



# **JOGOS DIGITAIS E OS SEUS SIGNIFICADOS PARA UM GRUPO DE PARTICIPANTES DE COMPETIÇÕES DE MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE GAME**

Antonio Fernandes de Souza Junior<sup>1</sup>  
Allyson Carvalho de Araújo<sup>2</sup>

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Digital; *Jogo*; *MMO*.

## **1 INTRODUÇÃO**

Compreender os significados do jogo tem se colocado enquanto um grande desafio em diferentes perspectivas, seja em sua dimensão filosófica, sociocultural, psicológica e pedagógica (HUIZINGA, 2001; CAILLOIS, 1990). No contexto atual, com a evolução do ciberespaço, diferentes reflexões filosóficas e psicológicas, bem como mudanças nas relações socioculturais e pedagógicas, foram incorporadas ao que chamamos de jogo, ampliando a dificuldade de sua significação.

É diante de reflexões sobre esse novo tempo e espaço histórico, principalmente, com a expansão das possibilidades digitais e sua esportivização no que refere aos jogos digitais, que esse estudo emerge. Assim, na pretensão de aproximar-se dessas novas relações com o jogo envolvendo esses novos contextos e seus sujeitos, buscamos analisar os significados dos jogos digitais para um grupo de participantes de competições de *Massively Multiplayer Online Game* (MMO).

## **2 METODOLOGIA**

Diante das nossas intenções de pesquisa, podemos caracterizá-la como pesquisa social. Logo, sua abordagem, em relação ao nosso olhar sobre os significados, é qualitativa de cunho descritivo (MINAYO, 2013). Para tanto, foram entrevistados, a partir de cinco perguntas semiestruturadas, participantes do campeonato do jogo digital Cross Fire<sup>®3</sup>.

## **3 DESCRIÇÕES, RESULTADOS E INTERPRETAÇÕES**

A pesquisa se insere no contexto do evento de cultura digital e nipônica SANA, realizado em Fortaleza/CE nos dias 15, 16 e 17 de julho de 2016. Percebemos uma grande mobilização nos ambientes que tematizaram os jogos digitais, com

1 Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), antonio.fernandes.jr@hotmail.com

2 Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), allysoncarvalho@hotmail.com

3 CrossFire é um jogo digital, no estilo *MMO First Person Shooter* (FPS), desenvolvido pela Smilegate<sup>®</sup>, companhia de games sul-coreana. No Brasil, é distribuída pela Z8Games<sup>®</sup>.

destaque a alguns jogos: *League of Legends*® (LoL) e *CrossFire*®. Por sua vez, uma competição de *CrossFire*® foi realizada pelos organizadores do evento em parceria com a distribuidora do jogo *Z8Games*®.

Diante desse contexto entrevistamos a equipe campeã da competição (Team BGS), composta por 5 jovens, com idades entre 15 e 17 anos. Vale ressaltar, que por se tratarem de menores de idade, foi realizado um convite e apresentado um Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), e para o responsável pelos jovens no evento o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Todas as perguntas nos ajudaram a entender os significados que esses jovens atribuem aos jogos digitais, no entanto, para responder ao objetivo desse trabalho evidenciaremos a quinta, que consistia na seguinte interrogação: **o que significa o jogo para você?**

Com base nas respostas foi possível evidenciar três categorias de análise: I) os jogos digitais com significado nele mesmo, onde o prazer da experiência do jogo é próprio significado, o que fica evidenciado nas falas do primeiro e segundo entrevistado; II) os jogos digitais enquanto ambiente de relações sociais, o que fica claro ao observarmos o discurso do quarto entrevistado, no qual “o jogo é uma maneira de me divertir com os meus amigos, por que amigos é o que eu mais tenho no jogo”; discurso semelhante é colocado pelo terceiro entrevistado; e III) os jogos digitais e a profissionalização, reflete a busca do quinto entrevistado em competir em grandes eventos, onde o jogo tem significado de ofício, ou seja, o jogo é visto como trabalho, como é declarado pelo quinto entrevistado ao apresentar o seu objetivo de “jogar profissionalmente e tentar chegar na elite do *CrossFire*”.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Temos convivido com diversas transições culturais em nossa sociedade, muitas delas condicionadas pelos novos contextos proporcionados pela expansão do ciberespaço. Desse modo, diferentes formas de se relacionar, se comunicar e conviver se apresentam nas relações sociais, bem como nas significações atribuídas pelos sujeitos.

Desse modo, os jogos digitais tem se apresentado, mesmo incorporando elementos da esportivização, sentidos distintos em seus participantes, que em suas relações (re)significam os signos colocados e atribuem sentidos distintos em relação a cada singularidade.

#### **REFERÊNCIAS**

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens:** a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. 33. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.