que varia do resultado de cada luta (vitório ou derrota), do tempo de jogo e da modalidade de jogo. Ainda existem *bonus* que podem ser garantidos através da compra de pacotes de bonus de *influence point* e o bonus universal de primeira vitória do dia. Cada luta dá, em média, de 50 *influence points* em caso de derrota, até a média de 80 *influence points* em caso de vitória. Alcançando a casa dos 200 nas primeiras vitórias do dia e o dobro caso haja algum bonus na conta.

Os valores de *influence points* e *riot points* são diferentes para a compra dos campeões, e são: de 260, 585, 790, 880 e 975 em *riot points*; e de 450, 1350, 3150, 4800 e 6300 em *influence points*. Os valores dependem da data de lançamento, assim os mais recentes são mais caros que os mais antigos. E ao longo do tempo seu valor vai baixando.



Figura 6: Exemplo de Campeões e os seus preços,
o da esquerda se refere aos *riot points* e o da direita aos *influence points*.

Uma vez que o campeão é adquirido você pode utilizá-lo nas lutas, cada campeão traz consigo animações próprias, sons personalizados e assim como valores de atributos e habilidades (*skills*). Cada campeão possui, também, um número de *skins*, liberar um campeão só autoriza o uso de uma *skin* geral, assim todo jogador que comprar a campeão Teemo, ganha acesso somente a *skin* clássica dela. *Skin* é o design do campeão, adquirir uma nova *skin* traz consigo uma nova modelagem, novas animações e em alguns casos, novos sons. As *skins* só podem ser compradas através de

riot points, mas não alteram de modo algum a jogabilidade, os atributos e habilidades continuam inalterados.



Figura 7: Skins do Teemo, somente a primeira é acessível uma vez que o personagem é comprado com *influence points*, as demais só são acessíveis através da compra separa com *riot points*.

Assim cada campeão possui táticas próprias, alguns investem em dano físico, outros em dano mágico, outros investem em defesa, outros podem ter seu dano dependente do máximo de vida que ele possui. Os campeões possuem um certo número de atributos, que é o que dá as qualidades e defeitos de cada personagem, são eles:

- o auto-ataque: o ataque comum de cada personagem que não depende do uso de habilidades.
- as habilidades: são normalmente em numero de 5, uma é passiva, ou seja, esta sempre ativada, as demais requerem um comando que são Q, W, E e R do teclado. Essas variam muito de campeão pra campeão, tendo as mais diversas funções. Possuem *cooldown*, por isso não podem ser usadas o tempo todo, havendo um tempo de espera entre uma utilização e outra, podendo variar de segundos para minutos dependendo da habilidade e dos itens que o personagem esta usando.

- Além disso cada personagem possui um valor de atributo de: vida, regeneração de vida, pontos de mana (alguns não o possuem, usando versões alternativas como energia, fúria e mana), regeneração de mana, dano de auto ataque, poder de habilidade, velocidade de ataque, distância de ataque, velocidade de movimento, armadura, resistência mágica, penetração mágica, penetração de armadura, roubo de vida, velocidade de movimento, tenacidade, vampirismo mágico, redução de *cooldown*, chance de criticar e dano de ataque criticado.

Compare Champions ✕

Compare
Draven ▼
Draven ▼

Stats	Draven	Blitzcrank
Health Points:	420 (+82 / per level)	468 (+82 / per level)
Health Regen:	5	7.25
Mana Points:	240 (+42 / per level)	260 (+40 / per level)
Mana Regen:	30	30
Damage:	46.5 (+3.5 / per level)	55.66 (+3.5 / per level)
Attack Speed:	0.679 (+2.6 / per level)	0.625 (+2.6 / per level)
Attack Range:	550	125
Movement Speed:	305	300
Armor:	16 (+3.3 / per level)	14.5 (+3.3 / per level)
Magic Resistance:	30 (+0 / per level)	30 (+0 / per level)
Influence Points (IP):	6300	3150
Riot Points (RP):	975	975

Figura 8: Exemplo de Comparação dos valores de habilidades de um *carry* (Draven) e um suporte (Blitzcrank), que também é considerado um tanque.

Alguns personagens dependem de ataques furtivos, outros partem na frente do grupo para enfrentar os inimigos, são variados as estratégias e personalidades dos personagens, mas o jogo os divide em 6 categorias: Assassino, Lutador, Mago, Suporte, *Carry* e Tanque.

Os Assassinos geralmente são personagens feitos pra causar muito dano rapidamente e ter formas de escape. Seu dever dentro do time é o de eliminar campeões chaves do outro time, tais quais magos, outros assassinos, *carrys* e suportes. Devido a grande defesa e pouco dano, é recomendado que estes evitem lutadores e tanques.

Os Suportes são campeões cujas habilidades tem funções de dar assistência ao time, seja dando *debuff*, tornando os inimigos mais fracos, ou *buff*, tornando os companheiros mais fortes. Seu papel é portanto dar *buff* ou *debuff* para as pessoas certas no momento certo se posicionando bem nos combates de modo a evitar confrontos diretos com inimigos.

Os Magos são personagens com grandes quantidades de poder de habilidade, ou grandes quantidades de *crowd control* (habilidade de separar o time inimigo, retardar ou paralisar os um grande grupo de inimigos), ou ambos. Seus ataques muitas vezes acertam múltiplos alvos, por isso seu dever varia, alguns magos são assassinos e sua função é a mesma de um. Em outros casos eles possuem muitos *debuffs* e cabe a eles as funções de suporte, mas sempre possuem muito dano mágico.

Os Tanques são os personagens de linha de frente, normalmente possuem muita resistência e principalmente muita vida. Cabe a esses o dever de tomar a maior quantidade de dano enquanto busca abrir caminho em meio ao time inimigo e garantir que seus companheiros possam cumprir a sua função, defendendo-os dos *carrys* e assassinos inimigos.

Os Lutadores são personagens que combinam dano e defesa num equilíbrio necessário para cumprir a sua função. Esses personagens devem buscar no meio das lutas pelos inimigos de menor resistência, tais quais magos e *carrys*, e matar esses personagens que possuem mais dano, sua resistência garante que estes consigam resistir as investidas desses personagens, enquanto que seu dano garante a morte desses.

Os *Carrys* são conhecidos pela grande quantidade de dano que causam no auto-ataque, assim não dependem das suas habilidades. Sua função primária é causar grandes quantidades de dano, mas possuem pouca resistência e pouca vida, assim dependem da estratégia do time para defendê-los e de um bom posicionamento.



Figura 9: Exemplo dos papéis encontrados no jogo, da esquerda pra direita, de baixo para cima: Janna (suporte), Le Blanc (Maga), Nautilus (Tanque), Vi (Lutadora), Caitlin (*Carry*) e Fizz (Assassino).

Afora essas características, cada jogador pode personalizar os atributos de seu personagem através de dois recursos disponibilizados pelo jogo: talentos e runas. Runas são “recursos” que só podem ser comprados com *Influence Points*, são 30 no total (9 marcas, 9 selos, 9 glifos e 3 quitessências), suas funções vão desde aumentar o ataque do personagem até aumentar a velocidade de movimento ou o acúmulo de *gold* por tempo em jogo. Elas são divididas em 4 tipos: ofensivas, defensivas, mágicas e de utilidade. Cada level que o personagem adquire autoriza a utilização de uma certa quantidade de runas, o jogador só pode ter acesso a todas uma vez que alcance o nível máximo. A figura 10, abaixo, demonstra quais e quando podem ser compradas. Cada jogador possui duas páginas de runas, ou seja, duas estratégias de runas que podem ser pré-moldadas para as partidas, novas páginas podem ser compradas com *influence point* ou *riot point*.

Os talentos são características que podem ser somadas aos atributos e habilidades dos seus personagem, eles são pontos que podem ser distribuídos numa lista de características que podem ser aderidas a um personagem. Cada nível libera um novo ponto, de modo que no nível máximo os jogadores tenham 30 pontos disponíveis.

Existem no total 120 pontos que podem ser escolhidos em três árvores de talento: ofensiva (42 pontos), defensiva (37) e a utilitária (41). Esses pontos podem ser divididos em 53 talentos que podem receber de 1 a 4 pontos, e alguns talentos possuem pré-requisitos, por exemplo, *resistência* é um talento que dá ao personagem 2/3.5/5 pontos de resistência mágica dependendo de quantos pontos foram investidos nele, mas para colocar algum ponto nele o jogador precisa ter investido outros 4 pontos na árvore defensiva.



Figura 10: runas e o nível que esses espaços podem ser ocupados por runas. Até o nível indicado o espaço está bloqueado para uso.

Esses dois recursos podem criar diversos tipos de estratégias, determinado jogador pode fazer um personagem mais agressivo, enquanto que outro vai estar mais defensivo, com o mesmo personagem. E isso pode gerar estratégias completamente diferentes. Para somar a essas estratégias, durante o jogo, o jogador pode ainda equipar o seu personagem com diversos itens, é possível equipar o personagem com até 6 itens, o conjunto desses itens é chamado pelos jogadores de *build*. Dependendo da sua *build* o personagem pode se tornar mais duro e resistente ou mais agressivo e frágil, isso vai depender normalmente de que estratégia o jogador está tomando. Outros itens possuem todo tipo de utilidade, permitem ver o invisível (alguns personagem possuem essa habilidade), ou dar visão de mapa (uma vez que os jogadores só possuem visão em



Figura 11: As três árvores de talentos

torno de unidades aliadas e de companheiros). O jogador busca, para montar a sua *build*, analisar o oponente (comportamento, a *build* e o personagem, bem como analisar os demais jogadores).



Figura 12: Dentro de um universo de milhares de itens cada jogador pode comprar e melhorar até 6 itens, cada item deve ser escolhido como parte de uma estratégia.

Tipos e Dinâmica do Jogo

Essas estratégias dependem do tipo de jogo e dos inimigos contra quem se está jogando. Existem três formas de se jogar: ranqueado, normal ou cooperativo contra IA (inteligência artificial). No cooperativo os jogadores lutam contra inimigos controlados por inteligência artificial, que são conhecidos por *Bot* (um diminutivo da palavra *robot*), esses podem ser escolhidos dentre duas categorias, intermediários e iniciantes. Normalmente esse modo é usado para testar novos campeões, novas táticas ou para aqueles que não gostam de competir contra outros jogadores. Existem três tipos de jogos normais: *Dominion*, *Summoners Rift* (5v5) e *Twisted Treeline* (3v3).



Figura 13: Janela de escolha do modo, mapa e tipo de partida

No jogo normal, os jogadores batalham contra outros jogadores, conhecido como PvP (*player versus player*), os times podem ser formados entre desconhecidos ou você pode convidar amigos para jogar com você. O jogo normal é o mais jogado e não afeta o Elo (falaremos mais adiante desse recurso). A escolha dos campeões, assim como no cooperativo, é cega, ou seja, você não sabe com o que o inimigo vai jogar. Existem 4 modos de jogos normal: *Aram*, *Dominion*, *Summoners Rift* (5v5) e *Twisted Treeline* (3v3).

No jogo ranqueado os jogadores se põem a prova. Aqui cada jogo vale uma pontuação para uma posição no *rank*. Para fazer parte do ranqueado, no entanto, o jogador precisa ser *level* 30 e ter pelo menos 16 campeões adquiridos. O *level* 30 é o level máximo, requer alguma dedicação. Estar no *level* 30 libera diversas opções que serão discutidas mais a frente.

No ranqueado um jogador é escolhido como líder do time, este deve primeiramente banir 3 campeões das escolhas do time inimigo. Uma vez isso feito, a equipe que sofreu o primeiro banimento começa a escolher os campeões. Ao contrário dos outros modos, no ranqueado um campeão só pode ser escolhido uma vez (nos outros modos as duas equipes podiam ter campeões semelhantes). Uma equipe então faz a primeira escolha e passa a vez para que a outra escolha dois campeões, que retorna a escolha para a primeira equipe escolher outros dois campeões, e assim por diante até todos terem selecionado seus campeões. Depois existe a oportunidade de membros do mesmo time trocarem de campeões, isso é usado normalmente para impedir a equipe inimiga de selecionar um campeão chave para o time, antes que um membro do outro time tenha a oportunidade de escolhê-lo. Isso também pode ser usado para ludibriar o outro time a acreditar que determinado campeão vai cumprir um papel no time para só no momento da troca ele assumir um outro. Existem três tipos de jogos ranqueados: *Solo/Duo*, equipes ranqueadas (5v5) e equipes ranqueadas (3v3).

No *rank* os jogadores são divididos níveis de desafio, *tiers*, eles são em ordem decrescente: *tier* desafiante, diamante, platina, ouro, prata e bronze. Cada *tier* é dividido em 5 níveis (I, II, III, IV e V). Uma vez conquistado, um jogador só pode ser retirado do seu *tier* em caso de inatividade por mais de quatro semanas. Para entrar em um desses *tiers* cada jogador deve participar de pelo menos 10 jogos ranqueados, o resultado desses jogos vai indicar um primeiro posicionamento nos *tier*'s.



Figura 14: O sistema de ligas divide os jogadores ranqueados em 5 tiers com 5 divisões cada, mais o tier desafiante.

Cada partida que o jogador vence garante uma pontuação (no caso de times, a pontuação vai para o time), assim como cada derrota tira esses pontos. Eles são conhecidos por *LP* (*League Points*), quando o jogador consegue acumular 100 *lp* ele pode então disputar em três partidas pela classificação para o próximo *tier*, caso vença pelo menos duas ele está aprovado. Por exemplo, um jogador acumular 100 *lp* no *tier* prata IV, vence duas das três partidas, e passa então para o o *tier* prata III.

Nos modos de equipes ranqueadas os jogadores devem formar equipes, essas equipes podem ser formadas por até 8 membro (apesar de só ser possível 5 membros jogarem simultaneamente). Cada pessoa pode fazer parte de até 5 equipes ranqueadas. Cada equipe vai ter a sua própria colocação no *tiers*, independente da colocação de seus membros nos *tiers* solo/duo. Assim como cada equipe vai ter uma colocação pra cada modalidade dos modos ranqueados para equipes. Para fazer parte de um equipe basta criar uma ou fazer parte de uma equipe já criada.

PRONTO PARA PROMOÇÃO		EMBLEMAS	VITÓRIAS	O MELHOR DE 5
1	▲ 1		16	✓ X X — —
2	▼ 1		99	✓ — — — —
3	▲ 1		20	— — — — —
4	▼ 1		10	— — — — —
INVOCADORES		EMBLEMAS	VITÓRIAS	PONTOS
5	—		23	90
6	—		39	89
7	—		77	86
8	—		13	83
9	▲ 1		11	62
10	▲ 1		11	62
11	▼ 2		24	60
12	—		15	47

Figura 15: Exemplo de uma das divisões I do tier Bronzer, nesse exemplo os 4 jogadores do topo estão concorrendo a chance de passar para o prata V.

Até aqui foi apresentado um pouco da estrutura do jogo, mas qual o objetivo desse jogo? Bem, existem dois tipos de jogo que se dividem nos modos citados acima. Um deles é o *Dominion*, os jogadores jogam no mapa *Crystal Scar*, neste o jogador deve conquistar *capture points* que são grandes cristais onde o time marca seu domínio. Existem cinco desses cristais no mapa. Possuir mais cristais que a equipe inimiga garante que sua equipe cause dano ao *nexus* inimigo, sem isso a vida do *nexus* só é alterada através de *kills* com um limite de causar somente 1/5 da vida do *nexus* dessa maneira. O *nexus* é a estrutura mais importante do jogo, ele se encontra nas bases de cada equipe, destruir o *nexus* finaliza o jogo e te dá a vitória. Assim, esse jogo se baseia em conquistar o maior número de *capture points*, enquanto tenta defender os que já estão conquistados, para então tentar destruir o *nexus* inimigo. Conquistar um *capture point* requer tempo, durante esse tempo seu campeão se limita a canalizar com o *capture point*, podendo ser interrompido por campeões inimigos que o atinjam. Passar perto de um *capture point* sem estar canalizando pode ser perigoso, uma vez que este passa a atacar campeões inimigos.



Figura 16: Mapa do modo Dominion, note o capture points distribuídos pelo mapa e os dois nexus, perto de onde os jogadores renascem.

Uma forma de conquistar a captura sem grandes problemas é destruir temporariamente os campeões inimigos, chamado de *kill*, uma vez que você consiga o *kill* de um certo número de inimigos você garante que pode conquistar o *capture point* sem ser interrompido ou derrotado no processo. Um *kill* só destrói o jogador inimigo por um tempo, conhecido por *respawn*. Depois desse tempo o campeão renasce na sua base. Um *kill* possui outras vantagens, uma vez que ao conquistar um *kill* o jogador recebe um prêmio em dinheiro (disponível somente na partida em que se encontra, também conhecido por *gold*) e em experiência (igualmente disponível somente na partida em que se encontra). Essa vantagem é sentida num segundo confronto entre esses personagens, em que o personagem que venceu o primeiro confronto, provavelmente estará com melhores itens e mais forte. Participar de um *kill* mas não ser o responsável pelo último ataque é conhecido como *assist* e possui vantagens parecidas com a de um *kill*, só que menores.

No começo das partidas, seja no modo *Dominion* ou em outras modalidades, os personagens iniciam no mesmo nível (no caso do *Dominion* no nível 3) e com a mesma quantidade de dinheiro (no *Dominion*, 1375 *gold*). Durante o jogo os campeões ganham *gold* por tempo de jogo, e esse dinheiro é utilizado para comprar itens. Ao longo do combate esse equilíbrio vai se deteriorando conforme os jogadores jogam. Durante todo o jogo unidades são produzidas e partem em direção aos territórios inimigos, tentando destruir ou conquistar territórios. No caso do *Dominion*, os minions partem dos *capture*

points que você possui, em direção ao neutros ou conquistados pelo inimigo, causando dano a esses territórios até conquistar, eles só desviam desse objetivo para ajudar a atacar campeões inimigos que causem dano aos campeões aliados próximos deles, ou para atacar campeões inimigos que fiquem entre eles e as estruturas inimigas. Dar o último golpe em um *minion* garante experiência e ouro extra, isso é conhecido como *last hit*, e em partidas de jogadores mais experientes é contada e calculada uma à uma. Ter mais gold significa completar a sua *build* mais rapidamente, *build* é o conjunto de itens que o jogador pretende comprar para o campeão, cada item traz bonus para o campeão, escolher os itens que possuem melhor sinergia com o seu campeão e que ajudem a combater determinado campeão inimigo é parte essencial de uma estratégia de vitória.

Outra maneira de desequilibrar a balança é matar monstros neutros, esses monstros só reagem quando são atacados, mas esse recurso não é disponível no *Dominion*. O *Dominion* possui uma série de *buffs* que são espalhados pelo mapa e possuem um *respawn*, conquistar um desses *buffs* pode alterar a balança de uma luta ou garantir a fuga de um derrota ou morte.

O outro modo de jogo é o mais jogado, nele se enquadram *Aram*, *Summoners Rift* e todos os modos de jogo ranqueado. O objetivo nesse estilo de jogo é alcançar a base do inimigo e destruir o *nexus*, mas para isso é necessário abrir caminho por meio de uma série de torres que impedem a passagem de campeões e *minions* inimigos, causando um dano severo aos que tentam. Além disso, campeões inimigos vão tentar impedir a sua passagem, defendendo os caminhos até o *nexus* e buscando abrir caminho através do seu território. Mais uma vez o caminho da vitória se encontra em desequilibrar a balança através de *kills* e *last hits*. A ação de dar *last hits* e de matar *minions* é conhecida por *farmar*, uma aportuguesação da palavra inglesa *farm*. Assim campeões com melhores *farms* e *kills* ficam mais fortes que os demais, dando maiores chances pro seu time vencer. Outra característica que diferencia esse modo do *Dominion* é a possibilidade de fortalecer os *minions*. Próximo dos *nexus* existe uma estrutura, chamada de inibidor, o inibidor não reage, e uma vez destruído permite que sua base passe a produzir *super minions*.

O *Aram* é um modo de jogo muito recente, é jogado no mapa *Howling Abyss* que é um mapa com uma *lane* ou seja, possui somente um caminho possível em direção ao

nexus inimigo. Nessa *lane* 5 campeões de cada time se enfrentam com o objetivo de derrubar as quatro torres que impedem seu caminho até o *nexus* e então destruí-lo. Costuma ser um jogo cheio de *team fights*, momento em que os times se confrontam. Foi o estilo escolhido em algumas das entrevistas realizadas, e de modo geral requer muito reflexo e raciocínio rápido dos jogadores. Nesse modo os campeões começam no nível 3 e com 1375 de *gold*. Um dos pontos apontados nas entrevistas sobre esse modo é o como ele possui menos comportamentos tóxicos dos demais jogadores, já que não existe muito tempo para reclamar do desempenho dos outros devido a dinâmica desse modo de jogo.



Figura 17: Mapa do Howling Abyss, um corredor enorme onde os jogadores buscam alcançar o outro lado e destruir o *nexus* inimigo.

No *Aram* o jogador não pode escolher seu personagem, o campeão é escolhido aleatoriamente da lista de campeões que o jogador adquiriu, somado à lista de campeões liberados pela rotação semanal. Existe a possibilidade de sortear novamente o campeão, mas esse recurso só é disponível uma vez a cada certo número de partidas, e só pode ser acumulada duas vezes. Assim, é comum que jogadores acabem jogando com campeões que eles não possuem muita sinergia ou que nunca tenham jogado. Esse não é um problema, para os jogadores esse recurso “faz parte do *Aram*, e é a parte mais divertida do *Aram*”, como foi dito por um dos entrevistados.

O outro modo de jogo é o 3 *versus* 3, jogado no mapa *Twisted Treeline*. Nesse três jogadores buscam alcançar o *nexus* inimigo que é defendido por outros três jogadores. Para tal é possível usar duas *lanes*, cada uma com duas torres e um inibidor inimigo. Entre as *lanes* existe uma área do mapa conhecida como *jungle*, nela se

encontram os monstros neutros e dois altares. Esses altares podem ser conquistados depois de algum tempo sobre ele e ficam selados por 90 segundos, durante o tempo o time que tiver conquistado esses altares, ganha *buffs*, caso tenha conquistado um passa a receber *gold* extra por tropas inimigas abatidas. Caso tenha conquistado ambos passa a causar um dano extra com os seus ataques.

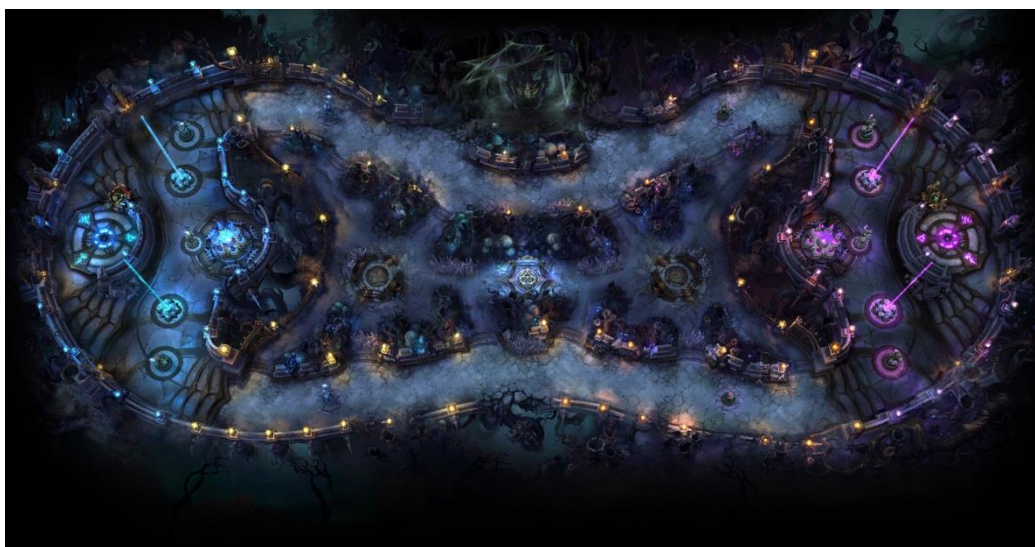


Figura 18: Mapa do Twisted Treeline

O terceiro mapa/modo de jogo, e o mais jogado é o *Summoners Rift*, nele cinco jogadores em cada equipe tentam destruir o *nexus* inimigo, para isso precisam destruir nove torres distribuídas entre três *lanes*, depois disso estão dentro da base inimiga onde podem destruir 3 inibidores (um para cada *lane*) e precisam destruir mais duas torres que defendem o *nexus*, antes de poder atingir o *nexus*. Nesse modo, cada *lane* possui uma especificidade, e são conhecido por *top*, *mid* e *bot*, respectivamente as *lanes* do topo, meio e inferior. A *lane* do *top* é conhecida por ser a lane dos lutadores, por ser mais longa, requer personagens com maior durabilidade e maior capacidade de dano. Mas alguns personagens com muitos meios de fuga ou grande mobilidade encontram seu lar nessa *lane*. A do *mid* normalmente é ocupada pelos magos, como estes possuem diversas formas de controle, podem lidar com campeões que resolvam sair de suas lanes para enfrentá-los, do *top* e do *bot*. Assim como é a *lane* mais curta, o que facilita para eles uma vez que normalmente não possuem uma mobilidade muito boa. A *lane* do bot é a *lane* mais disputada, nela ficam os *carries* e os suportes, em dupla eles tentam garantir através da parceira a vitória na lane, através de *kills* e *farms*. Uma quinta função

se encontra fora dessas *lanes*, o *jungler* é o personagem responsável por limpar a *jungle* (pedaço do mapa entre as *lanes*) dos monstros neutros enquanto tenta dar assistência para as *lanes* que estejam com maior dificuldades, eles fazem isso ora ocupando a posição de companheiros mortos ou que tenham ido a base para se curar, ora *gankando*, *gankar* é o neologismo baseado na palavra inglesa *gank*, no jogo implica o ato de qualquer jogador tentar pegar os campeões inimigos de surpresa em outras *lanes* e junto com o campeão aliado da lane tentar o *kill* ou garantir o *farm* e superioridade do aliado na *lane*.



Figura 19: mapa do Summoner's Rift, com monstros neutros ampliados, observe as três *lanes* e as duas bases.

Nesse mapa os personagens iniciam no nível 1 com 475 de *gold*. Costuma ser um jogo mais demorado do que os demais (que duram de 20 a 40 minutos em média), um típico jogo de *Summoner's Rift* dura de 40 à 60 minutos. Por boa parte desse tempo os times se limitam a *farmar* e tentar *kills* na sua lane ou *ganks* rápidos nas outras lanes. Normalmente depois que as primeiras torres caem ou assim que os campeões estão fortes o bastante, os times começam a ignorar as disposições nas *lanes* e passam a tentar juntos destruir as torres, garantir o acesso a recursos tais quais o *Dragon* (monstro neutro que ao ser morto dá uma quantidade razoável de *gold* para todos os membros do time) e o *Baron Nashor* (que ao ser morto garante por um tempo limitado uma série de bônus ao time que o derrotou).

Outros Recursos do Jogo

Alguns recursos estão disponíveis em todos os modos de jogo, e tem caráter extremamente importante. Um deles é o *chat*, através do *chat* os jogadores podem se comunicar uns com os outros, primariamente com os aliados, secundariamente com inimigos através da função “/all” que permiti comunicar a frase seguinte a esse comando com todos os jogadores (aliados e inimigos). Essa função normalmente é usada para se vangloriar, humilhar o inimigo, pedir por *reports*, ou comentar alguma jogada. O *chat* também pode ser usado para dar alguns comandos para o campeão, tais quais: /*dance* (onde o personagem dança), /*joke* (onde o personagem conta uma piada ou faz alguma ação engraçada), /*laugh* (o campeão ri), /*taunt* (o personagem provoca o inimigo falando ou fazendo algo) e /*surrender* (nesse o jogador inicia votação para desistir do jogo).

Existe também um recurso que permite a troca de mensagens fora da partida, que funciona como um meio de comunicação através da internet. Este só permite a troca de texto, não permitindo portanto a troca de mensagens por voz ou imagem. Tanto o *chat*, como esse recurso possuem um bloqueador que impede o uso de certas palavras.

Outro é o *report*, esse recurso permite reportar determinado jogador por algum comportamento indevido, as opções são: linguagem ofensiva, *feeding* intencional, abuso verbal, assistência ao time inimigo, atitude negativa, deixando o jogo (também conhecido como *afk*, *away from keyboard*) e *spamming* (fazendo *spam*’s comerciais ou pedindo algum tipo de favor).

Estar *afk* significa não estar participando da partida, normalmente esse report é usado para jogadores que se distanciam do computador por algum motivo, tais quais atender o telefone ou fazer outra atividade, prejudicando o time do qual participa. No Brasil esse motivo normalmente é a irregularidade da conexão com a internet. Essa irregularidade faz com que jogadores desconectem do jogo, ou tenham *lag* (*latency at game*), que é a irregularidade e atraso entre o jogo e as respostas no computador. Isso atrapalha o andamento do jogo, bem como o clima de competitividade, e é citado em no forum do servidor norte-americano como o maior problema de jogar com jogadores brasileiros e latinos na partida.

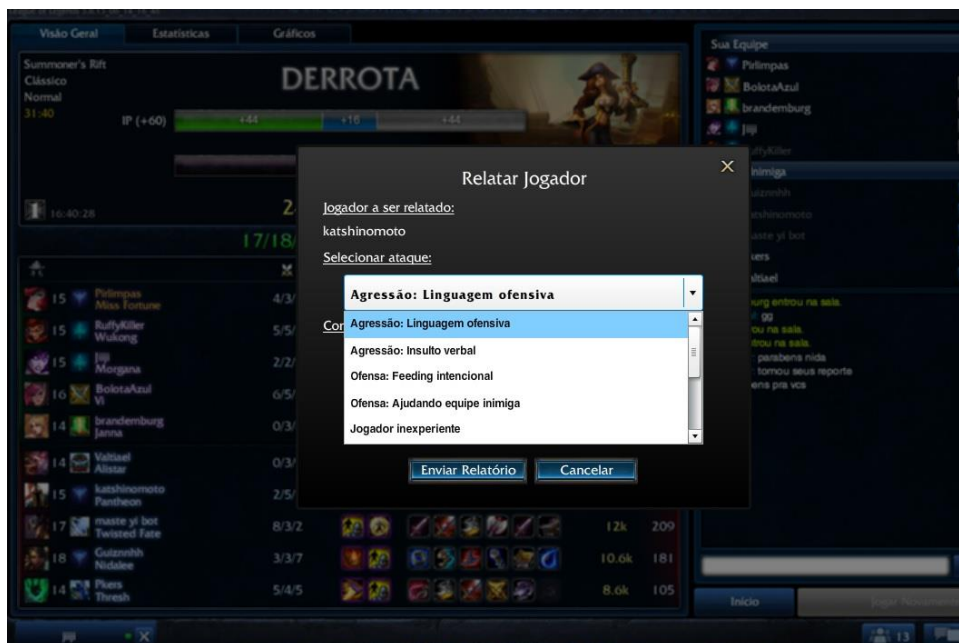


Figura 20: Tela de report, aqui o jogador seleciona o motivo do report e tem direito a explicar a razão do report em até 300 caracteres.

Uma vez feito o *report* por um ou mais jogadores, o jogador reportado pode vir ser julgado no “Tribunal”. O Tribunal é o local onde jogadores são julgados pelas suas ações durante o jogo. Ele será julgado por outros jogadores, estes jogadores tem o poder de acessar aos registros do *chat* ao resultado do jogo (vitória ou derrota), ao desempenho do jogador (*kills*, mortes, *farm*, *assists*, itens comprados), e ao motivo do *report* e um pequeno texto redigido pelo jogador que reportou, indicando as razões e motivos que o levou ao *report*. Uma vez julgado culpado, o jogador toma uma penalidade, normalmente de acesso ao jogo, temporária, e a indicação de que foi proibido de jogar por esse motivo.

O tribunal leva em consideração um número específicos de reportes para levar o caso a julgamento, ou seja, é necessário mais de um *report* para o jogador acabar no tribunal. Outro requisito é a quantidade de jogos que você costuma jogar, de modo que a quantidade de reportes necessários para te levar a julgamento vai depender da quantidade de partidas de que você participa. A *Riot* alega também que jogadores pagantes recebem o mesmo tratamento que jogadores não pagantes.

Em revisão:
Caso #5686573
 Neste caso: 2 relatos | 2 partidas

Partidas recentes: 1 2

Informações Gerais

Data 14/04/2013	Tipo do Jogo Clássico	Duração do Jogo 43:02	Resultado Vitória
--------------------	--------------------------	--------------------------	----------------------

Legenda de Cores
 Aliado (Verde)
 Inimigo (Vermelho)
 Jogador Reportado (Roxo)

Comentários do Relato

1 Linguagem Ofensiva
 Reportado por: Aliado

Registros do Chat

Filtro: Aliados Inimigos Todos

Udyr [00:17:41] bando de sem braço fdpt
 Ashe [00:20:23] se rende a gente vai perde
 Ashe [00:20:29] de qualquer
 Ashe [00:20:32] jeitp
 Ashe [00:21:51] se rende

Figura 21: O tribunal, nele o jogador tem acesso a alguns dados do jogo para decidir se vai perdoar ou punir os casos que está julgando.

A ocorrência de irregularidades é tão comum que existem termos específicos para os jogadores que cometem determinadas irregularidades. O jogador que costuma xingar e humilhar os demais, bem como reclamar muito durante o jogo são conhecidos por *haters*, normalmente são reportados por *ofensa verbal*, *linguagem ofensiva* ou *atitude negativa*.

Outros jogadores são definidos como *trolls*, existe dois tipos de *trollagens* possíveis, o jogador que comete *troll pick* ou *instalock* é o jogador que escolhe um personagem errado para a *role* que escolheu (por exemplo escolher um mago pra jogar de *carry*), ou um jogador que ignora as decisões do time sobre a *role* e confirma uma posição que já estava escolhida por outro jogador. O outro tipo de *trollagem* é quando o jogador “não leva o jogo a sério”, nesses casos o jogador se abstém de seguir as “regras” do jogo, fazendo jogadas desnecessárias ou prejudiciais ao time, fazendo *spam* (que é ficar usando o *chat* para repetir a mesma mensagem ou de natureza similar impedindo a comunicação dos outros jogadores) ou ignorando pedidos de ajuda e assistência. São normalmente reportados por *ajudar a equipe inimiga*, *recusa a se comunicar com o time* ou *spamming*.

São conhecidos por *feeders* os jogadores que começam a dar muitos *kills* para os inimigos, isso pode acontecer pela dificuldade do jogador em se defender do inimigo, normalmente um inimigo mais experiente, ou um jogador que decida ficar se matando, normalmente por raiva dos aliados ou *trollagem*. Nas entrevistas os *feeders* não são de todo indesejados, desde que não estejam morrendo por *trollagem* e não ignorem os conselhos de jogar recuado e não *feedar* mais o inimigo. São reportados como *jogadores inexperientes*. A punição para esse caso é diferenciada, o jogador não é enviado para o tribunal, mas tem o seu *Elo* reduzido caso o mesmo reporte se repita. Caso estejam *feedando* por outras razões são reportados por *ajudar a equipe inimiga* ou *recusa a se comunicar com o time*.

Outro tipo de jogador indesejado são os “*ks’s*” (*kill stealers*), eles são reponsáveis por roubar o *kill* de algum aliado. Funciona assim, determinado jogador esta em combate contra outro e quando o inimigo esta prestes a morrer, um terceiro se aproxima e ganha o *kill* dando o golpe final. Certos jogadores tem a tendência a fazer isso, e dependendo do contexto o ato de má fé é visível. Eles não entram no topo da lista de odiados pelos jogadores, mas costumam gerar muita discussão durante o jogo em relação a essa atitude. Não existe uma opção para reportar jogadores que possuam esse comportamento, normalmente as retaliações acontecem dentro do jogo ou o jogador é reportado por uma outra razão, e na descrição do reporte essa informação é citada.

O último tipo de jogador indesejado abordado nas entrevistas era o *noob*, esse é um neologismo derivado de *newbie*, independente da sua origem que aponta para a cultura do exercito norte-americano, o termo vem sendo usado em jogos para determinar jogadores sem experiência, ou mais comumente, jogadores considerados ruins. São os jogadores que não possuem visão de jogo, conhecimentos esperados em jogo, estratégias para a compra de itens ou não entenda os termos usados no jogo. São apontados como entraves para um jogo saudável, mas normalmente considerados, dos jogadores indesejados, os menos danosos. São exclusivamente reportados como *jogadores inexperientes*.

Uma das maneiras que o jogo possui para impedir jogadores mais experientes de cair em times com jogadores mais novatos é o sistema de “*matchmaking*”, esse sistema busca avaliar o jogador em um determinado nível baseado em “quem” o jogador venceu, e “quem” o jogador perdeu. Com base nessa medida ele busca colocar o jogador

em partidas em que este tenha 50% de chance de vencer. Ele também considera que estar em times *premade* (times já montados, composto por amigos) é uma vantagem muito grande, por isso tenta colocá-los contra inimigos mais fortes. Essa é uma versão variada do *Elo* cujas variáveis foram alteradas para os propósitos de *League of Legends*. *Elo* foi nomeado assim em homenagem ao seu criador Arpad Elo, que desenvolveu esse método para determinar o nível de habilidade de jogadores de xadrez.

League of Legends é um jogo complexo, não cabe a esse texto capturar toda a complexidade do jogo, mas dar um quadro geral pra que a discussão a seguir possa ser compreendida. Esse é um jogo muito competitivo, onde os detalhes podem fazer a diferença entre a vitória e a derrota, entender isso é se aproximar da tensão que os jogadores se encontram durante uma partida de LoL.

Quarta Parte: Filtro Teórico

Introdução

Foi exposto até aqui sobre as principais teorias do estudo dos jogos e de jogos online. Também os principais pontos para a compreensão de *League of Legends*. Agora vamos passar *League of Legends* pelo filtro da teoria, tentar entender como o jogo se comporta e então fazer algumas considerações, para ampliar essa análise utilizaremos também os dados colhidos nas entrevistas. Será seguido o mesmo raciocínio usado para compreender as teorias, primeiro definindo *League of Legends*, para depois entender a sua mecânica, os jogadores, a competição, a guerra e a simulação.

Definição e natureza de *League of Legends*

Huizinga definiu o jogo como uma atividade livre, delimitada no tempo e no espaço, fictícia, regulamentada, improdutiva, grupal e incerta. Portanto *League of Legends* se encontra classificado por todas essas características, é uma atividade por natureza livre, onde os jogadores aceitam participar de uma realidade diferenciada. Portanto é livre e fictícia. É sempre grupal, existe somente um meio de jogar sozinho, mas durante as entrevistas, em buscas no forum e em toda minha experiência com *LoL* não ocorreu de ter nenhuma pessoa que tenha jogado somente com inteligência artificial (onde companheiros e inimigos eram *Bot's*).

É uma atividade regulamentada em três níveis no primeiro é mais visível, os jogadores estão limitados pela programação do jogo, pelas suas possibilidades, *bugs* (eventos indesejados na programação), e limites. Num segundo nível, os jogadores estão sendo regulados pelas estratégias do time, e pelas estratégias construídas socialmente, como, por exemplo, os papéis que cada jogador deve desempenhar. Por fim, existem as regras sociais, como se comportar em determinadas situações, por exemplo, como expressar raiva de uma jogada que lhe custou uma torre. Esse último nível é mais nebuloso, mesmo com a existência do condigo de conduta e de instrumentos de punição como o report. Principalmente porque esses instrumentos dependem da avaliação dos proprios jogadores, e não de um árbitro *neutro*.

League of Legends pode se tornar uma atividade lucrativa, já foi citado os prêmios oferecidos nas maiores competições, mas o jogador comum nem se aproxima desses espaços, ele normalmente joga em casa, e gasta uma quantidade razoável de

dinheiro nesse jogo. Durante as entrevistas a média do valor gasto foi de 30 reais, sendo que alguns jogadores gastam, e outros nunca investiram no jogo, isso depende de fatores como tempo médio de jogo, tempo de jogo e renda pessoal (dado que muitos não separam o dinheiro para esse fim, ele é gasto com o dinheiro que *sobra*).

E como determinar o espaço ocupado por um jogador num jogo online? Existem, a priori, dois espaços, um primeiro físico, em que o jogador está limitado à em frente do computador, não podendo naturalmente abandonar a atividade de apertar botões e mover o mouse, sempre alerta. Um segundo é o espaço virtual, ou simulado, um espaço que não pode ser totalmente definido por imaginário, uma vez que se encontra representado na tela. É que, mais do que no cinema, o jogador ocupa. O jogador se integra do espaço do ecrã, percorre, explora e “faz parte” desse espaço simulado.

Mas o jogador está limitado a operacionalidade da simulação, esse espaço cumpre uma função, e só pode ser explorado nesses limites. É portanto o espaço da metacomunicação, onde as ações possuem dois significados, um primeiro no espaço físico que é sempre o de jogar, de apertar um botão e mover o mouse, e um segundo significado que é o da ação do personagem, o de matar, desviar, andar.

O tempo de jogo varia, uma vez que a condição de vitória independe do tempo, mas o tempo se expande e se distorce conforme as ações dos jogadores criam um dinâmica. Em parte o tempo está delimitado pela interação do jogador com o jogo, conforme o jogador entra no estado de *flow* o jogo passa então a ter um tempo ímpar. Tal qual o “tempo de jogo” é um outro tempo, incomum aos outros tempos da vida corrente, não se produz, e não se vai a lugar algum, se joga e é um tempo jogado.

Por fim, a incerteza é elemento primordial aos jogos, e não seria diferente em *League of Legends*. Como o fim da incerteza normalmente pronuncia o fim do jogo, existe o recurso de desistir da partida. No entanto *League of Legends* é um jogo onde a incerteza se encontra em todo decorrer de uma partida, no youtube é possível ver momentos em que um único jogador é capaz de vencer outros quatro que estavam despreparados para o combate. Esse tipo de jogada pode reverter um jogo, ou seja, desisti é mais um sentimento de derrota em *League of Legends* do que a derrota como fato. Muitos recursos são adquiridos pelos personagens ao longo do jogo, como torres destruídas, *kills*, *gold*, visão de mapa, *buffs*, mas muitas vezes esses elementos só

indicam uma superioridade, somente a habilidade de fazer bom uso desses recursos permitem a vitória como consequência.

Quanto a sua natureza, usaremos então a divisão proposta por Caillois para entender da natureza de *League of Legends*. Caillois propõe 4 naturezas de jogo: *Alea*, *Mimicry*, *Ilinx* e *Agôn*. Nessa análise vou tentar observar o que há de cada uma em *League of Legends* e depois entender qual é a natureza dominante com base nas entrevistas.

A *Alea* é a entrega a sorte, quando os resultados de uma competição estão mais na competição com a sorte do que contra um oponente em pé de igualdade. Em *League of Legends* esse fator pode ser encontrado em diversos momentos, mais sua maior influência é em partidas em que você não está com amigos. Quando outras pessoas vão fazer parte do seu time e você não os conhece, aqui não se limita só a, pela sorte, sair com bons jogadores como companheiros, mas pessoas que apreciem suas estratégias ou cujos personagens tenham sinergia com o seu. O mesmo fator se encontra no sorteio dos seus oponentes. É claro que o sistema de *matchmaking* impede aberrações nesses sorteios, tais quais um jogador muito experiente acabar com um time de jogadores iniciantes. Mas ainda assim esse elemento é visível.

Outra manifestação da *Alea* se encontra nas partidas normais, quando você não conhece os personagens dos seus oponentes (no ranqueado isso é possível), nesses casos sua escolha é cega, e não é possível criar uma estratégia prévia contra o oponente, que pode acabar com um personagem que possui diversas vantagens (ou fraquezas) contra o seu.

Mas em nenhum desses casos a *Alea* faz parte representante do jogo. Em ambos os casos também, a sorte não é um fator determinante do jogo, sendo razoavelmente importante somente na fase de *lane* (a metade do jogo em que os jogadores tentam *farmar* e ficam em suas *lanes*), já que um personagem que é seu counter pode complicar bastante a sua fase de *lane*, mas estratégias podem ser construídas para superar ou amenizar essa dificuldade.

No entanto em um dos modos de jogo a sorte é um elemento que representa e determina o jogo. Nos jogos do tipo *Aram*, os personagens são sorteados para todos os jogadores, a estratégia e a habilidade ainda são um fator importantíssimo, podendo

mesmo superar dificuldades quase insolucionáveis, mas a sorte é o elemento inicial do jogo, que começa, em muitos casos, desequilibrado.

A *Ilinx* tem pouco ou nenhuma manifestação no jogo, algumas habilidades podem alterar a percepção da simulação, como alguns personagens que escurecem a tela, ou que criam cópias de si. De modo geral não existe prazer ou função lúdica nesses eventos, eles fazem parte de uma estratégia, e não aparentam ter em nenhum situação um fim em si mesmo.

A *Mimicry* é perceptível em *League of Legends*, esta se refere a função representativa e expressiva dos jogos, quando os jogadores buscam assumir um papel. Ela se encontra dispersa no jogo, é possível vê-la no papel que os personagens desempenham no jogo, nas posições que tomam durante os combates, representando o seu papel. Por exemplo, um jogador representando um suporte não pode *dar uma de herói* e tentar enfrentar um *carry* ou um tanque, quando este fica frente a frente com um desses parte de representar o seu papel é encontrar um rota de fuga, ou guiar seu confrontante até seus aliados.

A *Mimicry* também é observada na escolha dos campeões, por um processo de identificação e projeção o jogador escolhe um personagem de que gosta, as razões podem ser diversas, a familiaridade com a estratégia ou a estética, ou mesmo a projeção de algum outro desejo. Uma terceira manifestação da *Mimicry* se encontra na torcida. Os grandes torneios são disputados por times conhecidos pelos jogadores, durante essas partidas os jogadores assistem e torcem pelos seus campeões e jogadores favoritos. Esses então representam o seu papel de torcedor, como as partidas são transmitidas por streaming existe um chat sempre disponível para os milhões de espectadores. O chat é o espaço mais claro dessa representação, onde as frases são investidas de emoção e expectativas.

Por fim, a natureza agônica. Essa natureza é clara em todas as possibilidades do jogo, todas são um combate entre indivíduos, que a princípio estão em condições iguais de triunfo (entendendo que o princípio do jogo é quando o jogador decide procurar por uma equipe). E que passam então a disputar pela superioridade alcançada com a vitória, que é a de destruir o noxus inimigo. Essa competição se manifesta durante todo o jogo, a princípio os jogadores disputam a superioridade na *lane*, buscam alcançar um maior número de *farm*, que conseqüentemente aponta o maior acúmulo de *gold*. Outra forma

de abrir caminho na fase de *lane* são os *pokes*, que no jogo se referem a troca de ataques, dados sem a intenção de matar, mas só a de reduzir a vida do oponente.

Mas a superioridade se encontra testada realmente nos confrontos, quando um jogador decide atacar o outro, as razões são variáveis, uma abertura na defesa? A falta de mana? A vida baixa? Um companheiro que se aproxima para ajudar? Em poucos momentos o outro jogador decide se revida ou se foge. E então um ou outro pode sair vitorioso desse confronto, um pequeno capítulo se abre no conto que é cada jogo. Mas vencer a fase de *lane* não significa vencer o jogo, pois depois que os jogadores estiverem um pouco mais fortes os combates passam a ser em grupos, e muitos jogadores que ganharam a sua fase de *lane* perdem jogos por ignorar estratégias de combate em grupo.

Vencer um jogo significa fazer parte de um grupo vitorioso, a sua superioridade foi provada, o triunfo vem simbolizado pelo símbolo de vitória, pela experiência e *influence points* ganhados a mais do que o time perdedor. Sua superioridade é então reconhecida pelo sistema de *Elo*, e seus oponentes passam então a ser mais fortes.

Nos jogos ranqueados essa natureza vai além, vencer uma partida significa ganhar pontos, e ser derrotado leva a perda de pontos. Para avançar na escalada é preciso ganhar, aqui não se trata de uma superioridade momentânea, mas do reconhecimento comunitário de superioridade, cada vitória te leva pra *ranks* mais elevados e mais competitivos.

League of Legends é um jogo de *agôn*, mas o fato de conversar com outras naturezas dos jogos o tornam mais complexo e completo, permitem outros tipos de prazeres e sentimentos. Mas sua natureza é a da competição, e por essa natureza ser parte da sua macro-estrutura, este se assemelha a um esporte.

Assim como a sua natureza é mista, também assim se comporta a cultura em torno do jogo, são muitos os sites que discutem estratégias, técnicas, minúcias de cada campeão. Mas também existe a presença de uma aura de *mimicry*, muitos guias apontam as dificuldades de se jogar com determinados campeões nos modos ranqueados, mas insistem que o domínio das técnicas e vantagens (e desvantagens) pode criar um novo estilo de jogo, uma outra forma de vencer. O desafio passa a ser talvez o de vencer com determinado personagem, pelo simples prazer de *ser* aquele personagem.

League of Legends como um Jogo Social

Como já foi comentado, *League of Legends* é um jogo social, depende pela própria estrutura da presença de outros jogadores. Mas sua experiência se faz bem maior, um jogo não se limita ao momento de jogar, mas se expande enquanto cultura. São, como comentado anteriormente, sistemas abertos e fechados.

Uma partida pode ser composta pelo indivíduo em relação com pessoa desconhecidas, as partidas *solo* ou podem se iniciar com times *premade*, que é o time composto por amigos, por pessoas que se conheciam de algum modo antes de iniciar a partida. Para isso existem componentes no jogo (e fora dele naturalmente) que permitem que esse recurso seja utilizado. Dentro do jogo o *chat* e a troca de mensagens fora de partidas permitem uma comunicação direta entre jogadores. Fora do jogo, existem diversos sites relacionados ao jogo.

Esses sites cumprem diversas funções, alguns sites fornecem informações sobre os jogadores (Lolking), outros tratam sobre estratégias de personagens (Solomid), alguns mostram as escolhas de jogadores profissionais (Probuild) e outros fornecem informações sobre o jogo (League of Legends Wikia). Ao mesmo tempo, diversas pessoas produzem canais onde mostram jogadas boas ou engraçadas, ou *gameplays* que é quando o jogador filma uma partida sua, e tenta demonstrar as estratégias com o personagem. São exemplos desse os canais de youtube do Caipira do Mal e o do Zemerson. Neles os jogadores não só buscam informações como compartilham suas opiniões, e em casos como o Solomid e o Lolking, as suas próprias builds

Ou seja, enquanto atividade social, *League of Legends* possui uma série de espaços utilizados pelos seus jogadores para, de certo modo, fazer parte do universo do jogo. Estar no jogo significa representar um papel ou uma *role*, mesmo nas apresentações de *build*, os jogadores incorporam comportamentos dos personagens. Fazer um texto sobre um *carry*, muitas vezes, significa ensinar os jogadores a se posicionarem longe de qualquer dano, mas pronto pra ser o mais agressivo quando em condições favoráveis.

Assim como em outros jogos, a dinâmica do jogo cria uma dinâmica de papéis, magos costumam ser fracos e se posicionar longe do centro do combate, mirando personagens mais fracos ou acertando magias de *AoE* (*area of effect*), mas um mago

com muitos *kills* pode tomar a dianteira e usar todas as suas magias num alvo desfavorável com a certeza de conseguir o *kill*. Essa mudança de papéis cria uma nova dinâmica para o jogo, os demais jogadores passam a se adaptar. Por exemplo, um *carry* que não esteja forte pode jogar muito recuado, evitando o confronto tentando dar algum suporte pro time. E assim por diante, entender a dinâmica do jogo é se adaptar á ela, normalmente é uma tarefa de prática e conhecimento de jogo. E *League of Legends* costuma ter partidas em que esses papéis se alteram constantemente, um novo elemento pode alterar as ações dos jogadores em um curto espaço de tempo, um jogador que esteja fugindo e procurando rotas de sobrevivência pode se tornar agressivo se notar que seus companheiros se aproximam por detrás dos inimigos.

Como apontado por Zimmeman e Salen, esses papéis podem determinar a motivação do jogador naquele momento, que pode ser um objetivo a curto prazo, ou para o resto da partida. Caso um jogador esteja muito forte, mas seja o único forte, seus inimigos vão buscar neutralizá-lo primeiro, e depois busca eliminar os demais, e por este motivo cabe ao time deste jogador protegê-lo. Como mudam os papéis, mudam as motivações e objetivos.

Não entender o seu papel dentro do jogo é um problema para os demais jogadores, muitos dos entrevistados apontaram ter certa irritação quando diversos *kills* começam a ficar com o suporte, cujo papel é o de auxiliar os demais jogadores a conseguir os *kills*. De algum modo essa e outras regras sobre comportamento e papel social no jogo se encontram permeadas na cultura de jogo, que é o que Zimmerman e Salen chamam de contrato social do jogo. Quebrar esse contrato significa ir contra as “regras do jogo” e em *League of Legends* isso pode gerar certos tipos de confrontos.

***League of Legends* e os Problemas de Jogos Sociais**

League of Legends possui um código de conduta, chamado código do invocador, nele são traçados as principais regras de conduta, como por exemplo, “não deixe nenhum novato para trás”. Mas esses código não são claros, porque não determinam quando uma pessoa viola essas regras, por exemplo, não ensinar um novato seria uma transgressão da conduta citada? No próprio *site* do jogo a *Riot* alega que “acredita que em dar a comunidade o que é necessário para que esta se defina, e isso inclui aquilo que

é aceitável e o que não é aceitável. Qualquer regra definida pela *Riot Games* poderia desnecessariamente influenciar na comunidade”. Isso deixa claro o papel do tribunal mais como uma construção social, do que um como código vertical de conduta dentro do jogo.⁵⁹

O horizonte para transgressões mais recorrentes nas partidas são as aquelas que podem indiciar um jogador ao tribunal. Descumprir uma dessas regras pode levar o jogador a ser reportado, e então ser julgado por outros jogadores no tribunal. Essa costuma ser a “ameaça” mais usada nos jogos para tentar impedir o comportamento inadequado dos jogadores. A média citada nas entrevistas, de reportes por jogo, foi de um reporte para cada cinco jogos. Mas muitos apontaram que costumam jogar com amigos e que se jogassem sempre com desconhecidos essa média seria maior. Isso acontece talvez por comportamentos egoístas, que Smith apontou como parte da teoria do *tragedy of the commons*.

Um *kill stealer* é exatamente o que a teoria do *tragedy of commons* propõe, de que dentro de um sistema com recursos limitados (*kills*), o indivíduo pode vir a tentar maximizar os próprios recursos, agindo de modo a se beneficiar, e não à beneficiar o grupo. *Kill stealers* são também os agentes de situações de luto, propostas por Smith como situações em que um dos jogadores envolvidos na situação se sente prejudicado com a “perda” por causa de uma ação intencional que o prejudicou.

Também entram na situação de lutos as situações criadas por jogadores considerados *trolls*, esse tipo de jogador busca prejudicar os demais, sem no entanto ganhar nada com isso. Ao contrário dos *kill stealers* que estão se beneficiando de roubar o *kill*, os *trolls* se divertem corrompendo o jogo, indo contra todas as regras e irritando os demais jogadores, motivados por razões diferentes, como retaliações dentro do jogo ou prazer em irritar, esses jogadores agem contra esse outro espaço lúdico. Eles renegam a categoria fictícia do jogo para criar um espaço próprio, e ignoram o jogo como atividade grupal. O *kill stealer* não renega o caráter fictício, apenas ignoram o jogo como atividade grupal.

⁵⁹ < <http://na.leagueoflegends.com/tribunal/en/faq/> > : “We believe in giving the community what it needs to define itself and that includes what is acceptable or unacceptable behavior. Any rules provided by Riot Games could unnecessarily influence the community.”

Nas entrevistas ficou claro que os jogadores que fiquem afk por muito tempo, mas que voltem e dêem uma explicação plausível (normalmente problemas com a internet) não são reportados, mas aqueles que simplesmente sumam, ou nunca chegam a entrar na partida, são reportados não só pelo seu time, mas também pelos inimigos, por atrapalhar o clima de competitividade. Há ainda aqueles que possuem algum compromisso, uma atividade diversa ao jogo, as partidas no *League of Legends* não possuem tempo fixo, pois podem durar poucos minutos ou mais de uma hora. Portanto entrar numa partida significa de certo modo aceitar a responsabilidade de jogar até o fim desta, independente do tempo da partida. Aqueles que quebram essa “responsabilidade” ignoram de certo modo o contrato que adotaram ao entrar no jogo e causam o segundo problema apontado por Smith em jogos online, o de irresponsabilidade. De algum modo, aqueles que não são reportados possuem uma justificativa para terem sido irresponsáveis para com o time. Os que são reportados quebram com a delimitação do espaço de jogo, ignoram o jogo como atividade em grupo e que requer a presença de todos para ter o valor sagrado de competição.

Por fim, o terceiro problema social dos jogos online apontado por Smith não é visto em *League of Legends* tão comumente, seria a trapaça. A única atividade que pode ser vista como trapaça em *League of Legends* possui uma punição imediata que é a de sair da escolha de campeões pouco antes do jogo começar (momento conhecido como seleção de campeões), isso costuma ser feito nos jogos tipo *Aram*, por exemplo, como uma maneira de driblar o azar de ter pego um campeão ruim. Também ocorre em jogos normais, para evitar de cumprir determinado *role*, isso é mais comum em níveis mais baixos quando os jogadores tem pouco experiência e somente o domínio de alguns papéis, e não tem muita prática em outras *roles*. Sair de uma partida nesse momento traz a punição de não poder jogar por um tempo específico, diferenciado pelo número de vezes que isso foi feito em pouco tempo, e o tipo de jogo. Por exemplo, um jogador que saia de uma seleção de campeões de *Aram* pela primeira vez, terá que ficar 15 minutos sem poder jogar. Nesse sentido eles corrompem as regras, já que evitam o aleatório ou ignoram de algum modo a construção dos papéis como uma atividade grupal, insistindo em jogar somente no papel que lhe convém.

Os *noobs* não são atores de problemas sociais apontados por Smith em jogos online, nem quebram com os preceitos do jogo definido por Caillois, eles incomodam pela inexperiência. Talvez por isso tenham sido os menos criticados durante as

entrevistas. Os *feeders* só se tornam um problema social quando ignoram os pedidos e dicas dos jogadores, que nesse caso se enquadram na irresponsabilidade de Smith, já que traem o senso de responsabilidade em relação a experiência do jogo, tomando decisões próprias e ignorando os demais jogadores. Nesse caso, para Callois, o jogador deixa de jogar por corromper o caráter grupal do jogo.

Quanto as outras corrupções, a corrupção da incerteza é combatida com o sistema de desistência comentado anteriormente. A corrupção do jogo enquanto ação livre é mais complicada, principalmente quando nos referimos a criança, o tempo de jogo apontado em média nas entrevistas era de 2/3 horas por dia, mas nos fins de semana o tempo de jogo chegava a 4/5 horas diárias. É sem dúvida uma atividade que toma muito o tempo desses jogadores, mas encontrar o ponto em que essa deixa de ser uma atividade livre para se tornar compulsiva talvez não esteja tão ligado ao tempo de jogo e sim as prioridades. Como por exemplo, quais atividades são renegadas na vida dessas pessoas para jogar *League of Legends*? As entrevistas não apontaram entre nenhuma das pessoas alguma que tenha afirmado renegar a alimentação ou mesmo um programa de família, mas determinadas atividades são renegadas, como estudo ou outras formas de atividades livres.

***League of Legends* como Guerra e Competição**

League of Legends simula um combate entre duas equipes, que buscam através de diversas estratégias e combates, conquistar a base inimiga. Os combates em muito simulam os duelos individuais de outrora, os jogadores buscam encontrar o momento favorável para atacar e buscam se defender. Oponentes mais resistentes são vencidos no cansaço, outros se aproveitam da distância de seus ataques para se manter seguros.

Mas assim como nas guerras é preciso saber a hora de sair, avaliar as chances de vitória e desistir do combate ou do posicionamento, no momento certo. O que não invalida a sorte, desviar no ataque fatal para então desferir um série de ataques é um modo de contar com a sorte e buscar a vitória, e isso é frequente, assim como nas guerras antigas, os jogadores dependem do destino e das suas habilidades. Como toda estrutura do jogo é pensada para criar um ambiente justo, é fácil não confundi-lo com uma situação real de guerra, onde não existe esse árbitro neutro. O jogo se aproxima da

guerra nos simbolismos de sua simulação, a morte, os recursos (como os *minions*), as torres.

Mas, não se compara a sensação de guerra com a sensação de jogo. A morte no jogo é apenas uma pequena derrota, muito menor do que as suas consequências na guerra. Somente sua função simbólica-cultural permanece, assim como as crianças brincam com a guerra para se empoderar, assim fazem os jovens, brincam com o destino, com a competição para superar suas frustrações.

League of Legends não possui animações violentas, as mortes são acompanhadas de quedas, personagens que viram luz, ou que desaparecem como uma fumaça. Por isso não faz sentido que os jogadores o busquem como uma forma de expressar a violência, o que não significa que ela não exista. Muitos dos entrevistados citaram que durante o jogo, muitas vezes, a tensão é tanta que o jogador joga mouse no chão, da murro em teclado, mesa e parede. Alguns já choraram e desinstalaram o jogo na raiva. Mas mesmo essas expressões de “violência” são manifestações razoavelmente saudáveis, Jones salienta que é preciso discutir a violência entendendo que ela é necessária para a vida e que em certos níveis se faz importante. O jogador descarrega naquela expressão a frustração da derrota, e pode então se dedicar a outra atividade, ou a tentativa de retomar o jogo.⁶⁰

A guerra em *League of Legends* é simbólica, representa apenas a luta contra as frustrações, o desejo de desafiar, de ser superior, de alcançar a honra e de vencer um oponente que no fim das contas normalmente não é o jogador oponente (salvo quando a interação entre os jogadores cria a rivalidade), mas a derrota.

***League of Legends* como Desafio e Motivação**

Para Iversen desafio estava relacionado a dois aspectos dos jogos (de videogame e computador): aos aspectos do ambiente (simulado) e da situação de jogo (construída). *League of Legends* diverge um pouco nessa rotulação e merece um pequeno parênteses em relação a situação de jogo, ao contrário de jogos offline em que as situações são construídas pela programação, em *League of Legends* as situações são em parte construídas pela programação (uma vez que as possibilidades só podem ser exploradas

⁶⁰ JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros – Porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta** – 2004. Pag 66

nos limites dessa programação) e de certo modo construída pela interação entre os jogadores. Já que estes são responsáveis pela construção dos acontecimentos.

No que se refere ao ambiente os maiores desafios de *League of Legends* estão na miscelânea de estéticas e referências culturais que o jogo explora. Um mesmo campeão pode ser um cavaleiro medieval (Garen), mas que possui uma dança inspirada num *hit pop* dos anos 90 (*bye bye bye* do *N'Sync*), que possui piadas infantilizadas. Isso inspira os jogadores a aprenderem a jogar com ele. O mesmo acontece com outros campeões as referências e personalidades são bem variadas de maneira que alguns dos entrevistados confessaram ter comprado personagens sem saber jogar com eles, pelo desafio de aprender a jogar com um personagem que os inspira. E se acrescenta a isso a possibilidade de ter uma skin diferenciada, que traz ao personagem uma experiência diferente, como a skin futurística do Garen, legionário de aço.



Figura 22: Garen Tradicional e Garen Legionário de Aço.

Da mesma maneira o *role* do personagem traz um desafio ao jogador, entender a mecânica de cada *role* faz parte do aprendizado do jogo, da compreensão da sua estrutura, da inserção do indivíduo nessa outra cultura. Cada *role* traz um desafio, de mecânica e comportamento.

Naquilo que se refere as situações de jogo, este traz diversos desafios. Conseguir um *kill*, defender a torre, alcançar um inimigo, prever um ataque inimigo, roubar um

buff, fugir, sobreviver, enganar. São milhares as possibilidades, cada jogada pode trazer um novo desafio.

Iversen define duas características conceituais de desafio, a incerteza e a indeterminação. O desafio só pode ocorrer, portanto, nas situações em que o indivíduo não saiba de suas chances ou de suas capacidades de lidar com a situação e em que não haja uma imposição autoritária que defina a situação apresentada. Essas situações são comuns em *League of Legends* e quando um desafio se encerra ele é transformado em outro. Por exemplo, um jogador decide tomar uma atitude agressiva, e inicia combate contra um outro que parece estar em uma situação desvantajosa. Esse primeiro jogador começa então a perder o combate e percebe conforme o combate se avança que a sua vida se reduz numa velocidade muito menos do que a do inimigo, o desafio se altera, já não é mais o de vencer o combate e conseguir o *kill*, mas se transforma em encontrar uma forma de fuga e de sobrevivência.

Definimos que o desafio está relacionado aos objetivos do jogo, que são contruídos com base nos objetivos pré-estabelecidos pelo jogo, que chamamos de condições de vitória, e as motivações dos jogadores, que não necessariamente estão relacionadas as condições de vitória. Em *League of Legends* as condições de vitórias são divididas em dois tipos, a condição final, destruir o *nexus* inimigo, e as intermediárias, estar a frente em *kills*, garantir que os *kills* vão para os personagens certos, destruir as torres inimigas, ter controle das fontes de *buff*, controlar mais *gold* que o inimigo (que pode ser feito garantindo mais *farm* que o inimigo), vencer as *team fights*, que são os confrontos entre os times.

Mas esses são apenas os objetivos apontados pelo jogo, o jogador pode criar e encontrar outros objetivos a serem conquistados no jogo, como já foi citado, determinado jogador pode desejar apenas aprender a jogar com determinado campeão, o que não o impede de tentar vencer, *farmar* e proteger suas torres, mas altera a natureza desses objetivos, talvez o jogador consiga cumprir esses pequenos objetivos, mas não vença, e no entanto saia satisfeito porque conseguiu cumprir o objetivo de aprender a usar um campeão.

O estudo de Yee apontou 3 grandes grupos de motivação e 10 subgrupos dentre destes, nem todos são comuns ou adequados para *League of Legends*, dentro do grupo

de Conquista temos Avanço, Mecânica e Competição, todos esses podem ser observados como motivações possíveis a *League of Legends*, e como o autor cita, são motivações comuns aos homens, talvez por isso seja maior a presença desse sexo nos jogos do que o de mulheres (90% dos jogadores são do sexo masculino, segundo infográfico da própria *Riot*).

No conjunto de motivações sociais temos Socialização, Relacionamento e Trabalho em Equipe. *League of Legends* não permite que dentro do espaço de jogo exista um processo muito complexo de socialização, o jogo requer muita concentração nas suas ações, e a socialização só é possível através da digitação. Ao contrário de outros jogos online, MMORPG (*massively multiplayer online role-playing games*) em geral, *League of Legends* também não permite tanto a construção de relacionamentos dentro do espaço de jogo. Tanto o subgrupo relacionamento e socialização se faz possível, mas não no espaço de jogo, e sim em relação ao jogo

Muitos dos entrevistados confirmaram ter conhecido muitas pessoas através do jogo, e isso ocorria, geralmente, na troca de contatos. Os jogadores preferem jogar com pessoas que eles de algum modo se sintam próximas, isso permite que eles usem outras ferramentas (como o *skype*), e evitem interações indesejadas, como com *haters*. Por exemplo, um dos entrevistados possuía contatos com várias pessoas de outros estados pela simples troca de contatos dentro do jogo de *League of Legends*. Outra possibilidade foi a de amigos que usam o jogo para poder passar algum tempo juntos, já que no dia-a-dia isso não se faz possível. Por fim, o jogo cria assuntos, muitos entrevistados alegam discutir estratégias, novidades e partidas com os amigos. Mas esses fenômenos acontecem, geralmente, fora do espaço de jogo.

O último subgrupo da socialização é o do trabalho em equipe, essa é a motivação social mais visível em *League of Legends*, principalmente com jogadores que possuem times fixos, seja por causa das partidas ranqueadas, ou da preferência por um grupo de amigos pra jogar. Muitos jogadores buscam criar dentro dos seus grupos uma certa sinergia, seja entre personagens ou entre jogadores. A idéia é cada um imaginar as ações do outro, alcançar um equilíbrio de jogadas enquanto grupo.

Por fim o terceiro grupo de motivações é o conjunto definido por Imersão, que se divide em quatro subgrupos. O primeiro subgrupo-motivação é a descoberta, em

League of Legends se enquadram descobrir novas *builds*, ou uma nova composição de talentos e runas, aprender a usar outros personagens, ou descobrir combos com a habilidade de vários personagens. Essa é uma motivação muito alimentada no jogo que semanalmente apresenta alguma mudança como um personagem novo, uma mudança de regras, uma nova skin ou somente uma nova lista de personagens acessíveis de graça. *Role-playing* se enquadra na manifestação da *mimicry*, ou seja o desejo de interpretar o seu papel pode ser uma motivação, e pode portanto, criar outros objetivos para o jogador.

As motivações de customização são o que alimenta financeiramente o jogo, que é a compra de *skins*, a vontade de ter um personagem mais personalizado num jogo em que só existem 114 opções é o que alimenta, ao menos financeiramente, a indústria de *League of Legends*. No entanto, não foi citada como uma motivação maior pelos entrevistados, a grande maioria compra poucas *skins* e não para todos os personagens, esse é um investimento secundário. Mas muitos citam que acham os valores justos, e que gostariam de poder comprar mais, e não sentem estranheza na compra de um bem *irreal*.

O último subgrupo de motivações proposto por Yee é o escapismo. Como Jones citou, o escapismo não significa “fugir do espaço real”, mas simplesmente ensaiar uma retomada, esse é um recurso para vivenciar outras realidades e produzir confiança. Quando perguntados sobre o que os trazia prazer no jogo, as respostas variavam, mas estavam todas de algum modo relacionado a produzir um resultado desejado. Entre todos os subgrupos de Yee, o escapismo está sempre presente, na medida em que jogar é estar num outro espaço. Em *League of Legends*, isso significa estar nos campos da justiça.

***League of Legends* como Simulação**

A simulação é, como definido anteriormente, um processo metacomunicativo que representa, de forma operacional e simbólica, determinado objeto e limitadas características desse. Em *League of Legends* isso significa simular combates, terreno, mortes, danças, magias, tiros, passos, sombra, texturas, entre outros. Significa criar, de modo que o jogador possa se sentir desafiado, uma realidade possível ou ao menos aceitável. Quando o jogador entra no mato, por exemplo, ele desaparece da visão do

inimigo, esse é recurso muito usado pelos jogadores, mas isso requer que os jogadores acreditem no recurso, e compreendam como ele funciona. O mato tem que representar de alguma maneira, um mato, e o recurso de desaparecer precisa ser perceptível, trazer a sensação de segurança.

O mesmo princípio se aplica a todos os elementos que compõe o jogo: terreno, personagens, inteligências artificiais. Uma vez estabelecido isso, o jogador começa a entender a possibilidades do jogo, por exemplo, algumas habilidades permitem que o jogador atravesse as paredes do mapa, como um grande salto ou um teleporte, compreender as possibilidades desse recurso é parte do processo de se alfabetizar com esse novo espaço simulado. O jogador entende essa nova realidade, aceita suas regras e passa a utilizá-las. Ou seja, o jogador entende os significados dados a cada representação (signo), compreende a sua relação com esse novo espaço (contexto) e então toma uma atitude (ação). Que vai então gerar uma nova cadeia de significação, contextualização e ação.

Fine apontou três níveis no qual o jogador se encontra nesse processo. O jogador de *League of Legends* é primeiramente um indivíduo, imerso em seu contexto cultural e social. Quando esse jogador escolhe o campeão Dr. Mundo, ele se relaciona com todos os contos a que teve acesso que se assemelham ao do Dr. Mundo, como Frankenstein e Dr. Jekyll e Mr. Hyde. Da mesma forma, ele se relaciona com o combate, e com a sua equipe baseado na maneira em que aprendeu a se relacionar em situações semelhantes.

Em segundo nível ele é um jogador, ciente das estruturas que mediam essa experiência, entende o que a morte significa, e o que a morte no jogo significa por exemplo, e portanto recria modos de se comportar e agir. A princípio, percebe que os outros personagens com quem se relaciona durante a partida são outras pessoas, sendo mediadas pelo campeão que escolheram. E que outros são parte da programação, agindo da maneira que foram programados para agir.

Por fim, ele é o personagem, assume posturas agressivas e defensivas entendendo que suas decisões representam as decisões de um personagem no jogo. Em *League of Legends* essas decisões estão fortemente ligadas a decisões estratégicas, mas se levarmos em conta o processo de escolha como parte da *mimicry* do jogo, podemos também determinar que essas posturas são pré-determinadas. Escolher um campeão é

tomar uma decisão de como se pretende jogar. E portanto é assumir um personagem. O mesmo se aplica a escolha de *roles*.

Assim o jogador imerge e emerge constantemente do jogo. Sendo parte do jogo, sendo jogador e as vezes se recusando a fazer parte desse outro espaço. Esse trânsito depende da forma que o jogador se relaciona com os objetos de emoção do jogo.

***League of Legends* como Prazer e Emoção**

Definimos anteriormente o estado de *flow* de Csikszentmihalyi, e enumeramos alguns pré-requisitos que permitem ao indivíduo alcançar esse estado, são eles: confrontar uma tarefa possível, concentração, objetivos claros, feedback imediato, se retirar da vida cotidiana, prazer, remoção do indivíduo durante a atividade, sensação de espaço e tempo alterada.

Em *League of Legends* todos esses pré-requisitos são possíveis, o jogador confronta uma tarefa possível, uma vez que o sistema de matchmaking ajuda a confrontar jogadores de níveis semelhantes ou próximos. A concentração é possível uma vez que o jogador se encontra de frente para o computador, e prioriza a atividade do jogo. Os objetivos do jogo são claros, cumprir sua *role* e buscar dessa maneira gerenciar novos objetivos para alcançar a vitória. O feedback é imediato, salvo casos de problemas com conexão com a internet, a resposta dos inimigos é percebida instantaneamente. O jogador se exclui da vida cotidiana, ele precisa aceitar o caráter imaginário do jogo, e portanto ignorar certas características da vida mundana. Existe um prazer em jogar, essa é uma das funções do jogo. O indivíduo inexistente, pelo menos da forma que ele se propunha antes, dentro de um jogo cada um assume um papel, para jogar é preciso deixar para trás as concepções comuns de indivíduo. Por fim, a noção de tempo é alterada, o jogador de *League of Legends* se relaciona de modo diferenciado com o tempo ao seu redor.

Existe dois tempos na experiência de jogo, um primeiro que é o tempo de espera, em *League of Legends* os jogadores se concentram em se preparar, comprar itens, *farmar*, manter os inimigos longe e criar visão de mapa. Um segundo são os confrontos, quando os jogadores lutam entre si. No primeiro o tempo se comprimi, 5 minutos passam rápidos, a atividade se torna mecânica e o jogador espera a conclusão dela. No

segundo o tempo se expande, um confronto pode ser decidido em poucos segundos, o tempo de um jogador conseguir apertar ou não um botão.

O estado de *flow* é portanto comum ao jogo, Jones cita um estado semelhante em seu livro, onde fala sobre jogadores que se mantêm atentos ao jogo, com a boca cerrada ou levemente aberta, em total estado de concentração. Esse mesmo comportamento foi percebido nas entrevistas, jogadores vidrados, tentando imaginar diversas possibilidades de ação.

A teoria behaviorista é empregada por Zimmerman e Salen para tentar entender como um jogo mantém um jogador, e o prende no estado de *flow*. Em *League of Legends* o feedback imediato do número de *minions* mortos, estatísticas sobre *kills*, torres, tempo de jogo, visão de mapa, barras de vida e de mana; são por exemplo reforços e punições para diversas ações. Um jogador com uma boa estatística ou muita vida vai ter menos receio de enfrentar um jogador mais fraco. Esses reforços são o que mantém um jogador em jogo, acreditar que ainda é possível vencer.

Mas se pensamos em reforço e punição num nível mais amplo, isso seria tentar entender o que mantém um jogador jogando uma partida atrás da outra. O sistema de matchmaking seria um bom começo, ao vencer uma partida um jogador se sente bem, desafiado e satisfeito com a vitória, e a ação de jogar é *reforçada*. Ele busca então uma outra partida, o sistema ao computar a vitória dele “sobe” ele de nível e portanto aumenta o desafio. Se esse mesmo jogador começa a perder muito ele pode estar sendo *punido*, o sistema então baixa o seu nível, para competições em que ele tenha uma chance e possa novamente ter seu comportamento *reforçado*.

Além disso, assistir um campeão que você gosta de jogar vencer um campeonato também *reforça* a escolha desse campeão. As pequenas vitórias *reforçam* a ação de jogar tanto quanto as pequenas derrotas *punem* o jogador.

Manter o jogador em estado de *flow* é portanto equilibrar os desafios (dentro do que entendemos por desafio) para que o jogador nem se sinta ansioso demais com desafios que ele não acredita ser capaz de superar, nem torná-los tão fáceis que eles acabem por se tornar entediantes. Dentro do jogo, isso é permitir que um começo de jogo desencorajador não impeça a incerteza de ser uma constante. Pequenos erros no jogo permitem que o outro time possa “virar o jogo”.

O diagrama de Csikszentmihalyi [fig 2] coloca os desafios em relação a habilidade, o desafio deve se equivaler a habilidade do jogador, comentamos que essa habilidade é um conceito amplo e que não está ligado só a habilidade de apertar rápidos dos botões. Em *League of Legends* essa habilidade está muito ligado ao conhecimento. Conhecer as táticas do seu oponente, as possibilidades do campeão escolhido. Conhecer táticas de grupo. Reconhecer armadilhas. Cronometrar o tempo de renascimento dos monstros que dão *buffs*.

Esses conhecimentos são construídos culturalmente, através de foruns, sites de informação, videos no youtube. Ou são construídos pessoalmente, o indivíduo passa a identificar uma preferência pessoal por certa *build* ou por certa estratégia. E esse processo de adquirir novos conhecimentos só se faz possível quando o jogador enfrenta um desafio que não consegue superar com a carga informativa que possui. Ou seja, os mesmos estímulos que podem funcionar como *punições* se encarados de outra maneira pelos jogadores, *reforçam* outros comportamentos relacionados a ação de jogar. O que norteia uma *punição* que impede o jogador de continuar a jogar, e um *reforço* que o faz repensar a sua estratégia é a forma como o jogador a encara, é o jogador crer que pode vencer, portanto, é um bom sistema de *matchmaking*, que permite que mesmo na derrota, exista um desafio.

Conclusão

Enfim, o que esse trabalho compreende é que a estrutura de *League of Legends*, suporta toda a complexidade deste jogo. Vimos através das teorias de Callois e Huizinga como *League of Legends* se enquadra enquanto jogo, cumprindo as características definidas pelos autores, o jogador repete ritualisticamente as funções dos diversos jogos que compõe a sociedade, mas em outros níveis. O jogador interpreta, compete, enfrenta o destino num jogo que compreende *Alea*, *Agôn* e *Mimicry*.

Os jogadores buscam então tentar se organizar como um time, num trabalho voluntário de organização social, uma organização de papéis a serem desempenhados, de objetivos a serem alcançados e de limites a serem respeitados. A qualidade do jogo depende da qualidade das relações construídas nesse espaço de tempo. No decorrer do jogo os papéis assumem uma dinâmica, novos acontecimentos trazem um novo ritmo para o jogo. Esses acontecimentos são simulações, acreditar neles depende do jogador e

da tênue estrutura de regras que compõe o jogo. Mas, uma vez acreditando nessa estrutura, o jogador está susceptível a experiências que não deixam de ser reais, assumem um novo significado, naturalmente, a emoção de conseguir um *kill* no jogo não seria a mesmo de matar, mas é uma emoção real, transcreve o seu significado real, o prazer de um vitória no jogo.

É portanto criar uma estrutura que equilibre liberdade e desafio a receita de *League of Legends*, e em seu caso, isso se deve ao constante processo de transformação do jogo, ora baseado na experiência dos jogadores amadores, ora nos conselhos dos jogadores profissionais, manter esse canal de comunicação é o que permite ao jogo se concentrar na criação do *flow*. Esse estado tão único do ser humano.

Estar em *flow* é talvez estar lutando para atingir a perfeição, como Huizinga propôs, é estar numa atividade que lhe envolva física, mental e emocionalmente. O prazer nasce não só da vitória mas da sensação de recompensa de se entregar a determinada atividade e receber um retorno que lhe pareço justo. Um jogo é afinal uma busca sagrada pela justiça, contra a derrota e a frustração da vida ordinária. Uma busca de sagrada enquanto ligada as demais atividades de jogar, o jogo é em si um ritual, como aponta Huizinga em sua obra. E como aponta Jones, sua maior função seja a de vencer a frustração da vida cotidiana, e nos levar a um outro mundo onde podemos vivenciar o *flow*, onde os desafios foram moldados para serem vencidos e superados, onde a recompensa é imediata e acima de tudo, justa.

Glossário

Agôn – Natureza de competição dos jogos, manifestação de competição de habilidades, agônico.

Alea – Natureza de sorte dos jogos, manifestação das competições de azar, sorte e destino, onde as habilidades não influenciam.

Behaviorismo – Área de estudo da psicologia, chamado de comportamental, que se baseia nas teorias de John B. Watson. Pai da teoria apresentada de reforço positivo, negativo e punição.

Bot – Inteligência Artificial utilizada para imitar o comportamento de um jogador.

Build – Conjunto de itens comprados pelos jogadores durante a partida para o personagem que controlam. É um fator fundamental para a estratégia do jogador.

Cheat – Deturpar as normas do jogo, utilizando de permissões especiais do jogo ou erros deste.

Elo – Cálculo criado pelo matemático Arpad Elo, para classificar os jogadores com base nas suas vitórias.

Flow – Estado proposto por Mihaly Csikszentmihalyi, em que o indivíduo se encontra em grande concentração e felicidade engajada, seguido por uma noção de conquista e realização.

Hackear – Ato de deturpar, em nível de programação, as normas do jogo.

Ilinx – Natureza de jogos de vertigem, manifestação dos jogos de resistência e de prazer, onde o jogo é colocar suas percepções no limite.

Influence Points – Pontos conquistados pelos jogadores através da experiência de jogo (vitórias e derrotas).

Kill - O ato de matar um personagem durante uma partida.

Ludus – Manifestação do desejo de reger as atividades humanas, impor limites pelo prazer de dificultar ou significar determinada ação.

Lane – Corredores por onde as tropas e os campeões transitam, fortemente protegida por torres.

Matchmaking – Sistema que seleciona e reúne jogadores para compor uma partida.

Metacomunicação - o processo de fazer uma comunicação sobre uma comunicação, teoria semelhante a de remediação de J. D. Bolter.

Mimicry – Natureza de representação dos jogos, manifestação dos jogos de interpretação de papéis, onde o jogo é adotar outra personalidade.

MOBA – Multiplayer Online Battle Arena, tipo de jogo online baseado no combate PvP (Player vs Player) – jogador contra jogador – em que duas equipes se enfrentam, o quadro abaixo representa o mapa comum a esses jogos.

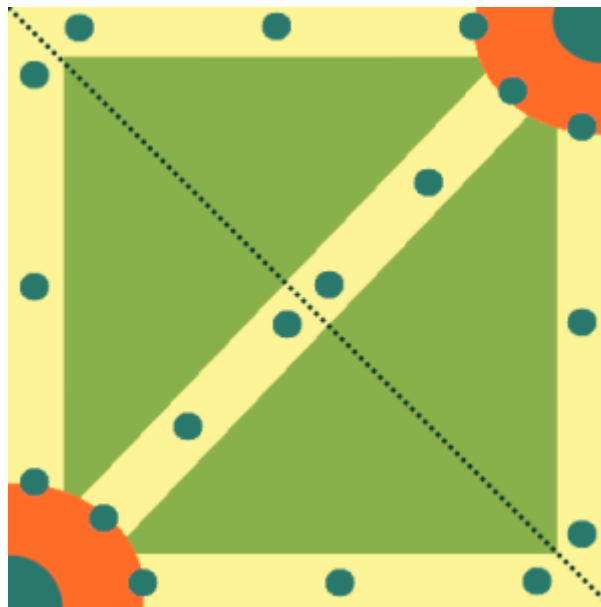


Figura 23: Mapa de MOBA, a área laranja representa as bases, as amarelas as *lanes*, que são os corredores por onde os personagens transitam, e as áreas verdes o *off-lane*, áreas não utilizadas pelas tropas que partem de cada base.

Paidia – Manifestação do desejo de explorar, vivenciar a liberdade e a euforia, saltitar.

Riot Points – Pontos adquiridos através da compra de pontos virtuais.

Rank/ Ranqueado – Modelo que hierarquiza os jogadores segundo suas capacidades e histórico de vitórias.

Role-playing – Interpretação de papéis.

Roles – Papéis interpretados pelos jogadores durante o jogo, em *League of Legends* são: Mago, Tanque, Assassino, *Carry*, Lutadores e Suporte.

Skill – Habilidades especiais que os campeões possuem no jogo.

Bibliografia

SALEN, Katie/ ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals** – Massachussets : The MIT Press – 2004

- BATESON, Gregory. **A Theory of Play and Fantasy. In Steps to an Ecology of Mind** - Chicago: The University of Chicago Press, 1972,.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The Psychology of Optimal Experience** - New York: HarperCollins Publishers, 1991.
- VYGOTSKY, L. S. **Play and Its Role in the Mental Development of the Child - In Play and Its Role in Evolution and Development**. New York: Penguin, 1976
- FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy**. Chicago: University of Chicago, 1983.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura** – São Paulo: Ed. Perspectiva – 2000

CALLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a Vertigem** – Lisboa: Cotovia – 1990

LEINO, Olli. **Emotions About the Deniable/Udeniable: Sketch for a Classification of Game Content as Experienced** – Conpenhagen: Authors & Digital Games Research Association (DiGRA) – 2007

IVERSEN, Sara M. **In the Double Grip of the Game: Challenge and Fallout 3** – Disponível em:

<http://gamestudies.org/1202/articles/in_the_double_grip_of_the_game>

YEE, Nick. **Motivations of Play in Online Games** – Stanford: Journal of CyberPsychology and Behavior, 9 – 2009

YEE, Nick/DUCHENEAUT, Nicolas/NELSON, Les – **Online Gaming Motivations Scale: Development and Validation** – Palo Alto: Palo Alto Researcher Center – 2012

SMITH, Jonas H. **Tragedies of the Ludic Commons – Understanding Cooperation in Multiplayer Games** – Disponível em: <<http://gamestudies.org/0701/articles/smith>>

TZU, Sun. **A arte da Guerra** – São Paulo: Ed. Saraiva – 2011

SOUZA, Luciano M. **Aperte Start - O videogame como produto cultural: definindo um novo objeto de pesquisa para a comunicação** – Brasília: Apresentação de Tese de Pós-Graduação para a Universidade de Brasília – 2003

SILVA JR., Walter C. – **Multiverso – Comunicação, Imaginário e Jogo** – Brasília: Apresentação de Monografia para a Universidade de Brasília. – 2013

TEIXEIRA, Filipe B. T. **Criticismo Ludológico: Simulação Ergódica (Jogabilidade) vs Ficção Narrativa** – Lisboa: Jornal Observatório,4 – 2008

JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros – Porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta** – 2004

MENEZES, Estera M./ SILVA, Edna L. da. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração da Dissertação** – 2005.

- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

GONDIM, Sônia M. G. **Grupos Focais como Técnica de Investigação Qualitativa: Desafios Metodológicos** – Salvador: Paidéia, 12 (24) – 2003

Sites

<**br.leagueoflegends.com**> acessado entre 20/05/2013 e 01/07/2013

- <br.leagueoflegends.com/pt-br/legal/termsfuse>
- <br.leagueoflegends.com/board/>

<**na.leagueoflegends.com**> acesado entre 20/05/2013 e 01/07/2013

- < http://na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3462651>
- < http://na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3462625 >
- < http://na.leagueoflegends.com/tribunal/en/faq/>

< **www.techtudo.com.br**> acessado em 01/07/2013

- < www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2013/03/league-of-legends-alcanca-5-milhoes-de-jogadores-simultaneos.html>
- < www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2013/03/entenda-o-sistema-de-partidas-ranqueadas-do-league-legends.html >
- < www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2012/08/como-jogar-league-of-legends.html >

< www.youtube.com/user/Furyousson>

- < www.youtube.com/watch?v=OUhG7c2wxfY> sistema de ELO
- < www.youtube.com/watch?v=Kh-ZASB1dto> *Influence Points*

< kotaku.com >

- <kotaku.com/5951117/the-number-of-people-who-play-league-of-legends-just-blows-my-mind>
- < kotaku.com/5953843/league-of-legends-world-championship-draws-over-8-million-viewers>
- <[k otaku.com/5960965/whats-wrong-with-league-of-legends](http://kotaku.com/5960965/whats-wrong-with-league-of-legends) >

< leagueoflegends.wikia.com >

- < http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Report_function>
- < http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_of_Legends >

< www.polygon.com >

- < <http://www.polygon.com/2012/10/17/3515178/the-league-of-legends-team-of-scientists-trying-to-cure-toxic>>

< en.wikipedia.org >

- < en.wikipedia.org/wiki/MOBA>
- < en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends >
- < en.wikipedia.org/wiki/Riot >

Ludografia

League of Legends –Riot – 2009

World of Warcraft – Blizzard 2004

Warcraft III – Blizzard 2002

Starcraft II – Blizzard 2010