

Programa de Iniciação Científica Relatório Parcial

Título do Projeto do Orientador	JOGANDO E APRENDENDO NOS MUNDOS VIRTUAIS: NARRATIVAS E POSSIBILIDADES EDUCATIVAS DOS VIDEOGAMES E DA CIBERCULTURA NO ESPAÇO ESCOLAR
Título do Plano de Atividades do Bolsista	INTERAÇÃO SOCIAL ENTRE OS GAMERS: UM ESTUDO DA COOPERAÇÃO/COLABORAÇÃO E COMPETITIVIDADE NOS JOGOS ELETRÔNICOS
Nome do Bolsista	1) RAISSA FERNANDA COLARES DE NÓVOA 2) NATHALIA GABRIELLE PEREIRA
Nome do Orientador	DULCE MÁRCIA CRUZ
Grupo de Pesquisa	EDUMIDIA - Educação, Comunicação e Mídias (CNPq)
Palavras-chave	League of legends, games, competição, colaboração.
Período de Vigência da Bolsa	1) agosto 2013/ abril 2014 2) maio / julho 2014
Motivo do cancelamento/suspensão da bolsa	Bolsista se formará este semestre e pediu pra ser desligada antes para conseguir terminar seus compromissos no curso antes da formatura.
IAA anterior/IAA posterior	1) 8,97/9,11 2) 7,47

Resumo

Essa pesquisa teve como objetivo investigar comportamentos de cooperação e colaboração no jogo eletrônico League of Legends (LoL), pela sua importância como produto cultural da atualidade. O LoL é o jogo mais popular do mundo segundo fontes não acadêmicas quando chegou a 1,3 bilhões de horas jogadas em um ano e é precursor do estilo MOBA (*massive online battle arena*), de estratégia em rede e tempo real de competição em grupos. Envolve questões interpessoais que permeiam a colaboração e competição, pois o jogador colabora com seu time e ao mesmo tempo compete com o adversário pela vitória, aprendendo técnicas e métodos estratégicos. A metodologia consistiu em etnografia virtual, o pesquisador atuando como observador participante/jogador, fazendo o passo a passo, desde o tutorial até jogar contra jogadores humanos, última etapa de aprendizagem do jogo. O pressuposto da pesquisa foi que os jogos ensinam e o jogador está constantemente aprendendo e que a escola deveria conhecer essas características para utilizar na melhoria do aprendizado dos jovens em sala de aula. No entanto, percebeu-se que, além de colaborar, jogadores do mesmo time competem entre si e

demonstram hostilidade durante o jogo, mas a tabulação dos dados precisa ser finalizada para ser mais conclusiva.

Introdução

Esta proposta representou uma mudança nos projetos anteriores, de salas de aulas e processos de aprendizagem em forma de oficina, para a pesquisa de um jogo online. A pesquisadora/jogadora passou pela aprendizagem da ferramenta, para depois focar a pesquisa nos jogadores das comunidades do jogo e as relações de cooperação/colaboração e competição que acontecem dentro do jogo online League of Legends (LoL). A escolha, além da popularidade (o mais jogado da atualidade em termos de horas de dedicação), se deu pelo gênero MOBA (*massive online battle arena*) que combina estratégia em tempo real de times de jogadores competindo com outros times, no qual colaboração e competição são incentivadas e consideradas parte do jogo. O problema que LoL enfrenta é que nem sempre esses comportamentos acontecem de forma saudável, sendo às vezes esquecida a colaboração entre membros da mesma equipe causando uma grande hostilidade, deixando os princípios que regem o jogo de lado. Esse problema ganha importância quando os administradores do jogo precisam criar “O Tribunal” que julga e pune casos de ofensas e hostilidade na competição. Como em sala de aula vemos muitas vezes que são comuns comportamentos competitivos entre colegas, essa pesquisa tentou entender essa realidade vivida por jovens jogadores para tentar se beneficiar desse conhecimento para usá-lo na escola.

Na literatura, competir se constitui em comportamentos de dois ou mais sujeitos em relação a um reforçador que não beneficia a todos os envolvidos ou também se refere a ser comparado com semelhantes em algum tipo de ação, quando nem todos recebem um reforçador positivo no resultado final, visto que o que se mensura são as habilidades e não o trabalho realizado (TEIXEIRA JÚNIOR; SOUZA, 2006). Cooperar e colaborar poderiam ser definidos como trabalhar em conjunto com outrem em uma mesma obra, se apoiando mutuamente, com indivíduos recebendo reforços positivos se o desempenho do grupo atingir um critério específico. Kenski (2006, p. 112) destaca que nos processos colaborativos todos dependem de todos para a realização de atividades, e essa interdependência exige aprendizados complexos de interação permanente, respeito ao pensamento alheio, superação das diferenças e busca de resultados que possam beneficiar a todos. Embora competir preveja mensuração das habilidades em relação a outras, não exclui o incentivo ao colaborar para que os demais indivíduos obtenham o conhecimento que poderia criar possibilidades de que outros também tivessem a habilidade de atingir o critério desejado. Buscando por pesquisas sobre colaborar e competir nos jogos online e mais especificamente sobre o LoL, foi feito um levantamento em bases de dados, nos principais eventos da área (Wie, Sbie, Renote, Hipertexto e SBGames) e portais acadêmicos (CAPES, Scielo e Google Scholar). A pesquisa gerou apenas um resultado no SBGames; no portal CAPES, 12 referências e no Google Scholar 244 resultados, sendo apenas três em língua portuguesa. A contribuição dessa pesquisa reside na relevância e ineditismo da temática e na proposta metodológica inovadora que mostrou uma árdua e metódica aprendizagem inicial necessária para o jogador/pesquisador e evidenciou como a competição dentro dos times afeta os jogadores.

Estratégia Metodológica Utilizada

Após o levantamento bibliográfico de pesquisas e matérias que envolvem games e relações de competição e colaboração, foi feita a inserção do pesquisador no jogo dividida em duas etapas: o jogador solitário e o jogador entre amigos. O jogador solitário foi o período de primeiro

contato com o jogo, tempo de experiência sem interferências externas de falas e/ou críticas relacionadas ao jogo. Esse período foi marcado pela aprendizagem da jogabilidade do jogo, seus comandos, seus mapas, seus personagens, seu modo de interação, tudo dentro de um tutorial que acompanhava uma curva de aprendizagem bem delimitada. Esse período teve a duração de dezembro 2013 a janeiro 2014, priorizando os dias da semana. Cada partida de League of Legends teve a duração de 20 a 50 minutos.

Já a segunda parte foi marcada pela experiência de compartilhar os conhecimentos com outro jogador amigo convidado a ter igualmente o primeiro contato com a ferramenta, e da participação de partidas com jogadores humanos, assim como amigos mais experientes jogando. Essa etapa aconteceu entre o final de janeiro a final de março de 2014. A participação do segundo sujeito da pesquisa foi voluntária, e não faz parte da pesquisa em termos de contribuição escrita.

E a última etapa da metodologia, que ainda não foi realizada, será a aplicação de um roteiro de entrevista semi-estruturado com jogadores reais para entender as significações dadas por eles das relações de competição, colaboração e aprendizagem do jogo. Esses sujeitos de pesquisa serão a princípio participantes do grupo do Facebook de jogadores de League of Legends de Florianópolis. Conforme seja o contato com os jogadores, essa etapa poderá ser feita presencialmente ou através das mídias digitais.

Atividades Realizadas

<i>Período</i>	<i>Atividades realizadas</i>	<i>Seguiu plano?</i>
Agosto 2013 a julho 2014	Revisão teórica sobre os conceitos de motivação, cooperação/colaboração e competitividade, e pesquisa bibliográfica sobre os comportamentos de jogadores de games em situações sociais de jogo (permanente)	Atividade realizada e em realização
Agosto a outubro	Definição dos comportamentos e conceitos-chaves que levam a interação social tais como cooperação e colaboração que serão estudados na pesquisa	Realizada
Agosto a outubro	Planejamento da metodologia de coleta de dados, na comunidade online	Realizada
Agosto a outubro	Realizar revisão bibliográfica para identificar um jogo online que esteja sendo jogado por jovens brasileiros e que tenha fóruns de discussão e comunidades virtuais	Realizada
Outubro 2013 a março 2014	Jogar para levantar as características (jogabilidade, estrutura do jogo e cenário do jogo).	Realizada
Setembro a outubro 2013	Junto com a orientadora planejar a pesquisa e a escolha das comunidades virtuais que serão analisados numa abordagem quantitativa e, a partir de uma seleção, os que serão investigados qualitativamente, bem como as variáveis que serão analisadas na comunicação dentro dos fóruns de discussão online	Realizada
Outubro a dezembro	Pesquisar os ambientes virtuais, observando jogos, partidas, discussões online, e etc.	Realizada

Outubro a dezembro	Acompanhar e documentar a comunicação e as interações nos fóruns escolhido para a análise	Realizada em termos, objetivo redefinido. Foram observadas interações no jogo mas não serão documentadas as interações no fórum. Será feito contato com os sujeitos para participarem da pesquisa
Novembro 2013 a março 2014	Tabulação dos dados obtidos com a eleição de categorias de análise para serem utilizadas como parâmetro na segunda etapa da pesquisa	Não realizada. Não serão documentadas as interações no fórum, mas haverá um contato com os sujeitos do fórum para a participação da pesquisa
Março a julho 2014	Realizar entrevistas ou aplicação de questionários com jogadores visando aprofundar os dados levantados nos jogos e nos fóruns	Atividade prevista, a ser realizada
Outubro a novembro	Apoiar a orientadora para elaborar e ministrar um mini-curso durante a SEPEXA 2013 tendo como temática a cooperação/colaboração e competição nos jogos eletrônicos.	Atividade realizada
Março a maio 2014	Tabulação dos dados obtidos e análise comparativa dos resultados para redigir o relatório parcial que subsidiará o pedido de renovação do projeto PIBIC	Realizada
Março a junho 2014	Acompanhar e documentar as interações nos fóruns escolhidos na segunda etapa de investigação e finalizar a análise.	Objetivo redefinido. Não serão documentadas as interações no fórum, mas haverá um contato com os sujeitos do fórum para a participação da pesquisa
Junho a julho 2014	Redigir o relatório em forma de pôster para o SIC 2013	Atividade prevista, a ser realizada
Junho a julho 2014	Redigir o relatório final em forma de artigo para publicação	Atividade prevista, a ser realizada
Agosto 2013 a julho 2014	Continuar alimentando o blog com as contribuições da pesquisa (permanente)	Não realizada, deixada para bolsistas do



		PROBOLSA
--	--	----------

Resultados Obtidos

Reunião de projeto: Participação de reuniões quinzenais do grupo EduMídia.

12ª SEPEX – Semana de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFSC em 2013, com o Minicurso: Games na escola: análise crítica de usos de jogos eletrônicos na educação.

Avaliação do Aluno em Relação ao PIBIC

O programa de iniciação científica foi muito importante na minha vida por ver a vida da graduação acadêmica de outra forma, ampliando meu conhecimento sobre o campo científico, assim como meu modo crítico de ver as produções acadêmicas. Esse olhar crítico que faz com que reconheçamos a legitimidade da pesquisa, como o amadurecimento das minha própria produção escrita ao longo dos anos. A oportunidade de poder colocar a teoria em prática de forma aprofundada, sendo que na graduação não temos um contato tão intenso com pesquisa e produção acadêmica.

O projeto de pesquisa nos ajuda na percepção da responsabilidade social enquanto graduandos do impacto da pesquisa na sociedade. Foi gratificante ver a pesquisa durante esses anos sendo valorizada nas escolas locais, que sempre nos receberam de portas abertas com a aplicação de nossa metodologia de ensino diferente na utilização de jogos digitais, o que motiva o trabalho como pesquisadora. Assim, fazendo com que teoria seja posta em prática mostrando a alunos reais como podemos construir uma escola mais perto da realidade deles utilizando mídias. E ensinando doscentes a pensar em novos métodos de trabalho.