



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO EM EDUCAÇÃO**

JACQUELINE FELIX DA SILVA

**JOGOS ESTRATÉGICOS E OS RELACIONAMENTOS NO UNIVERSO DE
IKARIAM**

Maceió - AL
2012

JACQUELINE FELIX DA SILVA

**JOGOS ESTRATÉGICOS E OS RELACIONAMENTOS NO UNIVERSO DE
IKARIAM**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal de Alagoas, na linha de pesquisa das Tecnologias de Informação e Comunicação, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Profa. Dra. Deise Juliana
Francisco.

Maceió - AL
2012

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecária Responsável: Helena Cristina Pimentel do Vale

S586j Silva, Jacqueline Felix da.
Jogos estratégicos e os relacionamentos no universo de Ikariam / Jacqueline Felix da Silva. – 2013.
166 f. : il. color.

Orientadora: Deise Juliana Francisco.
Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Alagoas. Centro de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação. Maceió, 2012.

Bibliografia: f. 135-145.
Apêndices: f. 146-166.

1. Jogos por computador. 2. Jogos ETR. 3. Jogos MMOGs. 4. Mundo virtual persistente. 5. Internet. I. Título.

CDU: 37.091.31:004


Universidade Federal de Alagoas
Centro de Educação
Programa de Pós-Graduação em Educação

Jogos Estratégicos e os Relacionamentos no Universo de Ikariam

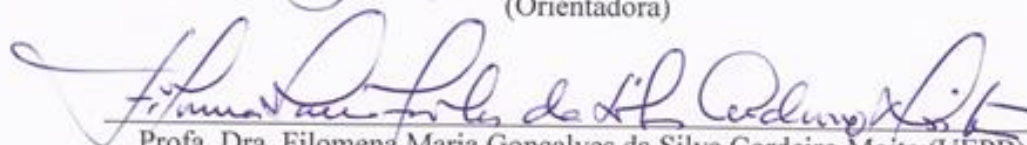
JACQUELINE FELIX DA SILVA

Dissertação submetida a banca examinadora, já referendada pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas e aprovada em 04 de julho de 2012.

Banca Examinadora:



Profª. Dra Deise Juliana Francisco (CEDU-UFAL)
(Orientadora)



Profª. Dra. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita (UEPB)
(Examinadora Externa)



Profª. Dra. Anamelea de Campos Pinto (CEDU-UFAL)
(Examinadora Interna)

AGRADECIMENTOS

À profa. Deise Juliana Francisco, pelas orientações, paciência, parceria, preocupação e zelo durante todo o desenvolvimento desse trabalho.

À querida banca composta pelas professoras Anamelea de Campos Pinto e Filomena Moita e suas valiosas contribuições para esse trabalho.

À minha amiga de caminhada e companheira de estudo Clésia Maria Hora Santana, por toda força, torcida e apoio durante esse longo trajeto traçado, não deixando de citar minha outra parceira Ana Luzia de Barros Andrade e recordar todos os momentos vividos nesse mestrado.

Às amigas Tati Campos e Adriana Talma, que acompanharam de perto toda minha trajetória no mestrado e, imergiram junto comigo em alguns jogos estratégicos, auxiliando desse modo na definição de meu objeto de estudo.

À profa. Andréia Martins Oliveira que teve papel importante no processo de tradução do de alguns trechos dessa dissertação, sempre se colocando a disposição para a solução de possíveis dúvidas.

À aluna do curso de Pedagogia Mayara Teles Viveiros de Lira que me auxiliou em momentos pontuais da catalogação de algumas mensagens circulares do jogo.

Às meninas do 1º período de Pedagogia Ana Júlia de Souza Silva e Camila Saraiva Coelho que na etapa final me ajudaram a organizar os dados de alguns jogadores selecionados na pesquisa.

Aos meus pais, amigos e colegas de mestrado mais próximos que me acompanharam e incentivaram durante o desenvolvimento dessa dissertação oferecendo-me todo apoio necessário e compreensão para o término dessa dissertação.

E especialmente à Diretora de Produção de Programas da TVE, Clarissa Veiga, que me ajudou imensamente nos períodos de viagens e momentos intensos de estudo, me proporcionando horários flexíveis para o cumprimento dessa etapa tão intensa chamada Mestrado.



Aprendendo a jogar

[...]

Vivendo e aprendendo a jogar
Vivendo e aprendendo a jogar
Nem sempre ganhando
Nem sempre perdendo
Mas, aprendendo a jogar.

Vivendo e aprendendo a jogar
Vivendo e aprendendo a jogar
Nem sempre ganhando
Nem sempre perdendo
Mas, aprendendo a jogar [...]

Elis Regina

Composição: Guilherme Arantes

RESUMO

Viver em uma sociedade líquido-moderna implica ter informações e tecnologias se modificando constante e rapidamente, influenciando no modo das pessoas interagirem com seus pares, proporcionando relações cada vez mais conectadas, em rede. Levando-se em conta o contexto da cibercultura, outras relações sociais foram se constituindo a partir de interesses e afinidades, expandindo os espaços de relacionamento para comunidades virtuais de interesses e mundos virtuais. Este estudo procurou analisar as motivações, os relacionamentos e as estratégias utilizadas pelos participantes de um jogo de Estratégia em Tempo Real (ETR) no estilo *Massively Multiplayer Online Game* (MMOG), intitulado Ikariam. Para tal intento, foi estabelecido amplo diálogo com os autores: Alves (2004, 2009), Arruda (2009), Bauman (2007), Castells (1999, 2003), Chiavenato (1983), Dias (2001, 2005), Gee (2010), Gomes (2009), Gomes e Carvalho (2008, 2009, 2010), Kashiwakura (2008), Kenski (2003, 2007), Lévy (2000), Moita (2006), Moita e Silva (2006), Prensky (2010), Primo (2009), Santaella (2008) e Silva (2010) que refletiram sobre tais conceitos, tendo como sujeitos da pesquisa um grupo de 41 jogadores da aliança Legião Romana inserida no mundo Sigma. Esse trabalho realizado é de natureza qualitativa com abordagem em estudo de caso, uso de questionário online desenvolvido no Google Docs e entrevistas por meio do aplicativo MSN com 7 jogadores. Seu principal objetivo foi analisar como se dão as relações dos jogadores e a construção de suas estratégias em Ikariam. Para alcançá-lo, foi relacionado o perfil dos jogadores como sendo de: brasileiros, predominantemente do sexo masculino, com 54% deles na faixa etária entre 18 e 27 anos e apenas 22% se dedicam acima de 6h por dia ao jogo. Seus interesses e motivações referem-se ao estilo de jogo ETR, gosto pela competição, constituição de amizades, bem como o pouco tempo de dedicação necessária para o bom desenvolvimento do jogo, sendo construídas diferentes estratégias com suas facilidades e dificuldades dentro desse ambiente. Os resultados encontrados apontam que os jogos ETR no estilo MMOGs possuem um campo vasto a ser explorado tanto em seus aspectos sociais, de relacionamento, afetivos e culturais quanto em ambientes educativos e de formação.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos ETR. Jogos MMOGs. Mundos virtuais persistentes.

ABSTRACT

Living in a liquid modern society means having information and technologies are constantly and rapidly changing, influencing the way people interact with their peers, providing relations increasingly connected, networked. Taking into account the context of cyberspace, other social relationships were formed from interests and affinities, expanding the spaces of relationship for virtual communities of interests and virtual worlds. This study sought to analyze the motivations, relationships and strategies used by participants in a game of Real Time Strategy (RTS) style Massively Multiplayer Online Game (MMOG) called Ikariam. For this purpose, we established broad dialogue with the authors: Alves (2004, 2009), Arruda (2009), Bauman (2007), Castells (1999, 2003), Chiavenato (1983), Dias (2001, 2005), Gee (2010), Gomes (2009), Gomes e Carvalho (2008, 2009, 2010), Kashiwakura (2008), Kenski (2003, 2007), Lévy (2000), Moita (2006), Moita e Silva (2006), Prensky (2010), Primo (2009), Santaella (2008) e Silva (2010) who reflected on such concepts as research subjects taking a group of 41 players entered the alliance Roman Legion Sigma worldwide. This work is a qualitative approach with case study, using a questionnaire developed online in Google Docs and interviews via MSN application with 7 players. Its main objective was to analyze how to give the relationship of the players and build their strategies in Ikariam. To reach it, was related profile of the players as being: Brazilian, predominantly male, with 54% of them aged between 18 and 27 years and only 22% are dedicated 6h per day above the game. His interests and motivations refer to the style of play ETR, taste for competition, formation of friendships, as well as the short time commitment required for the proper development of the game, being built different strategies with their strengths and difficulties within that environment. The results show that games ETR style MMOGs have a vast field to be explored both in its social, relational, affective and cultural environments as well as in education and training.

KEYWORDS: RTS Games. MMOG. Games. Persistent Virtual Worlds.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Primeiro jogo eletrônico: Tennis for Two.....	21
Figura 2 -	Lado esquerdo: Spacewar!. Lado direito: Brown Box.....	21
Figura 3 -	Arcade Computer Space.....	22
Figura 4 -	Ludo educativo – 1º ano de Matemática (ensino médio).....	26
Figura 5 -	Alunos em torno do projeto NAVE.....	30
Figura 6 -	Tela inicial do jogo Líder 2010.....	33
Figura 7 -	Tela inicial do jogo Leader Noir.....	34
Figura 8 -	Cenas retiradas do game Zoo Tycoon 2.....	34
Figura 9 -	Cena retirada do jogo Full Spectrum Warrior.....	35
Figura 10 -	Simulador 3D de técnicas de salvamento - Staying Alive.....	36
Figura 11 -	Mapa da Grécia Antiga e mapa do jogo Ikariam (visão do mundo)....	58
Figura 12 -	Visão: mundo.....	59
Figura 13 -	Visão: ilha e cidade.....	59
Figura 14 -	Pintura de Péricles, expoente da democracia Grega, na Ágora Ateniense, com a Acrópole ao fundo.....	61
Figura 15 -	Mapa mental apresentando as motivações para participar de Ikariam.....	91
Figura 16 -	Mapa mental apresentando as qualidades necessárias para ter um cargo de liderança.....	101

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 -	Quantidade de horas dedicadas ao jogo, correspondente aos jogadores entre 18 e 22 anos.....	88
Gráfico 2 -	Quantidade de horas dedicadas ao jogo, correspondente aos jogadores entre 23 e 27 anos.....	88

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 -	Estilos clássicos de liderança.....	48
Quadro 2 -	Teoria ERC.....	51
Quadro 3 -	Etapas do ciclo motivacional, envolvendo a satisfação de uma necessidade.....	51
Quadro 4 -	Etapas do ciclo motivacional com barreira. Poderá gerar frustração ou compensação.....	52
Quadro 5 -	Apresentação dos diferentes níveis de satisfação.....	60
Quadro 6 -	Apresentação dos tipos de monumentos e do efeito de seus milagres.....	63
Quadro 7 -	Tropas e Artilharias da Grécia Antiga comparadas as de Ikariam.....	67
Quadro 8 -	Formas de Governo da Grécia Antiga comparadas as de Ikariam.....	69
Quadro 9 -	Representação dos nicks dos jogadores.....	90
Quadro 10 -	Quantidade de recursos necessários previstos para elevar uma CM.....	100
Quadro 11 -	Recorte da página interna da aliança LR, contendo algumas de suas regras.....	124

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ALLY – Aliança;

ETR – Jogo de estratégia em tempo real;

FARM – Jogador que possui muitos recursos e pouca defesa. Bom de ser assaltado;

JE – Jogos de Empresa

LR – Legião Romana;

MC – Mensagem Circular;

MMOG – Jogo que suporta milhares de jogadores simultâneos em um mesmo mundo virtual;

MMORTS – Jogo de estratégia online com múltiplos jogadores, que ocorre em tempo real;

MP – Mensagem Particular;

OJE – Olimpíada de Jogos Digitais e Educação;

RC – Relatório de Combate;

RTS – *Real Time Strategy* ou jogo de estratégia em tempo real;

SERVER – Servidor;

TC – Tratado Cultural.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	GAMES E SOCIEDADE	20
2.1	Jogando e aprendendo.....	23
2.2	Jogos de empresa e de simulação capacitando pessoas	31
3	JOGOS ESTRATÉGICOS EM TEMPO REAL	39
3.1	Liderança no ambiente dos jogos MMOGs.....	45
3.2	Motivação no ambiente dos jogos MMOGs	49
4	ANÁLISE DO JOGO IKARIAM	56
4.1	Cenário do jogo	57
4.2	Império de Navegação Marítima	58
4.3	Costumes Gregos x Costumes de Ikariam	59
4.4	Gestão de recursos, finanças e pesquisas	65
4.5	Unidades de combate	66
4.6	Formas de governo.....	68
4.7	Espaços de afinidade.....	70
5	METODOLOGIA	73
5.1	O desenho da pesquisa	73
5.2	Os sujeitos da pesquisa	74
5.3	Procedimentos de coleta de dados	74
5.3.1	Estratégias adotadas para aplicação de um questionário online	76
5.3.2	Procedimentos éticos.....	78
5.4	Procedimentos adotados para a análise de conteúdo	79
5.5	Definição das categorias permanentes	80
6	APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS	83
6.1	Análise da observação participante.....	83
6.2	Habilidades adquiridas em Ikariam	84
6.3	Análise dos questionários.....	87
6.3.1	Perfil dos jogadores.....	87
6.3.2	Informações referentes ao jogo	90
6.4	Análise dos jogadores entrevistados	102
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	130
	REFERÊNCIAS	135

APÊNDICE A – Questionário	147
APÊNDICE B – Roteiro de entrevista	157
APÊNDICE C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (T.C.L.E.).....	159
APÊNDICE D – Carta do Comitê de Ética na pesquisa.....	162
APÊNDICE E – Carta endereçada aos líderes dos esquadrões	163
APÊNDICE G – Carta lembrete	165
APÊNDICE H – Autorização do administrador do jogo para o uso das imagens.....	166

1 INTRODUÇÃO

Viver em uma era na qual as tecnologias fazem parte de nosso dia a dia e se encontram inseridas nas esferas sociais, possibilita um amplo e facilitado acesso às informações. Um exemplo que reflete essa realidade são os diferentes materiais disponíveis na internet, no formato de: textos, links, vídeos, áudios e imagens, que trazem à tona um mundo de novidades e de conhecimentos que se modificam rapidamente. Essas transformações, decorrentes do avanço tecnológico, vêm se refletindo nas relações sociais, no ambiente educacional e no mercado de trabalho, exigindo cada vez mais profissionais melhor qualificados e que se adaptem facilmente às constantes mudanças ocorridas em nossa sociedade, intitulada de líquido-moderna (BAUMAN, 2007).

As tecnologias encontram-se de tal modo incorporadas em nosso cotidiano que já não é possível percebê-las como tal, passando a fazer parte da rotina de cada pessoa, chegando a ser extensão de nós mesmos. Essa afirmação é possível comprovar ao nos depararmos com as colocações de Nova e Alves (2002, p.1), quando afirmam que “a presença dos elementos tecnológicos na sociedade vem transformando o modo dos indivíduos se comunicarem, se relacionarem e construírem conhecimentos. Somos hoje praticamente *vividos* pelas novas tecnologias!”.

Os jovens, frutos dessa sociedade, compreendem o mundo sob uma ótica dinâmica, interativa e tecnológica, no qual as informações fluem em grande quantidade e velocidade, exigindo deles uma contínua atualização e adaptação ao novo (BAUMAN, 2007). O fato de já crescerem cercados por tecnologias e de acessarem muito precocemente o mundo virtual (PRENSKY, 2010), permite que eles desenvolvam outras formas de leituras, acessem textos não lineares, com o auxílio de hipertextos, participem de jogos interativos, façam downloads de filmes e músicas da internet, além de criarem seu próprio site, avatar¹, vídeo, blog, fotolog e alimentarem suas comunidades virtuais.

A rápida e constante evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) tem influenciado a mudança de hábitos e estilos de vida dos diferentes tipos de gerações, delineado perfis sociais cada vez mais imersos em ambientes online de forma síncrona ou assíncrona e, se utilizado de várias interfaces de comunicação para manter contato com suas

¹ Termo que se refere à representação interativa de humanos em um ambiente de realidade virtual. (SAWAYA, 2003, p. 39).

redes sociais, de interesse, trabalho ou de lazer. Essa presença ou ausência em um ambiente online interconectado e “a dinâmica de cada rede em relação às outras são fontes cruciais de dominação e transformação de nossa sociedade: uma sociedade que, portanto, podemos apropriadamente chamar de sociedade em rede” (CASTELLS, 1999, p. 497).

Essa sociedade que está sendo redesenhada, devido os avanços constantes das TIC, vem permitindo que diferentes sujeitos se conectem por meio da internet, independente do lugar no qual estejam, bastando para isso ter um simples celular, *Ipod*, *Tablet* ou modem acoplado a um notebook, não necessitando mais estar arraigado a um PC em sua casa ou em um espaço público delimitado, pois a palavra mobilidade está cada vez mais presente no dia a dia das pessoas.

Tendo em vista tantas transformações sociais, o tema para esse trabalho foi se delineando mediante a trajetória de pesquisa construída no final da graduação em Sistemas de Informação com participação em congressos acadêmicos e de modo especial na especialização em Educação a Distância em 2009 realizada no SENAC/AL, com o trabalho “Jogos matemáticos e geração C: conectados em novos modelos de aprendizagem”. Neste, foram investigadas diferentes propostas metodológicas para trabalhar a disciplina Matemática numa perspectiva interdisciplinar, apresentando de que forma os jogos matemáticos digitais poderiam ser utilizados como ferramenta de apoio no processo de ensino-aprendizagem aos jovens da geração C (SILVA, 2009).

O contato inicial com os jogos online permitiu o conhecimento de diferentes tipos dispostos na rede a exemplo do *Massively Multiplayer Online Game* (MMOG), que tem como principal característica a participação de muitos jogadores ao mesmo tempo em um mundo virtual. No entanto, ele não foi devidamente explorado, na etapa da especialização, quanto às possibilidades de atuação no âmbito da educação, ficando como proposta para uma futura pesquisa, sendo devidamente resgatado neste trabalho.

Desse modo, em janeiro de 2010, visando entender o que se passa nesse estilo de jogo, seu fator motivacional e tipos de aprendizagem que poderiam ser extraídos desses ambientes, foi iniciado um primeiro contato com um jogo de estratégia medieval chamado *Travian*, com o intuito de descobrir o potencial educacional nele existente. Pouco tempo depois, em fevereiro deste mesmo ano, a partir de novas buscas na internet de jogos semelhantes foi

realizada uma comparação do jogo Travian com outro de mesmo estilo chamado Ikariam², que terminou tornando-se o objeto desta pesquisa.

Apesar de, até determinado ponto eles terem alguns fatores em comum, no primeiro é possível perceber que a parte de historicidade não é levada muito em conta pelos jogadores, já no segundo há uma maior contextualização com a época da Grécia Antiga e o desenvolvimento do jogo aparentemente é mais desafiador, não sendo tão trivial de se jogar (GOMES; CARVALHO, 2010).

Ikariam apresenta-se em formato de ilhas, podendo transitar pelo mar, por terra e pelo ar, sendo necessário em alguns momentos pedir ajuda ao vizinho de ilha ou de aliança para compreender que estratégia utilizar para se obter um melhor desempenho no desenvolvimento de sua cidade, apresentando desse modo características colaborativas de aprendizagem. A colaboração nesse caso apresenta-se nas trocas de informação, nas orientações, nas estratégias compartilhadas visando atividades em grupo com objetivos em comum.

Outra característica desse jogo que chamou atenção foi o fato dele não possuir um fim determinado, assim sendo as alianças existentes procuram definir a melhor estratégia para conquistar o 1º lugar no ranking e se manterem nessa colocação em um dos mundos virtuais dispostos entre os servidores; aquela que conseguir esse intento será considerada a líder desse mundo. Com isso, Ikariam tornou-se um terreno propício para a realização de uma pesquisa científica, visto que não há uma preocupação do pesquisador quanto ao tempo de imersão, favorecendo desse modo o processo de observação, anotações de campo, aplicação de questionários e entrevista, ao contrário de jogos que possuem finais delimitados como é o caso do server “speed 3x” de Travian que tem uma durabilidade de apenas 3 meses.

Ao iniciar a pesquisa sobre Ikariam existiam 17 mundos virtuais distribuídos em seus respectivos servidores; até essa etapa, além do mundo Sigma (foco da análise) existem 24 mundos a serem explorados, sob os nomes de: Alpha, Beta, Gamma, Delta, Epsilon, Zeta, Eta, Theta, Iota, Kappa, Lambda, My, Ny, Xi, Omikron, Pi, Rho, Tau, Ypsilon, Phi, Chi, Psi, Omena e Apollon.

² Jogo online MMOG no estilo estratégico, de acesso gratuito, criado por uma empresa Alemã denominada de GameForge, facilmente localizado no site: <www.ikariam.com.br>.

Sendo assim, essa pesquisa buscou aprofundar os estudos iniciados no período da especialização, no intuito de compreender melhor o que se pode extrair de aprendizado em um jogo estratégico online e suas relações envolvidas, levando-se em conta que,

[...] os jogos possibilita aos jovens habilidades fundamentais para o sucesso do processo de ensino-aprendizagem na medida em que proporcionam habilidades e competências para que se mantenham ‘vivos’ na sociedade e no mundo do trabalho (ALVES, 2009, p. 142).

Em um jogo estratégico é muito comum o desenvolvimento de habilidades colaborativas, visto que os jogadores aprendem a trabalhar em equipe para poder atingir metas de interesse do grupo e auxiliar na solução de problemas. Esse processo colaborativo também favorece ao desenvolvimento de outras categorias a exemplo da “habilidade de organização” (VEEN e VRAKING, 2009, p. 68), cabendo ao líder do grupo designar metas para cada jogador, para que a combinação de suas habilidades funcione em conjunto.

Foi nessa relação entre jogo e estratégias que foi proposto o problema da pesquisa: “como se dão as relações e a construção das estratégias de jogo em Ikariam?”, tendo por objetivo geral “analisar como se dão as relações dos jogadores e a construção de suas estratégias em Ikariam”. Quanto aos objetivos específicos, foram: caracterizar o perfil dos jogadores, indicando seu tempo de dedicação, interesses e motivações, além de identificar as estratégias utilizadas pelos jogadores, apontando suas facilidades e dificuldades dentro desse ambiente.

Apesar de ter sido registrada, no período da aplicação do questionário, a participação de 105 jogadores na aliança Legião Romana, apenas 49 deles participaram dessa etapa da pesquisa. Desse montante 8 respostas foram desprezadas, pois os sujeitos respondentes eram menores de dezoito anos, resultando em 41 sujeitos pesquisados. Diante desse quantitativo, foram selecionados cerca de 22% dos jogadores para a entrevista online, realizada por meio do aplicativo de comunicação MSN, correspondendo a um contingente de 9 integrantes da ally, no qual dois deles ficaram de fora dessa etapa por alegarem falta de tempo, totalizando 7 entrevistados.

Para se chegar ao quantitativo dos sujeitos a serem entrevistados foi selecionada uma amostra não probabilística na qual sua composição depende do julgamento do pesquisador ou do entrevistador no campo (MATTAR, 1996), que neste caso foi baseada a partir dos resultados apurados na aplicação do questionário online e do critério de inclusão pré-

estabelecido que se refere ao maior tempo de dedicação ao jogo, levando em conta uma carga horária significativa de acesso por dia em torno de 6 a 15h, tendo por finalidade: analisar os tipos de liderança, estratégia, colaboração e motivações dos participantes no jogo Ikariam, sob a ótica dos jogadores.

Esta pesquisa de cunho qualitativo foi desenvolvida a partir de aplicação de questionário e realização de entrevistas online. Cada etapa foi realizada a partir do ambiente natural do jogo, sendo necessário imergir diariamente nesse cenário, na condição de observadora participante e, interagir com os jogadores no período de 13 de setembro de 2010 a 20 de março de 2011, no intuito de ter relação com os sujeitos da pesquisa e posteriormente poder facilitar a aplicação do questionário e o roteiro de entrevistas com o referido grupo.

Nesse jogo estratégico intitulado Ikariam, as pessoas possuem uma cultura bem específica, compartilham conhecimentos e ajudam-se mutuamente, desenhando nuances de comportamento, relacionamento e aprendizagem no ambiente. Desse modo, foi definido no decorrer da pesquisa que a metodologia aplicada seria um estudo de caso com uma pesquisa exploratória descritiva possibilitando assim a realização da investigação em seu ambiente natural, retratando a realidade de forma completa e profunda, com diferentes fontes de informação e pontos de vista presentes numa situação social, além da utilização de uma linguagem mais acessível que outros tipos de pesquisa (LÜDKE E ANDRÉ, 1986).

Para melhor compreensão e contextualização desse estudo, subdividimos o trabalho em cinco capítulos, ilustrando cada etapa com imagens do próprio jogo, devidamente autorizadas por um dos administradores de Ikariam (Apêndice H). Iniciando o primeiro deles com a inserção de jogos na história da humanidade, sob o título de **games e sociedade**, averiguando suas possibilidades de utilização como ferramentas de apoio em sala de aula, abordando conteúdos de diferentes áreas do conhecimento, servindo de auxílio na capacitação e formação de pessoas no ambiente de trabalho, apresentando desafios e obstáculos a serem ultrapassados preparando seus participantes para um mundo que exigirá maior agilidade e tomadas de decisão em curto espaço de tempo.

No segundo capítulo são abordados os **jogos estratégicos em tempo real**, explorando temas como cooperação, colaboração, aprendizagem colaborativa, liderança e motivação, em um mesmo espaço de socialização.

No capítulo seguinte é realizada uma **análise do jogo Ikariam**, no qual são apresentados seu ambiente, costumes, objetos, sua jogabilidade e gestão de recursos, bem como suas unidades de combate, formas de governo, espaços de afinidade e habilidades adquiridas, delineando assim todo seu espaço de interação.

No quarto capítulo é tratada a **metodologia** aplicada nesse estudo, contendo o desenho da pesquisa, seus sujeitos investigados, bem como a coleta de dados e seu critério de inclusão, apontando também os devidos procedimentos éticos.

No quinto capítulo é realizada a **apresentação e discussão dos dados** composta pelas categorias elencadas no processo da pesquisa e resultados decorrentes da aplicação de um questionário e roteiro de entrevista online.

E por fim, as **considerações finais** que apontam as potencialidades de Ikariam, bem como os resultados apurados durante todo o processo de pesquisa, indicando possibilidades de pesquisas futuras.

GAMES & SOCIEDADE



2 GAMES E SOCIEDADE

Neste capítulo, iremos abordar como os jogos foram se inserindo em nossa sociedade acompanhando sua evolução cultural e seu aproveitamento no campo educacional, visando melhor capacitar jovens e adultos para os desafios de cada dia.

A sociedade atual, na qual estamos inseridos, encontra-se imersa em uma grande rede de comunicação, interação e possibilidades proporcionadas pelas TIC disponíveis na internet, fazendo emergir uma geração cada vez mais conectada com os acontecimentos a sua volta, se valendo de uma linguagem própria para esse ambiente rotulada como “digital”, que segundo Kenski (2007, p.33):

[...] impõe mudanças radicais nas formas de acesso à informação, à cultura e ao entretenimento. O poder da linguagem digital, baseado no acesso a computadores e todos os seus periféricos, à internet, aos jogos eletrônicos etc., com todas as possibilidades de convergências e sinergia entre as mais variadas aplicações dessas mídias, influencia cada vez mais a constituição de conhecimentos, valores e atitudes. Cria uma nova cultura e uma outra realidade informacional.

Todas essas nuances ocorridas no mundo virtual permitiram abrir outros caminhos comunicacionais, inclusive por meio dos jogos, que historicamente sempre fizeram parte da cultura do homem, não no formato que conhecemos, mas em outros moldes que acompanharam a evolução do próprio homem (BERNARDES, 2006).

Trazendo à tona o contexto histórico, tradicionalmente os jogos eram partilhados pelos adultos e só passaram a ser adotados pelas crianças com o advento da Modernidade, no qual a nova moralidade compreendida pela Reforma Protestante relacionava “o brincar ao ócio e o ócio só era permitido à infância, mesmo assim sob séria vigilância e restrições. Brincar virou coisa de criança” (VASCONCELLOS, 2008, p. 50).

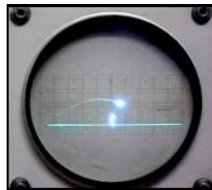
No século XIX, os brinquedos mudaram suas características de produção, quanto ao material utilizado em sua criação e processo de elaboração. Eles passaram de produtos artesanais para comerciais, com isso a relação entre adultos e crianças foi se modificando, tendo em vista que os pais tinham por hábito desenvolver brinquedos em miniaturas e interagir com seus filhos, com essa mudança os objetos alteraram de formato e tamanho, bem como a percepção das crianças, que foram perdendo a companhia adulta nas brincadeiras adquirindo a tendência de brincar sozinhas (PORTO, 2008).

Já no século XX foram os videogames e jogos de computador que apresentaram uma nova lógica comunicacional numa perspectiva digital, iconográfica, em tempo real, de interatividade, virtualidade, multissensorialidade e multidirecionalidade, sendo considerados “como os principais difusores de uma cultura informática” (SILVA, 2010, p.46).

O jogo eletrônico terminou se disseminando como uma nova mídia, apresentando diferentes possibilidades de narrativas e representação gráfica, estabelecendo “interlocução com outras linguagens, a exemplo do cinema e da escrita” (ALVES, 2004, p.30) despertando desse modo o interesse de jovens e adultos.

O primeiro game do qual se tem registro foi desenvolvido por William Higinbotham no ano de 1958, sendo gerado a partir de um osciloscópio e um computador analógico sob o nome de “*Tennis for Two*” (ALVES, 2004; SILVA, 2009), sua finalidade era simular uma partida de tênis como é possível observar na figura abaixo.

Figura 1 – Primeiro jogo eletrônico: *Tennis for Two*



Fonte: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Tennis_for_Two.jpg>. Acesso em: 04 jul. 2011.

Na década seguinte, um jogo que mereceu destaque foi o “*Spacewar!*” desenvolvido por Steve Russel, sendo considerado o primeiro videogame informático (ALVES, 2004; SILVA, 2009) e depois sucedido pelo “*Brown Box*”, de Ralph Baer em 1967, referenciado como o primeiro protótipo do videogame (FONSECA, 2005), como é possível observar logo abaixo.

Figura 2 – Lado esquerdo: *Spacewar!* Lado direito: *Brown Box*.



Fonte: Imagem do Spacewar³ e do Brown Box⁴. Ilustração montada pela autora desse estudo, 2012.

³ Disponível em: <http://archive.computerhistory.org/resources/still-image/dec/pdp-1_online/dec.pdp-1.two_men_playing_spacewar.102631264.lg.jpg>. Acesso em: 13 jan. 2012.

**Figura 3 – Arcade
Computer Space**



Fonte: <<http://www.i-mockery.com/minimocks/50/arcadecabinets/computerspace2.gif>>. Acesso em: 01 mar. 2012.

O tempo foi passando e os games também foram evoluindo, sendo a década de 70 considerada extremamente criativa e inovadora, tendo dois destaques bem pontuais: o surgimento dos computadores pessoais e as invenções de Nolan Bushnell. Este, além de criar uma versão simplificada do jogo “*Spacewar!*”⁵, intitulando-o “*Computer Space*”⁶, que era composto por “circuitos integrados conectados a um televisor em preto e branco” (ALVES, 2004, p.31), também desenvolveu o game “*Pong*”, que foi considerado um “[...] joguinho de fácil compreensão, no qual uma bolinha ia de um lado para o outro da tela, sendo rebatida por barras verticais controladas pelos jogadores [...]” (SILVA, 2009, p.24). Tal aspecto chamou atenção pelo tamanho reduzido de seus componentes eletrônicos ao ponto de poder transportar o jogo em “uma caixa menor que as de *flippers*”⁷ sendo disponibilizado em diferentes locais: cinemas, bares, lojas [...]”, inclusive nas residências (ALVES, 2004, p.31), por meio da empresa fundada por Bushnell em 1972 conhecida como *Atari* (FONSECA, 2005), dando início a era dos videogames.

Já a década de 80 foi marcada pelo surgimento do mouse, do joystick e computadores conectados em rede, além da melhoria nas interfaces gráficas, nas animações e sons dos personagens dos jogos que ficaram mais complexos e interessantes, destacando os estilos: de aventura, de ação, estratégia, de simulação e quebra-cabeças (ALVES, 2004; SILVA, 2009).

Com o surgimento da internet na década de 90 e seu aprimoramento com a Web 2.0⁸ em 2004, os jogos ganharam a dimensão online com múltiplos usuários, os textos deixaram de ser meramente expositivos, ampliando a comunicação, valorizando mais os espaços para uma interação mútua, com diálogo, trabalho cooperativo e construção coletiva de textos (PRIMO, 2009). Assim, passa-se a oferecer uma maior flexibilidade e liberdade para as pessoas produzirem, selecionarem conteúdos e compartilharem arquivos, migrando para um

⁴ Disponível em: <<http://www.ralphbaer.com/images/Brown%20Box%20multigame.jpg>>. Acesso em: 01 jan. 2012.

⁵ Esse game só podia jogar quem tivesse acesso a grandes computadores (TURKLE, 1987).

⁶ É um videogame arcade.

⁷ São máquinas de arcade, também conhecidas como fliperama.

⁸ Termo lançado pela *O’Reilly Media*, uma editora e empresa de comunicação, que segundo Spyer (2009), procurou diferenciar sites ou aplicativos com baixo custo de desenvolvimento e textos estáticos (Web 1.0), de sites que combinam soluções e conteúdos para produzir uma experiência integrada (Web 2.0).

comportamento mais ativo, participativo e colaborativo. Um exemplo disso veio com a Wikipédia, as redes sociais, os blogs e microbloggings, as ferramentas do Google e os jogos online, que permitem um maior envolvimento do internauta com esse mundo conectado.

No entanto, não são todas as gerações que conseguem se adaptar rapidamente a essa gama de informações e interfaces comunicacionais disponíveis na internet. É possível observar tal aspecto em Prensky (2010), quando distingue os imigrantes digitais como sendo os indivíduos que têm um contato tardio com a tecnologia digital, em sua fase adulta, dos nativos digitais, que crescem cercados por tecnologias. Estas pessoas conseguem acessar paralelamente várias janelas de conteúdo, realizar múltiplas tarefas e passar boa parte de seu tempo conectada à sua rede de relacionamentos, processando assim suas informações em um ritmo diferente.

2.1 Jogando e aprendendo...

Os jovens inseridos nesse século encontram-se cada vez mais envolvidos com a tecnologia, “conectados” com a internet, imersos no ciberespaço, descobrindo variados espaços comunicacionais, possibilitando assim o surgimento de outros meios de aprendizagem em uma linguagem digital. Levando-se em conta que o perfil dos jovens dessa geração é diferenciado, pois, aprendem desde cedo a lidar com as tecnologias digitais, navegar na internet, participar de redes sociais e de jogos online, o docente necessita adaptar a sua metodologia frente às ferramentas comunicacionais dispostas na rede, como referem Silva e Claro (2007, p.3):

[...] muitos professores e gestores de educação ainda estão despreparados para lidar com a demanda comunicacional desses novos aprendizes. É preciso que a educação contemple seu perfil, o que exige do professor redimensionamento da sua prática docente, adequando-se ao novo ambiente comunicacional e ao novo espaço de sociabilidade, organização, informação e conhecimento próprios da cibercultura.

Para que essas mudanças se concretizem, faz-se necessário romper paradigmas, transformar papéis de professores e alunos possibilitando maior interação e incentivo à pesquisa, curiosidade e criatividade.

Diante de tal cenário, uma das possibilidades de atuação em sala de aula é o uso de um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) como ferramenta auxiliar, não deixando de lado o uso de estratégias pedagógicas, promovendo atividades complementares por meio das leituras, pesquisas e articulação de conceitos, na realização de tarefas e participação nos fóruns

propostos, utilizando as ferramentas comunicacionais que melhor lhe aprouver, a exemplo de: imagens e vídeos, conteúdos nos formatos de texto, pdf, flash ou power point, participação em chats, wikis e diário de bordo, tendo como resultado alunos mais participativos, interativos e autônomos.

Outra proposta interessante e dinâmica é a utilização do *Second Life*, um mundo virtual 3D online criado por seus habitantes, chamados de avatares, pois permite que os alunos vivenciem o conhecimento na prática, assumam papéis, participem de simulações e explorem ambientes trazidos do mundo real para o fictício, como por exemplo, a visita a museus, faculdades e centros de ensino, além de conhecerem pessoas de diversas partes do mundo, conversando em outros idiomas, aprendendo diferentes culturas.

A particularidade desse espaço está centrada no fato de possibilitar ao navegante a exploração de novos aspectos existenciais, cognitivos e experienciais a partir de um ambiente desterritorializado. Situado entre o real e o imaginário, o ciberespaço surge como um espaço alternativo, onde algumas referências modeladoras das interações face a face (p. ex., postura, gestos faciais, distância entre interlocutores, tom de voz, etc.) não se mostram presentes e tampouco necessárias na composição destes vínculos sociais (RIBEIRO, 2001, p. 140).

Nesse formato de aprendizado mesmo não se fazendo presente fisicamente, é possível simular situações reais em um mundo construído pelo imaginário dos cibernautas, gerando outra possibilidade de interação mediada pelo computador.

Desse modo, vários pesquisadores a exemplo de Prensky (2010), Gee (2010) e Mattar (2010) vêm analisando o potencial dos jogos na educação e de que forma eles poderiam auxiliar o professor nas atividades desenvolvidas em sala de aula, assumindo o papel de instrumento mediador do processo de ensino aprendizagem, instigando o aluno a resolução de problemas e descobertas de um mesmo conteúdo trabalhado em sala de aula sob uma nova ótica, complementando as colocações de Kishimoto (1994, p.13), quando afirma que o jogo:

[...] passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

Na realidade, os jogos na educação vêm se constituindo ao longo dos anos como uma abordagem diferenciada a ser utilizada em sala de aula, considerando que eles não despertam apenas prazer e ludicidade, como também permitem tomar decisões, encontrar soluções, enfrentar desafios e adquirir novas habilidades.

Para os cognitivistas, o jogo assume diferentes significados: Wallon (1981) interpreta o jogo como uma forma de transgressão do cotidiano e de normas. Bruner (1976) atribui ao ato lúdico a possibilidade de exploração de problemas. Vygotsky (1988) interpreta a brincadeira como uma situação imaginária mediatizada pela relação que a criança tem com a realidade social. Gardner (1998) entende a brincadeira como a elaboração de roteiros cognitivos manifestos em seqüências simbólicas, quando tratar um objeto como se fosse outro em brincadeiras de faz-de-conta é a forma principal de metarrepresentação. Piaget (1976) busca a equilibração como mecanismo de adaptação da espécie em que a brincadeira gera comportamentos de assimilação e acomodação (PERONDI; TRONCA; TRONCA, 2001, p.141).

Conceituando jogo educacional, pode-se dizer de maneira simples que é todo jogo com fins didático-pedagógico bem definido, que foi desenvolvido com essa finalidade. Segundo Axn et. al. (2008, p.3) é todo “[...]‘aquele que apresenta um projeto pedagógico’, ou seja, o jogo que é projetado para atender a objetivos de ensino e aprendizagem relacionados a um domínio de conhecimentos, geralmente curriculares”.

Um exemplo de jogo desenvolvido com esse propósito é o “ludo educativo”, que foi elaborado pelo Centro Multidisciplinar para o Desenvolvimento de Materiais Cerâmicos (CMDMC) financiado pela FAPESP em parceria com o Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia dos Materiais em Nanotecnologia (INCTMN) que engloba pesquisadores da: Universidade Estadual Paulista (UNESP), Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), Universidade de São Paulo (USP), Instituto de Pesquisas Energéticas e Nucleares (IPEN), Universidade Federal do ABC (UFABC) e outras onze instituições.

Esse jogo consiste em um tabuleiro, no qual o participante jogará o dado e percorrerá as casas, respondendo às questões previamente elaboradas, até chegar ao final da trilha, sendo então ranqueado e comparado seu resultado com o de outros jogadores em rede. Isso estimula o aluno a fazer uma revisão de conteúdos e teste de conhecimentos de maneira divertida, dentro de quatro diferentes temáticas: Ludo Ação (1º Ciclo do Ensino Fundamental), Ludo Radical (1º Ciclo do Ensino Fundamental), Ludo Vestibular (Ensino Médio) e Ludo Quântico (Química Quântica), facilmente localizado no site Ludo educativo⁹. Logo abaixo é possível ver uma das trilhas de Matemática do ensino médio.

⁹ Endereço eletrônico: <www.ludoeducativo.com.br>.

Figura 4 – Ludo educativo – 1º ano de Matemática (ensino médio)



Fonte: <www.ludoeducativo.com.br>.

Ainda focando a temática de jogos educativos é possível destacar o site Escola Games¹⁰ que foi desenvolvido com um acompanhamento pedagógico, proporcionando uma aprendizagem divertida para crianças com uma faixa etária a partir de 5 anos de idade. Diferentemente do “ludo educativo”, o site não se limita a uma trilha de desafios, pois cada disciplina abordada possui uma contextualização própria, variando em 3 níveis de dificuldades nas áreas de língua portuguesa, matemática, geografia, história, ciências, inglês e meio ambiente, que poderia ser facilmente utilizado como atividade complementar em sala de aula.

De acordo com Moita (2006, p.7), “[...] os games, enquanto espaços de escolhas mais espontâneas, de lazer, de ser e de currículo não impositivo, conseguem esclarecer melhor as áreas de interesse e de aprendizagem dos jovens”. Compartilhando esta mesma linha de pensamento, na qual é possível melhorar a aprendizagem em sala de aula utilizando os videojogos e jogos de computador, Gee (2010, p.57) enfatiza que:

Existem inúmeros bons princípios de aprendizagem construídos nos videojogos e nos jogos de computador. São princípios que poderiam e deveriam ser aplicados na aprendizagem escolar do futuro [...]. Os princípios não são, nem conservadores, nem liberais, nem tradicionalistas, nem progressistas. Adoptam e rejeitam aspectos de cada corrente e estabelecem um novo espaço. A sua implementação nas escolas implicaria mudanças significativas no que diz respeito à estrutura e à natureza da escolaridade formal, tal como a conhecemos, [...] mudanças que podem porventura ser inevitáveis devido às tecnologias modernas.

De acordo com Prensky (2010) há dois princípios importantes referentes ao aprendizado: o primeiro seria uma mudança no modo de pensar dos alunos, pois os mesmos ficariam mais envolvidos com os conteúdos abordados em sala; já o segundo princípio seria aumentar a frequência de tomadas de decisão durante as atividades propostas. Deixando claro que os jogos servirão como elementos para complementar a formação do aluno, antecipando o

¹⁰ Endereço eletrônico: <<http://www.escolagames.com.br/>>.

que será abordado em sala de aula ou mesmo colocando o conhecimento adquirido à prova, tornando as atividades mais dinâmicas, misturando o universo virtual com o real, transformando a aula em uma espécie de laboratório experimental.

Essa proposta de utilização de jogos em sala de aula surge como fator motivacional, experimental e de desenvolvimento de habilidades dos alunos, propiciando diferentes abordagens sobre os assuntos explorados em sala de aula, de forma mais envolvente, tendo em vista a possibilidade de trabalhar com sons, imagens, erros e acertos, além da interação com outros participantes, aprendendo conceitos de forma mais prazerosa, gerando novos espaços de aprendizagem. Embora não exista uma classificação formal de jogos, logo abaixo são apresentados alguns gêneros de videogames e jogos de computador com respectivos exemplos, categorizados por Gee (2010):

- a) **Jogos de tiro** – Favorecem o desenvolvimento de reflexos rápidos, melhoram a capacidade de raciocínio e amplifica a habilidade de tomada de decisões. Ex.: *Deus Ex, Return to Castle Wolfenstein, Unreal II: The Awakening*;
- b) **Jogos de combate** – Envolvem estratégias, tomadas de decisão e trabalho em equipe. Ex.: *Tom Clancy's Ghost Recon, Operation Flashpoint: Cold War Crisis*;
- c) **Jogos de aventura** – O jogador assume o papel de protagonista em uma história interativa, explora ambientes, soluciona enigmas, desempenha funções específicas de seu personagem. Ex.: *The Longest Journey, Siberia*;
- d) **Jogos de simulação** – Auxilia na resolução de problemas reais em ambientes virtuais; dá margem a exploração em diferentes áreas do conhecimento como: meio ambiente, arquitetura, administração entre outros. Ex.: *The Sims, SimCity4, Black and White*;
- e) **Jogos de simulação de papéis** – Oferece a oportunidade ao participante de representar diferentes papéis, visando simular situações reais. Ex.: *Baldur's Gate II: Shadows of Amn, The Elder Scrolls III: Morrowind, Star Wars: Knights of the Old Republic*;
- f) **Jogos de ação/arcade** – Permite o jogador desenvolver sua agilidade, reflexo, aprender a tomar decisões rápidas e superar obstáculos. Ex.: *Sonic Adventure 2 Battle, Super Smash Brothers, Sly Cooper and Trievius Raccoonus*;

- g) **Jogos de estratégia em tempo real (ETR)** – Auxilia na habilidade de tomar decisões de maneira estratégica, aprender a gerir recursos e administrar cidades, bem como trabalhar em grupo. Ex.: *Age of Empires; Rise of Nations; Ikariam; Travian*.

Além das categorias citadas acima, existem outras que podem ser mais facilmente implementadas em sala de aula, algumas voltadas ao raciocínio lógico e quebra-cabeças, outras no estilo perguntas e respostas envolvendo conhecimentos gerais, e assim por diante.

A grande questão é saber que estilo de jogo se adequa às necessidades do professor, de modo que possa auxiliar nas atividades propostas em sala de aula. Por exemplo, jogos de simulação que trabalhe os conceitos e aplicações da física, matemática, biologia e química como os que são desenvolvidos pelo projeto PhET¹¹ da Universidade de Colorado, outro que trabalhe com a evolução dos animais, insetos, plantas ou mesmo a questão histórica e geográfica como ocorre no simulador “*SimEarth - The Living Planet*”, que coloca o jogador no controle do próprio planeta, trabalhando questões como: biosfera (velocidade de reprodução, mutação e divisão), geosfera (atividade vulcânica, erosão, e falhas continentais), atmosfera (como a energia do sol e formação de nuvens), bem como a evolução de simples micróbios em peixes, pássaros, répteis ou mamíferos, tendo como desafio acompanhar a evolução das espécies e do planeta.

Além dos exemplos citados acima, é possível citar o portal “Ciência à mão”, desenvolvido pela USP¹², no qual permite que professores e alunos tenham acesso a atividades, textos, softwares, livros, e disponibiliza simulações e sugestões de atividades experimentais englobando diversas áreas do conhecimento.

Diante deste vasto campo de experimentações que vêm despontando em nosso dia a dia, a tendência é que as instituições de ensino se apropriem das diferentes ferramentas comunicacionais que se apresentam à sua disposição, a exemplo de diários virtuais, redes sociais e jogos eletrônicos, criando novas possibilidades de atuação pedagógica.

No Brasil existem bons exemplos de projetos a serem seguidos, como o que vem sendo desenvolvido pela Secretaria de Educação de Pernambuco em parceria com o Núcleo

¹¹ Endereço eletrônico: < http://phet.colorado.edu/pt_BR/simulations/category/new>

¹² Endereço eletrônico: <<http://www.cienciamao.usp.br/tudo/index.php?midia=int>>.

de Gestão do Porto Digital, chamado Olimpíada de Jogos Digitais e Educação (OJE)¹³. Esse projeto vem ocorrendo desde 2008 nesse Estado, tendo como objetivo melhorar o aproveitamento educacional de seus alunos por meio dos jogos digitais.

Os alunos que participam desse projeto são auxiliados e orientados por seus professores, trabalhando com eles conteúdos específicos relacionados a cada nível de ensino, desde o fundamental I e II ao médio.

Atualmente o OJE funciona como uma rede social rica em jogos digitais e atividades que desafiam os alunos a participarem de uma aventura RPG, com ênfase em habilidades cognitivas e colaborativas. Seus desafios abordam diferentes temas, com questões no formato de enigmas, inspiradas no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), "wikigames"¹⁴ e jogos de realidade alternativa (ARGs). Os wikigames auxiliam os jogadores em suas habilidades de leitura e competências interpretativas, enquanto os ARGs buscam construir relações entre os mundos virtuais e reais.

A OJE visa criar um ambiente de rede social nas escolas, integrar mais os alunos, ensiná-los a trabalhar em equipe de forma colaborativa e estimular a comunicação entre alunos e professores, trazendo à tona novos saberes, complementando assim o aprendizado adquirido em sala de aula.

Esse projeto conseguiu obter tanto êxito que, em 2009, foi implementado no Rio de Janeiro, contando com a participação de 24 escolas, 142 equipes compostas por 1.117 alunos e 73 professores, ampliando no ano seguinte para 60 mil alunos e 3 mil professores da rede estadual de ensino. Já em outubro de 2011 ocorreu a 1ª edição da OJE no Acre nas cidades do Cruzeiro do Sul e Rio Branco, contando com a participação de mais de 4 mil alunos e 200 professores. O resultado foi tão positivo que a Secretaria de Estado de Educação e Esporte do Acre (SEE/AC) realizou sua 2ª edição em 2012 estendendo o projeto para 8 mil estudantes e 500 professores, contemplando assim 18 dos 22 municípios acreanos, utilizando os jogos digitais como ferramentas de aprendizado.

Outra ação que merece destaque é a realizada pelo Instituto Oi Futuro, que nasceu no final de 2001, tendo em vista a questão da responsabilidade social por meio da educação e da

¹³ Endereço eletrônico: <<http://www7.educacao.pe.gov.br/oje/app/index>>.

¹⁴ É um jogo online que consiste em competir com outros usuários pra ver quem é mais rápido pesquisando na Wikipédia.

cultura promovendo um movimento de inclusão a brasileiros que se encontravam à margem do mapa da cidadania. O instituto caracteriza-se como uma Organização Social de Interesse Público (OSCIP), que trabalha com projetos próprios envolvendo sempre a tecnologia nas áreas de educação e cultura, além de apoiar projetos de outras organizações no campo social e gerir patrocínios culturais oriundos da Oi.

Dentre os vários projetos lançados, pelo instituto, destacamos o Núcleo Avançado em Educação (NAVE), instituído em 2004 com o propósito de desenvolver metodologias de aprendizagem baseadas nas TIC, contribuindo desse modo com a inserção de jovens em uma cultura digital. Na prática, trata-se de um centro de pesquisa e desenvolvimento de soluções didáticas voltadas para o ensino médio, que tem procurado formar jovens em cursos de programação multimídia, jogos, conteúdos para web, TV Digital e IPTV, preparando-os para exercer profissões que envolvam tecnologia, programação, celular, jogos eletrônicos e demais atividades correlatas.

Esse projeto firmou parcerias com secretarias de Estado de Educação, universidades e centros de pesquisa, no momento está sendo desenvolvido em dois polos; um deles está localizado em Recife em um centro de ensino experimental e o outro na cidade do Rio de Janeiro em um colégio estadual. Logo abaixo é possível ver alguns alunos envolvidos nesse projeto.

Figura 5 – Alunos em torno do projeto NAVE



Fonte: <<http://www.oifuturo.org.br/>>.

Como pudemos observar, os jogos vêm se tornando importantes ferramentas na formação dos jovens, preparando-os para enfrentar melhor o mercado de trabalho, fato este corroborado por Araújo e Simon (2008, p.14), quando afirmam que seu uso dentro de um “processo educativo, além de propiciar ao indivíduo uma melhor convivência social, auxilia

no preparo para o trabalho e ajuda no desenvolvimento de capacidades, atitudes e habilidades, como respeito a hierarquias, trabalho em equipe, [...] e observação de novos procedimentos”.

2.2 Jogos de empresa e de simulação capacitando pessoas

Os jogos de empresas surgiram na época da Segunda Guerra Mundial, no intuito de capacitar militares por meio de jogos de treinamento. Durante esse período, os games foram se desenvolvendo e adquirindo uma boa aceitação perante seus usuários, mediante esse fato em 1956, nos Estados Unidos, eles receberam um novo papel, o de instrumento didático, sendo amplamente utilizado no meio acadêmico (MARTINELLI, 1998).

Segundo Brandalize (2008) os Jogos de Empresa (JE) tiveram seu início no Brasil em 1962, com o uso de Mainframes nos quais eram processados em cartões perfurados. Com o avanço das tecnologias, eles passaram a ser exemplos de sucesso na “utilização de meios eletrônicos na interação Aluno x Professor, por isso são cada vez mais usados nos cursos de graduação, pós-graduação e em treinamentos empresariais” (MARTINELLI, 1998, p. 26), cujo diferencial é permitir que o aluno adquira conhecimento em um ambiente simulado e possa avaliar suas decisões de forma participativa, interativa, aprimorar suas habilidades e realizar tomadas de decisão sem medo de errar, além de diminuir custos para a empresa e ganhar tempo nos treinamentos.

Boa parte desses jogos de empresa enquadra-se no estilo de jogos de simulação, transmitindo conteúdos de uma maneira prática, dinâmica, apresentando situações que poderiam acontecer em sua atividade cotidiana, desenvolvendo desse modo a habilidade de tomar decisões rápidas, espírito de equipe, liderança, improvisação, concentração, agilidade, bem como a capacidade de se antecipar aos problemas. De acordo com Cavalcanti e Sauaia (2006, p.4),

O ambiente simulado permite que as pessoas envolvidas exercitem algumas habilidades gerenciais, além de habilidades técnicas relacionadas com o contexto do jogo, como pode também proporcionar aos participantes a vivência de negociações contínua entre os membros do grupo ou entre as empresas diversas, estimulando também a solução de conflitos, visando lapidar essa habilidade.

Desde a década de 70, diferentes autores vêm buscando definir os objetivos traçados pelos jogos de empresa. Diante desse exposto Tanabe (1977, p.4 apud OLIVEIRA; SAUAIA, 2008, p.4) destaca três como principais, sendo eles:

- Treinamento: desenvolver nos participantes a habilidade de tomar decisões através do exercício e experiências num ambiente simulado, tão parecido quanto possível ao ambiente no qual as mesmas terão que ser realmente desempenhadas.

- Didático: transmitir conhecimentos específicos (conhecimentos, técnicas e instrumentos) do campo da Administração de Empresas e Economia de um modo prático e experimental, tornando-se um método de veiculação de conceitos sob linguagem aplicada.

- Pesquisa: utilizar o cenário propiciado pelo jogo de empresas como um laboratório para: descobrir soluções para problemas empresariais; esclarecer e testar aspectos da Teoria Econômica; pesquisar aspectos da Teoria da Administração e investigar o comportamento individual e grupal em condições de tomada de decisões sob pressão de tempo e incerteza.

Dentro de uma empresa os jogos assumem o papel de ferramentas auxiliares no processo de capacitação e devem ser selecionados e aplicados no intuito de atender os objetivos de cada organização. Esses jogos “classificados como de simulação possibilitam aos jogadores experimentar situações que não podem, muitas vezes, ser concretizadas no cotidiano” (ALVES, 2009, p.141). Essa prática, em um delimitado período experimental, possibilita simular o que irá acontecer em um tempo mais prolongado, desenvolvendo, desse modo, a capacidade de planejamento e de organização desse participante. Para Lévy (2000, p. 165),

Entre todos os novos modos de conhecimento trazidos pela cibercultura, a simulação ocupa um lugar central. Em uma palavra, trata-se de uma tecnologia intelectual que amplifica a imaginação individual (aumento de inteligência) e permite aos grupos que compartilhem, negociem e refinem modelos mentais comuns, qualquer que seja a complexidade deles (aumento da inteligência coletiva).

Os jogos de empresas simulam um ambiente empresarial, no qual “os participantes atuam como executivos de uma empresa, avaliando e analisando cenários hipotéticos de negócios e as possíveis consequências decorrentes das decisões adotadas” (BERTO, 2004, p.3), levando o participante a ponderar suas decisões, pesar suas consequências e modificar rotinas sendo muito útil no âmbito profissional.

Logo abaixo apresentamos alguns exemplos de jogos voltados à empresa e outros de simulação, tendo como foco: treinamento e capacitação de pessoas, apontando suas aplicabilidades nas mais diferentes áreas.

a) Capacitação profissional - Liderança

Foi selecionado para representar essa categoria o game intitulado “Líder 2010”¹⁵, produzido pela empresa VR Investimentos, no intuito de aproximar-se da comunidade que trabalha com Recursos Humanos e fornecer páginas de conteúdo sobre gestão, práticas de mercado, produtos e serviços. Nesse game, o jogador tem aproximadamente meia hora para testar suas habilidades de liderança e, no decorrer desse tempo, ser colocado à prova quanto a sua tomada de decisão. Dependendo do que ele decidir poderá influenciar no ânimo de sua equipe e no resultado do projeto, sendo apresentado ao final o seu desempenho enquanto gestor.

Figura 6 – Tela inicial do jogo Líder 2010



Fonte: <<http://www.canalrh.com.br/lider2010/>>.

O participante desse jogo, acima citado, atua na condição de líder/gestor de uma organização, tendo que coordenar suas equipes em meio a situações do dia a dia, podendo acompanhar em um visor o tempo e dinheiro investidos, bem como os resultados (se estão sendo alcançados) e clima (satisfação) em que a equipe se encontra no desenvolvimento de suas tarefas, em um ambiente simulado, capaz de refletir a realidade de uma empresa. Logo abaixo é possível visualizar a tela desse jogo.

b) Capacitação profissional - Motivação

Já o jogo *Leader Noir* foi inspirado nas décadas de 40 e 50 e em personagens de história em quadrinhos. Sua trama ocorre em uma empresa de chocolates que se encontra em decadência, remetendo a baixa venda de seus produtos a um quadro de profunda desmotivação da equipe liderada pelo gerente de Marketing Oliveira.

¹⁵ Endereço eletrônico: <www.canalrh.com.br>.

Figura 7 – Tela inicial do jogo *Leader Noir*



Fonte: <<http://www.canalrh.com.br/lider2010/>>.

O desafio desse jogo é assumir o papel de Oliveira e tentar descobrir quais são os prováveis fatores motivacionais de sua equipe, de modo que seus colaboradores sintam-se instigados a se engajarem mais nos projetos da empresa.

Esse jogo também foi desenvolvido pela VR Investimentos e, tem como foco: motivação e engajamento, levando-se em conta, no decorrer do aplicativo, questões como: desenvolvimento de talentos, feedback e capacidade de inovação.

c) Capacitação profissional - Administração

A escolha desse jogo intitulado *Zoo Tycoon2*, se deu mediante seu objetivo de administrar um zoológico. Para isso, torna-se necessário planejar a construção do mesmo, valorizando o bem-estar dos animais, a satisfação dos visitantes e o lucro do empreendimento.

Figura 8 – Cenas retiradas do game *Zoo Tycoon*



Fonte: <<http://zootycoon.com/>>.

A vantagem desse tipo de jogo é de poder simular uma situação real em um ambiente virtual, detectar erros e acertos, colocar conceitos dessa área em prática, além de observar as consequências de suas escolhas. Na internet, é possível encontrar diversos aplicativos com o foco em administração. Alguns exigem certo investimento, outros são de natureza gratuita,

abrangendo a experiência em diferentes campos de atuação como: restaurante, *Pet Shop*, fazenda, cafeteria, cidade, entre outros.

d) Treinamento - Operações Militares

No campo da pesquisa, em 2001, o exército dos Estados Unidos desenvolveu um estudo intitulado *Army Science Board Summer 2001 Study*, que apresentou os seguintes resultados: jovens que, habitualmente, utilizavam a internet, frequentaram *LAN Houses* e tiveram algum contato com jogos em rede, desenvolveram uma maneira de pensar “multiprocessada”, ou seja, de executar “várias tarefas simultâneas mudando rapidamente o foco de atenção entre elas” (SALVATORE, 2007, p.1).

Diante desse apurado, o exército deduziu que para obter a atenção e compreensão desses jovens de forma mais fácil seria necessário utilizar recursos de multimídia. Desse modo, realizou novas pesquisas no intuito de encontrar uma tecnologia que melhor se adequasse a um novo modelo de treinamento. Para isso, o “*Strategy Training and Instrumental Command (STRICOM)* financiou a criação do *Institute of Creative Technologies (ICT)*, na Universidade do Sul da Califórnia, em Los Angeles” (SALVATORE, 2007, p.1) e, com isso, desenvolveu os jogos *Full Spectrum Command* e *Warrior*. O primeiro deles foi dedicado para o treinamento tático de comandantes de companhia e o segundo, para líderes de esquadrão. Logo abaixo é possível visualizar a imagem de um deles.

Figura 9 – Cena retirada do jogo *Full Spectrum Warrior*



Fonte: <<http://www.mar.mil.br/caaml/Revista/2007/Portugues/06-Pag20.pdf>>

Esse software tem como objetivo diminuir custos e criar um ambiente seguro para treinar líderes de esquadrão procurando apresentar situações próximas da realidade, preparando-os da melhor forma possível para enfrentar situações de combate.

Segundo Kenski (2007, p.118), os soldados que participam desses jogos simulados e que possuem experiência com videogames desde sua infância fazem toda a diferença não só no jogo de combate como na vida real, pois “[...] conseguem processar melhor as informações de comando, visualizar objetos mesmo com a tela escurecida e identificar movimentos que são imperceptíveis para quem não tem os sentidos aguçados”, adquirindo habilidades que por certo farão diferença entre a vida e a morte.

e) Treinamento – Salvar vidas

Na área da saúde, existem jogos que funcionam como simuladores e auxiliam médicos e especialistas quanto à tomada de decisão, dentre eles selecionamos o *Staying Alive* que foi desenvolvido por *Dassault Systèmes*, um dos líderes mundiais em 3D, em parceria com o laboratório médico *iLUMENS* da Universidade Descartes de Paris, que utiliza tecnologias de simulação para treinar médicos.

Figura 10 – Simulador 3D de técnicas de salvamento - *Staying Alive*



Fonte: <<http://www.stayingalive.fr/en/>>

A ideia central desse jogo é capacitar os profissionais de saúde, bem como todos aqueles que possuem o interesse em aprender técnicas de socorristas para auxiliar na redução de número de óbitos relacionado à parada cardíaca. O jogo possui um ambiente em 3D que fica disposto na rede e permite ao jogador simular métodos de primeiros socorros, de salvamento e avaliar seus resultados.

Segundo Barros et al. (2012, p. 3), a utilização do recurso de “simulação” nos jogos de saúde, “[...] permite levar novas abordagens para o ensino e para a prática médica, denominadas de Medicina Baseado em Simulação”. De acordo com Moraes, Machado e Valença (2010, p. 2), “O desenvolvimento de *serious games*¹⁶ específicos para saúde requer a presença, e participação, dos profissionais da saúde para que tais ferramentas tenham validade

¹⁶ Têm como característica principal ensinar aspectos específicos de disciplinas ou treinar habilidades operacionais e comportamentais (MORAIS, 2010, p.1).

e possam ser usadas de forma ampla”, contribuindo de forma significativa com a capacitação de profissionais das referidas áreas.

Esses jogos também podem ser acessados no ambiente online, a exemplo da empresa Colgate que traz em seu site uma variedade de *serious games*, destacando-se entre eles o game “a Hora da Escovação” (2009), que tem como finalidade ensinar ao jogador a ter uma rotina de escovação de dentes (MORAIS; MACHADO; VALENÇA, 2010).

Outros tipos de *serious games* que merecem destaque, “são aqueles que investem no realismo para intuits distintos, como reforçar o aprendizado ou treinar habilidades específicas” (MORAIS; MACHADO; VALENÇA, 2010, p. 4), a exemplo dos jogos baseados em Realidade Virtual (RV), como o *Dental Implant Training Simulation* (DITS), que visa simular cenários, pacientes virtuais e diagnósticos, dando a sensação de uma consulta real e o game Periosim (ambiente 3D) cujo objetivo é simular procedimentos periodontais (MORAIS; MACHADO; VALENÇA, 2010).

Como foi possível observar nos exemplos apresentados acima, os ambientes dos jogos têm como proposta simular situações próximas à realidade (SAUAIA, 2006), no intuito de auxiliar na tomada de decisão (BERTO, 2004; CAVALCANTI; SAUAIA, 2006), treinar equipes, reduzir custos quanto à capacitação, “aumentar a motivação, a absorção e a retenção de conhecimentos pelos treinandos” (SALVATORE, 2007, p.1), para que, desse modo, o indivíduo consiga uma boa atuação ao deparar-se com uma situação real.

Várias empresas como: “AMBEV, Bunge, Bayer CropScience, Credicard, Citibank, C&A, Coca-Cola, GM, Lachmann, Pepsi, Procter & Gamble, QAD, Sadia, Telemar, VCP” (SANCHEZ; HU, 2007, p. 2), já aderiram a essa prática de capacitação, levando em conta todas as vantagens deste tipo de formação, visando uma maior integração e capacitação de suas referidas equipes de funcionários.

Desse modo, simular situações reais em ambientes virtuais implica em: ganhar tempo, realizar experiências e experimentos, tomar decisões sem medo de errar, enfrentar situações com diferentes níveis de complexidade e testar respectivas soluções, permitindo assim que o aluno e/ou funcionário adquira novas habilidades e sensibilidade na resolução de futuros problemas, delimitando um campo seguro para a realização de sua aprendizagem.

JOGOS ESTRATÉGICOS EM TEMPO REAL



3 JOGOS ESTRATÉGICOS EM TEMPO REAL

Os jogos estratégicos possuem como principais características a conquista de territórios e o desenvolvimento de raciocínio lógico nas tomadas de ação. Neste capítulo iremos abordar as possibilidades de ações em jogos MMOGs, explorando temas como cooperação, colaboração, aprendizagem colaborativa, liderança e motivação, em seu espaço de socialização existente dentro do mundo virtual persistente do jogo.

Com a evolução da internet e aumento na velocidade de acesso, navegar por diferentes sites e comunidades em tempo hábil tem se tornado algo comum, bem como conhecer diferentes culturas e línguas por meio das redes sociais, chats e jogos, ampliando desse modo o campo social, de comunicação e lazer de cada usuário inserido no ciberespaço, que segundo Wertheim (2001, p.166), por se tratar de um espaço comunicacional:

[...] é um novo lugar para o convívio social e o jogo. Salas de conversa, grupos de discussão, canais IRC, conferências e fóruns on-line, além dos mundos de fantasia conhecidos como MUDs – tudo parece prometer um campo quase infinito para a interação social.

Esse campo seletivo de interação e informação, intitulado de ciberespaço, tem suportado diferentes tecnologias intelectuais que:

[...] amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas: memória (banco de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos), imaginação (simulações), percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais), raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos). (LÉVY, 2000, p.157).

Favorecendo desse modo o surgimento de novas formas de acesso à informação e estilos de raciocínio e conhecimento, podendo ser compartilhados com vários usuários, aumentando assim o potencial da inteligência coletiva das pessoas envolvidas (LÉVY, 2000).

O ciberespaço termina possibilitando novos desafios no campo pedagógico, se valendo de recursos tecnológicos proporcionando uma integração cada vez maior entre aluno e professor, que na concepção de Soares e Almeida (2005, p.3):

Um ambiente de aprendizagem pode ser concebido de forma a romper com as práticas usuais e tradicionais de ensino-aprendizagem como transmissão e passividade do aluno e possibilitar a construção de uma cultura informatizada e um saber cooperativo, onde a interação e a comunicação são fontes da construção da aprendizagem.

A internet passou a ser um instrumento importante dentro do campo educacional, possibilitando diferentes práticas de aprendizagem, seja em ambientes virtuais, em cursos no formato *e-learning*, por meio de aprendizagem móvel (*m-learning*) ou mesmo na participação em jogos online, atuando como interface auxiliar na formação de pessoas.

No capítulo anterior apresentamos possibilidades de aprendizagem por meio dos jogos online, educativos, de empresa e de simulação, no entanto não podemos deixar de lado a experimentação de outros tipos de jogos que estão sendo mais recentemente abordados no campo da pesquisa, sendo eles: os estratégicos, de cooperação e competição, trazendo consigo conceitos de tomada de decisão, liderança e motivação.

Nos ambientes dos jogos estratégicos, as pessoas conseguem trabalhar sua criatividade, aprendem a trabalhar em equipe, planejar ações, sem subestimar o grau de racionalidade do adversário, sendo necessário antever seus próximos passos, adotando estratégias específicas visando alcançar determinado objetivo (BÊRNI, 2004), individual ou coletivo.

Para Tarouco et. al. (2004), os jogos deste estilo focam na sabedoria e habilidade de negociar o que o usuário possui e, de modo em particular, na ação de administrar e construir algo, possibilitando por meio de simulação a aplicação de conhecimentos adquiridos e percepção de como aplicá-los de forma prática.

De acordo com Silva, Santana e Francisco (2010, p.8), participar de jogos estratégicos, “permite que jogadores desenvolvam habilidades quanto à tomada de decisão, planejamento de tarefas e disciplina, criando novas rotas de aprendizagem de forma individual ou coletiva, objetivando alcançar as metas propostas pelo jogo”.

Santos e Vale (2006) complementam essa descrição quando afirmam que todo jogo de estratégia favorece o levantamento e análise de determinada situação, bem como o planejamento de ações sequenciadas, exigindo grande flexibilidade de pensamento para articular cada passo a ser seguido e definir o melhor caminho no cenário do jogo, se apresentando como um possível instrumento a ser utilizado em uma prática pedagógica.

Outra característica marcante que merece destaque, além de poder tomar decisões estratégicas ao longo do jogo, é o fato do jogador aprender a lidar com vitórias e derrotas, bem como ter uma visão macro do problema e antecipar suas soluções.

Na classificação de jogos sugerida por Gee (2010), uma de suas categorias citadas foi a dos jogos de estratégia em tempo real (ETR), eles também são conhecidos como jogos *Real Time Strategy* (RTS), que difere dos conhecidos “jogos de estratégia” por não ocorrer em turnos¹⁷ e sim ao mesmo "tempo" para todos os jogadores. Ainda de acordo com Gee (2010, p.83): “Os jogos ETR fazem parte dos videogames e dos jogos de computador mais complexos e exigentes. Neste tipo de jogos, os jogadores desempenham uma civilização que escolheram e para qual devem tomar um conjunto de decisões”.

Esse estilo de jogo constitui-se na construção e desenvolvimento de uma nação/império num determinado período histórico, desde uma simples tribo até uma aldeia/cidade mais evoluída, no qual o jogador passa a administrar. Sua interface geralmente é visualizada de cima, permitindo um melhor controle sob a evolução da cidade, tropas e frotas e seu ambiente é composto por um mapa, no qual as unidades deverão executar tarefas, coletar recursos, explorar o terreno adversário e atacá-lo.

Nesse contexto enquadram-se os jogos MMOGs que são assim intitulados por conseguirem reunir de modo simultâneo um grupo numeroso de jogadores em um ambiente online “em universos ‘constantes’ que continuam funcionando mesmo quando um jogador sai” (PRENSKY, 2010, p. 219).

Segundo Santaella (2008, p.40) os MMOGs não servem para todos os tipos de jogadores, pois exigem dos participantes uma dedicação acima da média, obrigando-os a atender compromissos virtuais e ter “um nível de conhecimento semelhante ao de uma profissão na vida real”. Esse é um jogo no qual a interação e a colaboração entre seus integrantes são fatores indispensáveis para que os mesmos consigam um bom desempenho. São jogos coletivos, providos de ferramentas comunicacionais, objetivando uma maior unidade entre os seus participantes, possibilitando o aprendizado com o auxílio de seus parceiros de aliança, vizinhos e amigos, atraindo assim muitos internautas por seus desafios, popularidade e novas possibilidades de socialização.

Segundo Camarotti et. al. (2007), tem-se observado um crescente interesse no campo da pesquisa voltada à educação nos jogos MMOGs, juntamente com as comunidades online e mundos virtuais. Para Santaella (2008, p.40) os MMOGs “não são apenas jogos, mas

¹⁷ Cada jogador pode realizar suas ações separadamente, enquanto o outro jogador aguarda sua vez. (MENDONÇA, 2012).

comunidades virtuais de pessoas de todo o globo, com desejos, anseios e objetivos”, no qual permite constituir amizades e inimizades e criar suas próprias convenções sociais e culturais, sendo possível destacar uma série de características que o diferenciam de qualquer outro estilo de jogo, como apresentada logo abaixo:

- a) funcionam apenas on-line, ou seja, somente se o jogador estiver conectado à internet;
- b) são ambientados em mundos persistentes, ou seja, que continuam a existir mesmo que o usuário não esteja conectado a eles;
- c) MMOGs são os únicos jogos que suportam milhares de jogadores simultâneos em um mesmo mundo virtual;
- d) semelhança com a realidade: embora os MMOGs sejam baseados em temáticas fictícias ou fantasiosas, neles o jogador assume um personagem (ou “avatar”), que vive em grupo, tem casa, trabalha, aprende novas habilidades etc. Por isso, fala-se nos MMOGs como uma “segunda vida”, uma vida alternativa etc.;
- e) são “amorfos”: não têm um final definido e podem ser atualizados a qualquer instante com novas aventuras, missões e personagens;
- f) com exceção dos gratuitos, a maioria dos MMOGs exige o pagamento de uma mensalidade (em alguns casos, não é necessário comprar o jogo, bastando baixá-lo gratuitamente da internet). Costuma existir um período gratuito de experiência, normalmente de algumas semanas e, findo este, para continuar jogando é preciso pagar;
- g) como não têm um fim ou um objetivo principal definido, o mais importante é a socialização dos jogadores, inclusive através da formação de clãs;
- h) os mundos virtuais dos MMOGs têm economia, moeda, regras sociais e culturais próprias e os jogadores neles inseridos devem respeitá-las, sob pena de serem banidos do jogo (SANTAELLA, 2008, p.42).

Complementando essa fala, Boff e Busetti (2011) afirmam que dentre as características desse jogo também é possível contemplar: a cooperação, criatividade, imersão, socialização e interatividade entre os jogadores possibilitando o acesso a diferentes tipos de desafios.

Os jogos desenvolvidos em rede favorecem os processos de conversação, estratégias em grupo, auxiliam na definição de papéis, na distribuição de responsabilidades e apontam metas a serem alcançadas, visando uma aprendizagem e crescimento coletivo de uma aliança. Além disso, seus participantes desenvolvem uma capacidade de administrar recursos, planejar e executar tarefas de curto e longo prazo, combinar peças, lutas e construções objetivando não só alcançar suas metas individuais e coletivas, como também se prepararem para futuros ataques ou surpresas (PRENSKY, 2010). Com a descoberta de novas combinações e estratégias ocorridas no decorrer do jogo, a equipe se torna mais forte e unida, levando em conta que:

A aprendizagem em rede é orientada para a comunidade e pela comunidade, constituindo, deste modo, uma expressão dos processos de autonomia dos grupos de aprendizagem on-line, cujo modelo organizacional descentralizado acentua o

papel dos seus membros na definição de objetivos, tarefas e ciclos da construção conjunta das aprendizagens que caracterizam o processo de desenvolvimento das comunidades de aprendizagem (DIAS, 2005, p.23).

A comunicação e interação realizada em rede por meio da *web*, segundo Dias (2001, p.1) vem se firmando cada vez mais “como suporte para formação das novas comunidades de partilha de informação, com particular relevância para o domínio do desenvolvimento de aprendizagens”, possibilitando maior integração, partilha e construção de conhecimentos entre seus participantes.

Todo esse movimento fez com que pessoas distantes geograficamente conseguissem trocar ideias, compartilhar conhecimentos, reelaborar conteúdos em diferentes formatos, preparando assim um terreno propício para uma aprendizagem colaborativa mediada por computador (CSCL)¹⁸.

Esse estilo de aprendizagem surgiu nos anos 90, a partir de estudos sobre trabalho cooperativo assistido por computador (CSCW)¹⁹, com o intuito de entender como as pessoas conseguiam aprender em grupo por meio do computador, se incorporando assim ao ramo de estudo das ciências da aprendizagem (MOECKEL, 2003; SILVA, 2008).

Duas décadas se passaram e o acesso à *web* cresceu de forma exponencial, ampliando no final de 1995 de “16 milhões de usuários de redes de comunicação por computador no mundo” (CASTELLS, 2003, p.8) para um contingente de 1.814.471.764 em janeiro de 2011, segundo dados da *CIA World Factbook* (2011), apresentando o Brasil como o 4º país com maior número de acessos chegando a um quantitativo de 75.982.000 usuários.

Em dados mais recentes o *Ibope Nielsen Online* (2012) informou que esse número de acessos de brasileiros em qualquer ambiente (domicílios, trabalho, escolas, *lan houses* ou outros locais) ampliou para 78.464.000 usuários no terceiro trimestre de 2011, apontando assim um crescimento também na comunicação e informação disposta na rede nesse início do segundo milênio. Esse fato, fez do ciberespaço um terreno propício para a investigação das relações e interações sociais, estudadas pela CSCL, tendo em vista que “As revoluções tecnológicas transformaram as relações humanas, os processos de comunicação, a dinâmica do conhecimento, as relações sociais e o mercado de trabalho [...]” (LISBÔA; BOTTENTUIT

¹⁸ *Computer Supported Collaborative Learning.*

¹⁹ *Computer Supported Cooperative Work.*

JUNIOR; COUTINHO, 2010, p. 6), facilitando a difusão de conhecimentos e troca de experiências entre grupos de indivíduos.

Neste novo cenário delineado, os termos colaboração e cooperação passaram a ser bastante explorados, sendo necessário distingui-los para melhor compreender como se dá uma aprendizagem em grupo. De forma simplificada, Kenski (2003, p.112) afirma que:

A colaboração difere da cooperação por não ser apenas um auxílio ao colega na realização de alguma tarefa ou indicação de formas para acessar determinada informação. Ela pressupõe a realização de atividades de forma coletiva, ou seja, a tarefa de um complementa o trabalho de outros. Todos dependem de todos para a realização das 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.

Diante dessa argumentação de Kenski, é possível concluir que a colaboração só ocorre em um trabalho coletivo, no qual todos os envolvidos unem forças diante de uma mesma meta, o que difere da cooperação, pois cada indivíduo faz uma etapa da tarefa de forma isolada, unindo-as após sua conclusão. Segundo Torres (2007), a aprendizagem colaborativa corresponde a uma metodologia de aprendizagem no qual um grupo de pessoas trabalhando em conjunto e alternando os pares terminam aprendendo juntas. De acordo com Ribeiro e Schons (2008, p.6),

[...] quanto maior o espírito de colaboração, o compartilhamento será intenso propiciando um maior número de interações interpessoais e conseqüentemente um novo conhecimento será criado com mais valor, gerando benefícios a todos. Isso porque se o indivíduo compartilhar um determinado conhecimento, este será refinado coletivamente.

Desse modo, pode-se dizer que a aprendizagem colaborativa implica em:

[...] um conjunto de estratégias que visam ao desenvolvimento de competências, que vão de uma aprendizagem pessoal, passando por uma aprendizagem também social, sendo cada elemento do grupo responsável pela sua própria aprendizagem e pela dos outros (OLIVEIRA; CARRÃO, 2010, p.325).

No ciberespaço a aprendizagem colaborativa ganha uma nova dimensão, tendo em vista as possibilidades geradas nesse espaço comunicacional. Para Comassetto (2006, p.23), “[...] o homem continua se organizando em clãs, aldeias e comunidades, como na pré-história, só que agora virtualmente [...]”, utilizando ferramentas disponíveis no ciberespaço, no intuito de desenvolver formas de interação e navegação em meio à quantidade de serviços e informações dispostas na rede. Na concepção de Moita e Silva (2006, p.5), o processo colaborativo torna possível a criação de “ambientes de imersão cognitiva e social, a partir dos

quais se desenham as redes que ligam pessoas e idéias, formas de dialogar, compreender e aprender num suporte digital neste caso, os games”, proporcionando formas inovadoras de aprendizagem.

Esse tipo de ambiente delineado pelos jogos termina se constituindo como um lugar de partilha, de trabalho em equipe e troca de experiências favorecendo assim o surgimento de novos espaços de conhecimento dentro de um processo de aprendizagem colaborativa em rede.

3.1 Liderança no ambiente dos jogos MMOGs

O ambiente da internet tem se constituído propício para a interação, comunicação, troca de ideias e experiências, dando a sensação de desterritorialização, de espaço sem fronteiras, no qual se mistura os contatos reais com os virtuais. Dentro desse espaço comunicacional seus participantes podem assumir novas identidades, criar personagens idealizados de si mesmo, externando sentimentos.

Um bom exemplo de ambientes que permitem o acesso de multiusuários são os jogos no estilo MMOGs, que têm se tornado espaços de socialização muito populares, pois conseguem reunir grupos de pessoas com características e interesses em comum. Segundo Sousa (2008, p.1) esses jogos “ultrapassam sua qualidade de transmissores de significados e tornam-se mediadores da interação e socialização entre os seus praticantes [...]”, produzindo novos agrupamentos sociais dentro do espaço virtual do jogo massivo.

Os ambientes de jogos de ETR de modo em geral são voltados ao uso de estratégia de guerra, gestão de cidades e de recursos, demandando assim certa estrutura organizacional, no qual os jogadores assumem papéis de liderança, aprendem a ser gestores dentro de suas alianças e compartilham conhecimentos.

Assumir um papel de liderança implica em adquirir a confiança de um grupo, no qual sua autoridade poderá ser indicada ou surgir de forma natural. Tomando como exemplo o fato de que nos jogos ETR é possível um jogador fundar uma aliança e convidar seus vizinhos mais próximos ou jogadores que apresentarem certo poder ofensivo em sua região para integrar seu grupo. Esse líder-mor não foi eleito por seus pares, mas teve a autonomia de fundar uma aliança, convidar jogadores e delegar autoridades de comando, o que não impede

de no decorrer do jogo surjam outros líderes por pura aptidão, como afirmam Almeida e Dias (2003, p.14):

O líder pode ter autoridade delegada ou autoridade natural. A primeira trata de um cargo, de escolha não necessariamente do grupo para ocupar essa posição; enquanto que a segunda destaca-se no grupo. Esse líder exercerá atividades que influenciarão as pessoas a cooperar na execução de um objetivo que considera ideal.

O tema liderança tem sido alvo de estudos ao longo dos anos, acredita-se que essa palavra tenha surgido aproximadamente no ano 1300 da era cristã (SGANZERLA, 2004), no entanto seu estudo sistemático só teve início a partir da segunda metade da década de 40 do século XX visando definir o líder por meio de seus atributos pessoais e traços de personalidade (LOURENÇO, 2006), desde então foram desenvolvidas diversas teorias, sendo estas aperfeiçoadas com o passar do tempo.

Atualmente o conceito de liderança não é compreendido apenas como uma característica e sim como um comportamento. Levando em conta esse contexto, qualquer pessoa poderá se tornar líder. Outro conceito mais recente abrange uma nova visão sobre liderança, que não foca apenas no líder, nem em sua relação com os seus subordinados ou mesmo nas situações em que ele se insere, pois considera todos esses fatores de forma conjunta (FARIA, 2008).

Diante desse novo olhar sobre a liderança, foram propostas teorias centradas em uma característica particular do líder. Sendo assim apresentamos logo abaixo as que mais se destacaram:

- **Liderança carismática** – apresenta um tipo de líder que não se conforma com a realidade vigente e procura encontrar meios para resolver as imperfeições de determinadas situações. São líderes que procuram corrigir falhas, motivar seus liderados a mudanças e inspirá-los no cumprimento de suas metas, sendo considerados líderes transformadores, pois “apresentam suas idéias de modo verdadeiramente visionários, criam diálogos cativantes com seus ouvintes, estruturam suas falhas como sinfonias e usam sua energia pessoal para irradiar entusiasmo por seus planos” (CONGER, 1991, p.72).

- **Liderança transformacional** – Apresenta um líder muito comunicativo, dinâmico e competitivo, que procura delegar responsabilidades a sua equipe e se preocupa com a qualidade de seu serviço, sendo fonte inspiradora para todo o grupo. Esse líder procura

incentivar seus liderados a ultrapassarem seus próprios interesses pessoais para o bem da organização (CHIAVENATO, 1983).

Levando em conta que estamos inseridos na sociedade do conhecimento e das TIC, eis que surge outro conceito de liderança com o objetivo de delinear o perfil do líder do terceiro milênio, sendo categorizado por Silva (1998) como “líder sábio”, que deverá saber,

[...] como utilizar o potencial de conhecimento, inteligência e criatividade de cada um dos seus funcionários, dando ênfase aos programas de trabalhos em equipe, grupos autogerenciados, gerência participativa, decisões participativas, e [...] reduzir os níveis hierárquicos (RAHE et. al., 2001, p.10).

Diante de toda essa reflexão sobre os aspectos da liderança, percebemos que ela encontra-se em um processo de constante mudança em seus conceitos e atribuições, evoluindo de acordo com as necessidades da sociedade vigente. Além disso, não podemos deixar de citar sua principal teoria, que procura explicar a liderança por meio de seus estilos de comportamento, sem se preocupar com características de personalidade, sendo definidos em três estilos, conforme Chiavenato (1983):

- **Liderança Autocrática** – O líder tomará todas as decisões, eliminando qualquer contribuição dos seus liderados, além de determinar a tarefa que cada um deverá executar e com quem irá trabalhar;

- **Liderança Democrática** – Os liderados participam da tomada de decisões, esboçam as providências a ser tomadas, elencam o que será necessário para se alcançar as metas e solicitam aconselhamento técnico ao líder quando necessário. Já em relação a divisão de tarefas e da equipe, elas ocorrem de acordo com os critérios definidos pelo próprio grupo;

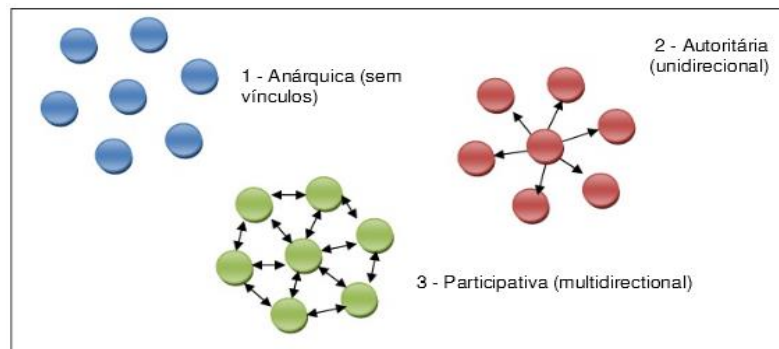
- **Liderança Liberal (*laissez – faire*)** – O líder dá total liberdade ao grupo deixando-o administrar a si mesmo, intervindo minimamente em suas ações, esclarecendo dúvidas apenas quando solicitado. Ele só tece algum comentário sobre as possíveis irregularidades referentes às atividades realizadas pelo grupo se assim for perguntado.

De acordo com Chiavenato (1983, p.131), o líder poderá utilizar esses três estilos de liderança, tudo dependerá da situação e dos liderados em relação às tarefas a serem realizadas, ou seja, ele “[...] tanto manda cumprir ordens, como consulta os subordinados antes de tomar uma decisão, como também sugere a algum subordinado realizar determinadas tarefas: ele utiliza a liderança autocrática, a democrática e a liberal”. Para Limongi-França (2006, p.56),

“o líder é visto como um catalisador de talentos na formação de novas competências e garantia de resultados em ambiente extremamente competitivo e globalizado como o de hoje”. Complementando esse estudo, Limongi-França (2006) apresentou uma releitura sobre esses três estilos clássicos, classificando-os como:

- **Anárquico** – Nesse estilo o líder não possui vínculo direto com a equipe;
- **Autoritário ou Unidirecional** – O líder detém um poder centralizado, dita as regras e toma decisões, independentemente da opinião de seus liderados;
- **Participativo ou Democrático** – Possui vários núcleos de poder que se comunicam, trocam ideias e distribuem as tarefas a serem realizadas entre eles. Como é possível observar no quadro abaixo:

Quadro 1 – Estilos clássicos de liderança



Fonte: Limongi-França (2006, p.59).

Nesse último quadro, percebemos que as características apresentadas pelos estilos de liderança: autocrática, democrática e liberal se equivalem respectivamente aos estilos: autoritário, participativo e anárquico, só modificando um pouco a percepção de sua dinâmica.

No caso do anárquico, ele propicia a seus liderados certa autonomia e criatividade; o autoritário centraliza o poder e sua decisão é verticalizada (de cima para baixo); enquanto que no participativo o poder é compartilhado, a decisão é coletiva e todos se ajudam mutuamente.

Em um ambiente virtual de um jogo ETR, de modo geral, a liderança tende a ser compartilhada entre os membros de uma mesma aliança, no qual são designados papéis de líderes de esquadrão, diplomata, conselheiro, entre outros. Segundo Costa (2010, p.35), esse conceito de liderança distribuída surgiu por meio de líderes experientes que procuraram

minimizar aspectos autoritários e atribuir, “[...] de forma segmentada, poder a terceiros, em posições subalternas, tornando assim a liderança efectiva num composto fragmentado”.

Desse modo, o conceito de liderança ganhou outro parâmetro, no qual o líder passou a ser um promotor de mudanças, aproveitando as habilidades de cada indivíduo em um trabalho coletivo em torno de um mesmo objetivo. No entanto, para que um líder consiga manter seu grupo unido, é importante “que ele compreenda as motivações intrínsecas ao ser humano, ou seja, ele necessita saber como manter a motivação e conduzir os liderados para o cumprimento de metas e resultados” (FREITAS et. al., 2007, p.4), levando-se em conta a cultura desse grupo e o que se deseja alcançar.

3.2 Motivação no ambiente dos jogos MMOGs

De modo geral, quando se pensa na palavra motivação, vem à tona às necessidades de realização de cada indivíduo, que para atingir certo grau de satisfação necessitará ter um bom desempenho em suas atribuições, contemplando seus fatores pessoais (intrínsecos) e ambientais (extrínsecos). O termo intrínseco remete ao íntimo de cada pessoa, ao que lhe é próprio e faz parte de sua essência, de acordo com Engelmann (2010, p. 32), a motivação intrínseca,

[...] pressupõe que todos os indivíduos são, por natureza, ativos e auto motivados, curiosos, interessados, ansiosos pelo êxito. Entretanto, a teoria reconhece que as pessoas podem agir de forma passiva ou hostil ou ainda serem alienadas, mas tais ações resultam da interação entre as pessoas, da natureza individual, das atividades específicas e dos ambientes sociais, que podem apoiar ou contrariar essa natureza.

Segundo Couzin (2008), a motivação está dentro de cada indivíduo, evoluindo na mesma proporção em que seus objetivos são alcançados e suas necessidades atendidas. De acordo com Chiavenato (1983, p.119), o ser humano é dotado de necessidades, quando uma delas é satisfeita “[...] surge outra em seu lugar e, assim por diante, contínua e infinitamente. As necessidades motivam o comportamento humano dando-lhe direção e conteúdo”. Sendo assim, constatou-se que o homem à medida que vai amadurecendo segue superando suas necessidades das mais simples as mais elevadas em busca de seu autodesenvolvimento.

A partir dos três níveis de motivação gerados na Teoria das Relações Humanas (fisiológicas, psicológicas e de autorrealização), foram se desenvolvendo diferentes teorias que se dividiram em dois grandes grupos para explicar o desempenho das pessoas em

situações de trabalho, sendo eles: **teorias motivacionais de processo e teorias motivacionais de conteúdo.**

Segundo Caldas e Alves Filho (2007, p.58), as teorias motivacionais de processo têm como objetivo “explicar o processo pelo qual a conduta se inicia, se mantém e termina”, já as teorias de conteúdo “englobam as variáveis individuais ou situacionais que se supõem sejam responsáveis pela conduta” (CALDAS; ALVES FILHO, 2007, p.57), no qual é possível destacar: a teoria da hierarquia das necessidades de Maslow, teoria da motivação social de McClelland e teoria existência, relacionamento, crescimento (ERC) de Clayton Alderfer.

Dentre as teorias motivacionais de conteúdo a mais conhecida é a de Maslow, que nos remete à hierarquia das necessidades que cada pessoa necessita para alcançar seu grau de satisfação, que varia desde as necessidades fisiológicas básicas, necessidades de segurança e sociais até as de autoestima e de autorrealização.

Já a teoria da motivação social de McClelland indica como fatores motivacionais três necessidades básicas, classificadas em necessidades de:

- Realização – representa um interesse contínuo em fazer as coisas da melhor forma possível, ultrapassando os padrões de excelência.

- Poder – necessidade de estar no comando, influenciando pessoas. São pessoas que possuem grande poder de argumentação, gostam de competir e procuram assumir cargos de liderança;

- Afiliação – necessidade de afeição, construir relacionamentos interpessoais e estar de bem com todo mundo. São pessoas que buscam a amizade e a cooperação, colocando seus relacionamentos acima das tarefas.

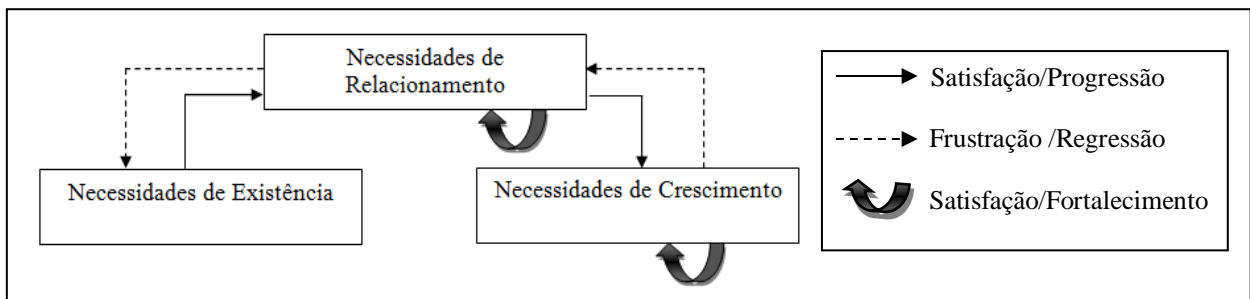
E por fim a Teoria ERC ou ERG (*Existence, Relatedness, Growth*), ela contrapõe a teoria de Maslow, pois acredita que a satisfação das necessidades não é sequencial e pode migrar de um nível inferior para outro superior quando o mesmo se sentir satisfeito (FACCIOLI, 2008). Segundo Bowditch e Buono (2004), existem apenas três fatores essenciais para a motivação que são as:

- Necessidades de existência (E) - que se equivalem as necessidades básicas de Maslow;

- Necessidades de relacionamento (R) - indica que o ser humano necessita ter relações interpessoais;

- Necessidades de crescimento (C) - o indivíduo está em crescimento contínuo em busca de seu desenvolvimento pessoal. Logo abaixo apresentamos um gráfico que melhor exemplifica os conceitos dessa teoria:

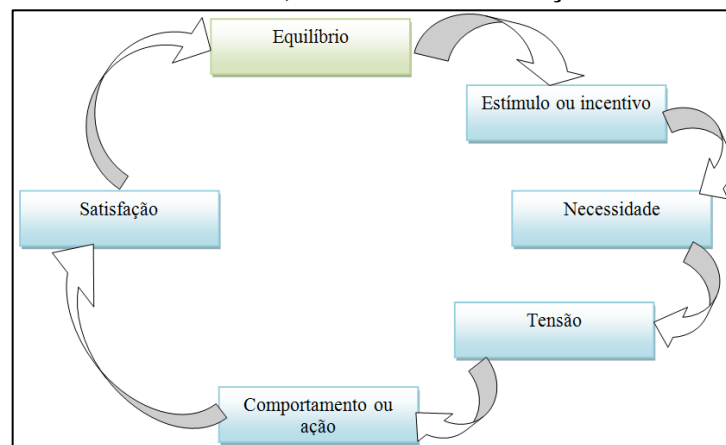
Quadro 2 – Teoria ERC



Fonte: <http://www.12manage.com/methods_alderfer_erg_theory_pt.html>. Acesso em: 15 abr. 2012.

Diante de todas essas teorias motivacionais, verificou-se que “a motivação, no sentido psicológico, é a tensão persistente que leva o indivíduo a alguma forma de comportamento visando à satisfação de uma ou mais [...] necessidades” (CHIAVENATO, 1983, p.121), resultando assim na origem do conceito de ciclo motivacional, que implica em um estado de equilíbrio psicológico do ser humano, até que ocorra um estímulo e surja uma necessidade, que provocará um estado de tensão, gerando uma ação seguida de uma satisfação, retornando assim ao estado de equilíbrio inicial, como podemos perceber no quadro a seguir.

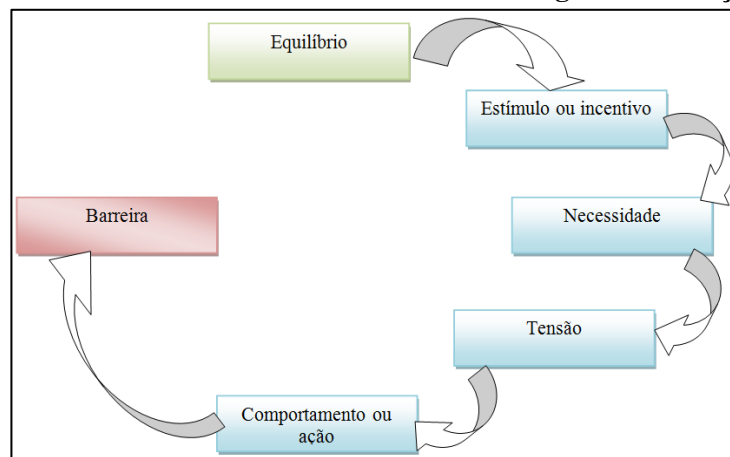
Quadro 3 – Etapas do ciclo motivacional, envolvendo a satisfação de uma necessidade



Fonte: CHIAVENATO (1983, p.121).

Quando não se consegue atingir a satisfação de uma necessidade, implica afirmar que ela foi bloqueada por alguma barreira e que poderá gerar um estado de frustração. No entanto, quando o indivíduo consegue se satisfazer por meio de uma outra necessidade complementar ou substitutiva, é possível evitar ou aplacar essa frustração. Assim sendo, a necessidade humana pode se dividir em satisfeita, frustrada ou compensada (CHIAVENATO, 1983). No quadro abaixo é possível visualizar o momento em que ocorre uma espécie de barreira; é a partir desse ponto que a necessidade humana poderá gerar uma frustração ou ser compensada por outra necessidade.

Quadro 4 – Etapas do ciclo motivacional com barreira. Poderá gerar frustração ou compensação.



Fonte: CHIAVENATO (1983, p.122).

Dentro de um jogo no estilo MMOG a liderança e a motivação caminham de forma entrelaçada, tendo em vista que para liderar um grupo inserido em uma aliança, faz-se necessário mais do que delegar funções para seus liderados ou compartilhar conhecimentos, é preciso conhecer também suas motivações e assim conduzi-los rumo às metas que se deseja alcançar, de forma que todos consigam explorar seu potencial e atingir seu grau de satisfação.

O líder antes de tudo precisa conhecer a si próprio, o ambiente em que está inserido e o potencial de cada um, para poder delegar responsabilidades e missões, motivando seus liderados no desenvolvimento de ações coletivas. Em relação à motivação, ela não pode ser imposta e sim estimulada, apresentando a seus liderados os desafios e incentivos de cada dia por cada conquista alcançada.

Tomando como exemplo a participação em games, o jogador enquanto joga, segundo Cutrim e Farbiarz (2010, p. 8) muitas vezes “encontra-se em um estado de concentração,

motivação e de imersão total na atividade ou situação em que está envolvido”, no intuito de alcançar os objetivos estabelecidos.

Um bom exemplo de motivação no uso de jogos envolvendo educação, diz respeito ao projeto desenvolvido na Olimpíada de Jogos Digitais e Educação (citado no capítulo anterior), que de acordo com Alexandre e Peres (2011, p.5), utiliza:

[...] uma *rede social na internet* para reunir seus usuários, que tem os *games* como interesse em comum. A partir desse cruzamento, [...] lança um novo conceito chamado de Jogos Conversacionais Sociais, pois trata do aproveitamento do potencial dos jogos digitais em projetos que envolvem educação, interação social e uso de tecnologias digitais em contextos específicos de competições colaborativas. Diante desse cenário, pressupomos que a motivação que os jogos promovem seja a força motriz para desencadear todo o processo colaborativo da Rede Social da OJE, que tem como um dos pressupostos levar o aluno à construção de conhecimento.

Em resumo, um jogo com esse formato citado acima cria a possibilidade de unir um espaço comunicacional, interativo e dinâmico, que gere desafios e ao mesmo tempo trabalhe conceitos estudados em sala de aula, sendo as ações decorrentes no jogo o fator motivacional para que ocorram as competições colaborativas propostas nesse ambiente.

Se tomarmos como base o conceito de Castiglia (2004) sobre os diferentes tipos de liderança e suas relações com a motivação, poderemos reformulá-lo em um contexto de jogos MMOGs como sendo a habilidade de coordenar e manter motivados os jogadores visando atingir as metas definidas dentro de uma aliança. Alguns jogos deste estilo não possuem um final pré-definido, além dos líderes de cada aliança, o próprio administrador desse ambiente procura manter os jogadores estimulados, atualizando constantemente a versão do jogo, criando novos tipos de desafios, inserindo diferentes tipos de tropas e frotas, para que eles permaneçam motivados a conquistar coletivamente posições de liderança dentro dessa dinâmica.

Para Gee (2010, p.58), um fator essencial à motivação se dá na co-concepção do jogo, no qual os jogadores se tornam agentes ativos e “têm o sentimento de que as suas ações e as suas decisões [...] participam na co-criação do mundo em que se encontram e das experiências em que estão vivendo”, ou seja, não são apenas consumidores de um jogo com um fim pré-determinado por seu criador e sim participantes que tomam decisões e aguardam a reação do jogo a suas escolhas, fazendo com que eles permaneçam motivados e continuem jogando.

Como foi possível perceber, a motivação ocorre dentro de um ciclo motivacional no qual precisa acontecer um estímulo, para que surja uma necessidade, que provoque uma tensão, que gere uma ação que leve o sujeito a alcançar um grau de satisfação e caso surja alguma barreira no meio do caminho, por algum tipo de frustração, ela deverá ser superada e resolvida.

ANÁLISE DO JOGO IKARIAM



4 ANÁLISE DO JOGO IKARIAM

Neste capítulo é apresentada uma análise do jogo Ikariam, baseada nos conceitos teóricos relatados nos capítulos anteriores, bem como no percurso empírico desenvolvido do decorrer desse estudo. Tendo como proposta descrever o jogo apontando seu potencial quanto ao desenvolvimento de diferentes habilidades constituídas em um mundo virtual persistente²⁰.

Para auxiliar nessa etapa de conhecimento da estrutura do jogo adotaremos o modelo de análise desenvolvido por Consalvo²¹ e Dutton²² (2006) constituído em quatro áreas:

- **Inventário de objetos** – serve para catalogar todos os objetos conhecidos que podem ser encontrados no jogo, produzindo uma lista com as propriedades de cada item. Nesta etapa deverão ser analisados os tipos de recursos, edifícios, monumentos, entre outros aparatos.

- **Estudo da interface de interação** – implica em informações na tela relativas à localização, batalhas, menus suspensos do jogo (cidades, militar, pesquisas e diplomacia), seleção de tropas e frotas, bem como questões relativas à saúde, níveis de satisfação e telas adicionais que possibilitam ao jogador maior controle sobre os elementos de jogabilidade.

Esse levantamento permite ao pesquisador verificar se os jogadores são livres para experimentar as opções do jogo, bem como as consequências de suas escolhas, desenvolvimento de habilidades (de acordo com o caminho escolhido) e averiguar o que os desenvolvedores têm considerado essencial ao jogo.

- **Mapa de interação** – responsável pelo levantamento das interações ocorridas no jogo, como também há uma preocupação com a historicidade e os caracteres que aparecem ao longo do jogo, no intuito de ajudar na compreensão de seu enredo.

- **Jogabilidade** - indica como o game registra a evolução do jogador em seu mundo persistente. Para Prensky (2010, p.130) a Jogabilidade implica em “todas as ações, pensamentos e tomadas de decisão que tornam o game divertido ou não”.

²⁰ É o mundo que continua funcionando mesmo quando um jogador sai do jogo (PRENSKY, 2010).

²¹ Dr. Mia Consalvo, atua como professora associada da "Concordia University" no qual faz parte do departamento de Estudos de Comunicação. Além disso, é presidente da Associação de Pesquisadores da Internet, ocupou cargos no MIT, Universidade de Ohio, Universidade de Chubu (Japão) e na Universidade Wisconsin-Milwaukee. Fonte: <<http://coms.concordia.ca/new-faculty-members-join-communication-studies.html>>.

²² Nathan Dutton, Professor da “*School of Telecommunications Ohio University Athens*” (CONSALVO; DUTTON, 2006).

Para esse intento, foi realizado um comparativo do jogo de Ikariam com as características pertinentes da civilização grega, visando abranger cada uma das áreas acima citadas de forma integrada ao longo do trabalho nos subitens deste capítulo.

4.1 Cenário do jogo

Ikariam é um jogo estratégico online baseado no tempo da Grécia Antiga (idade clássica), com um estilo que lembra jogos como: *Age of Empires* e *Civilization*, pois ocorre em tempo real, dentro de um contexto histórico, possui mapas aleatórios, envolve negociação de mercadorias, religião, gestão de recursos, de tropas/frotas, controle do índice de satisfação e saúde na cidade, bem como favorece seu crescimento.

O jogo é caracterizado como um MMOG, estruturado em um ambiente online com capacidade de suportar vários jogadores simultaneamente. Existem muitas variações desse estilo de jogo, no caso de Ikariam ele melhor se configura como um MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), se apresentando como um jogo de estratégia online coletivo que ocorre em tempo real, tendo como principal característica a necessidade de seus jogadores elaborarem uma estratégia em grupo objetivando alcançar determinadas metas e avançarem no jogo (PONTUSCHKA, 2009).

Esse jogo é uma criação da empresa *Gameforge Productions GmbH*, no qual teve seu início no dia 22 de janeiro de 2008 com a versão 0.1.0, e vem se aperfeiçoando no decorrer dos anos, seja na comunicação (acrescentando um chat e fórum internos), na parte da historicidade (acrescentando formas de governo), bem como nas formas de espionagem, tipos de tropas e frotas, culminando em uma modificação em seu layout no dia 02 de maio de 2012 ao chegar a versão 0.5.0. Do início do estudo até o dado momento apresentou oito atualizações, que ocorreram nos meses de outubro de 2010, de janeiro a dezembro de 2011 e maio de 2012, segundo informes internos do próprio jogo.

Apesar de seu pouco tempo de atuação, o game já se encontra difundido por 36 países além do Brasil, sendo eles: Alemanha, Argentina, Bulgária, Chile, Colômbia, Dinamarca, Emirados Árabes Unidos, Eslováquia, Eslovenia, Espanha, Estados Unidos da América, Finlândia, França, Grécia, Holanda, Hong Kong, Hungria, Irã, Israel, Itália, Letônia, Lituânia, México, Noruega, Peru, Polônia, Portugal, Reino Unido, República Checa, Romênia, Rússia, Suécia, Sérvia, Tailândia, Turquia e Venezuela. Nesse meio tempo chegou a receber cinco

premiações, divulgadas em sua página inicial, das quais quatro delas ocorreram em 2009 e a mais recente no início de 2011, sendo eleito pelo “*Browser Game of the Year 2011*”, com votos de players de diferentes localidades, como melhor jogo estratégico²³. Ikariam também possui potencial educativo, favorecendo o uso de estratégias para solução de problemas, trabalhando os conceitos de motivação, colaboração, comunicação e interação (GOMES; CARVALHO, 2010).

Essa breve apresentação do jogo de Ikariam, adiciona um item de informação para a elaboração do **mapa de interação**, auxiliando na construção do enredo desse jogo.

4.2 Império de Navegação Marítima

Há diferentes formas de abordar o jogo, isso se insere no **estudo da interface de interação**, pois apresenta telas de mapas relativas aos diferentes tipos de visão do jogador possibilitando-o ter maior controle sobre os elementos de jogabilidade.

Fazendo um breve comparativo entre a cultura e o contexto histórico da Grécia com o jogo de Ikariam é possível perceber diversas similaridades, a começar pelo fato do mar desempenhar um papel importante junto aos gregos, tendo seu comércio marítimo como principal atividade econômica.

Sua região na época foi dividida em três partes: Grécia Asiática (estreita faixa na Ásia menor), Grécia Insular (ilhas dos mares Jônio e Egeu) e a Grécia Continental (sul dos Bálcãs) (BOULOS JÚNIOR, 2004). Logo abaixo é apresentado um mapa da região grega e comparado a uma das imagens do ambiente do jogo, referenciando sua visão de mundo.

Figura 11 – Mapa da Grécia Antiga e mapa do jogo Ikariam (visão do mundo)



Fonte: Boulos Júnior (2004) e Ikariam (2012). Montagem elaborada pela autora do estudo.

²³ Premiação disponível em: <<http://browsergameoftheyear.com/winners>>. Acesso em: 06 abr. 2011.

Em Ikariam há três tipos de visão, cada uma permite um tipo de ação diferente.

Figura 12 – Visão:



Fonte: <www.ikariam.com.br>

Na visão do mundo é possível utilizar setas de navegação no menu que aparece à esquerda do mapa, para se deslocar de uma ilha para outra, visualizar outras ilhas e descobrir coordenadas de localização ao clicar sobre elas.

Figura 13 – Visão: ilha e cidade



Fonte: <www.ikariam.com.br>

No mapa da ilha, é possível ver todas as cidades que se encontram nela, tipo de monumento, recursos, bem como as ações militares que por ventura possam estar ocorrendo.

Ao clicar na visão da cidade é possível saber a quem ela pertence, o nível de evolução, os pontos desse jogador, a aliança da qual ele faz parte e sua quantidade de ouro entre outros fatores.

4.3 Costumes Gregos x Costumes de Ikariam






Na Grécia Antiga, um de seus principais produtos de exportação era o vinho, que além de ter o status de “bebida” tinha a função de reposição de energia e de medicamento (SOUZA FILHO, 2012), seu comércio pelos mares terminou espalhando ideais de sua civilização em diferentes povos, propagando posteriormente seu hábito de consumo entre os romanos. Quanto a Ikariam, o vinho tem como função manter a população alimentada e satisfeita.

Em um dado momento do jogo para que se mantenha um grau de satisfação dos trabalhadores, se faz necessário construir uma taberna e ampliá-la na mesma proporção do número de moradores dessa cidade.

Já em um nível mais avançado, os jogadores terão que construir um museu para guardar artefatos dos aliados, e assim poder enviar um Tratado Cultural (TC) para esses jogadores, aumentando o grau de satisfação em ambas às cidades, remetendo à importância da cultura e do entretenimento da Grécia Antiga.

De acordo com o nível de satisfação de cada cidade, é possível saber se a população está sendo bem administrada e apontar os elementos que precisam ser melhorados ou mantidos em equilíbrio. Nesse caso, manter uma população feliz é essencial para o bom desenvolvimento do jogo, pois quanto maior for seu grau de satisfação, maior será a sua população e conseqüentemente a produção de seu ouro. No quadro 5 são apresentados os diferentes níveis de satisfação que poderão ocorrer no jogo.

Quadro 5 – Apresentação dos diferentes níveis de satisfação

EUFÓRICO	CONTENTE	INDIFERENTE	MISERÁVEL	FURIOSO
				

Fonte: < <http://img21.imageshack.us/img21/5963/satisfacao.jpg> >.

Para alcançar um grau de satisfação eufórico ou contente, a quantidade de vinho aliada ao nível da taberna, bem como o nível do museu com seus respectivos artefatos, deverão contemplar a quantidade de pessoas existentes na referida cidade, caso contrário a população começará a ficar insatisfeita, gerando um grau de indiferença e o ouro da cidade começará a ficar negativado, causando dispersão da população caso alcance o status de furioso.

Além da quantidade de vinho armazenado na taberna e dos artefatos dispostos no museu, as pesquisas realizadas e as formas de governo também poderão influenciar nos níveis de satisfação no decorrer do jogo conforme descrição abaixo (IKARIAM, 2012):

- Pesquisas:

- **Dia de Descanso (Economia)** – Tem o efeito de aumentar a satisfação em todas as cidades, oferecendo + 25 pontos de satisfação para a capital.
- **Futuro Econômico (Economia)** – A cada nível pesquisado receberá + 10 pontos de satisfação.
- **Utopia (Economia)** – Essa pesquisa dará + 200 pontos de satisfação na capital.
- **Poço Artesiano (Ciência)** – Aumenta em + 50 pontos de felicidade na capital.

- Formas de Governo:

- **Ditadura** – Diminui em - 75 pontos a satisfação em todas as cidades.
- **Democracia** – Aumenta em + 75 pontos de satisfação em todas as cidades.

- **Teocracia** - Faz com que a satisfação em todas as suas cidades que possuam um templo seja aumentada, no entanto, traz como desvantagem um índice de -20 pontos de satisfação em todas as cidades sem templos.
- **Aristocracia e Oligarquia** - Ambas irão interferir diretamente na satisfação por meio da corrupção²⁴. A pequena diferença de uma para a outra é que a corrupção da Aristocracia só afetará as colônias. Já a Oligarquia fará com que a corrupção esteja em todo o seu império (capital + colônias).

Esses diferentes níveis de satisfação, correspondem a mais um item do **estudo da interface de interação**, pois auxiliam na evolução do jogador quanto à gestão e equilíbrio de recursos, no qual afeta diretamente na produção de ouro e no efetivo existente em sua cidade.

Em meados do século VIII a.C., o mundo grego passou por um período de reorganização social e política, no qual ocorreu o renascimento do comércio e a invenção da moeda cunhada, dando origem a um novo grupo social formado por comerciantes, armadores e artesãos desenvolvendo assim, uma sociedade mais complexa.

Figura 14 – Pintura de Péricles, expoente da democracia Grega, na Ágora Ateniense, com a Acrópole ao fundo.



Fonte:
<<http://www.agoragrega.com/tag/gracia/>>. Acesso: 18 abr. 2012.

Com isso, cada comunidade passou a ser representada por uma cidade-estado ou pólis com dimensões de um pequeno município, no qual a população se reunia nas praças públicas para discutir política, expor ideias e resolver conflitos (ABRÃO; COSCODAI, 2003).

Nesses espaços além das discussões políticas e filosóficas, ocorriam transações comerciais, desfiles, festivais, cerimônias, dentre outros eventos e atividades (CALCAGNO, 2011).

Em comparação a esse traço cultural, foi criado no ambiente do jogo um espaço de socialização em cada ilha chamado “*Ágora*”²⁵, visando ampliar a comunicação entre vizinhos,

²⁴ A corrupção em Ikariam faz com que a produção de recursos seja diminuída nas serrarias, minas, pedreiras e vinhas, bem como a satisfação global da cidade, induzindo assim na diminuição do crescimento populacional das cidades (IKARIAM, 2012).

²⁵ De acordo com CASTELLAN (2005), a palavra *Ágora* se originou do verbo *agorien* e significava: discutir, deliberar, tomar decisões.

sendo reservado para deixar recados, marcar reuniões e discutir problemas referentes a cada ilha.

Outro tópico abordado no jogo diz respeito à questão religião, no qual os gregos eram tidos como politeístas, prestavam cultos aos seus deuses e consideravam que suas divindades habitavam o Monte Olimpo, de onde acompanhavam a vida das pessoas.









Dentre os vários deuses existentes, destacam-se os deuses olímpicos: Zeus (rei dos deuses e dos homens), Hera (esposa de Zeus e rainha dos deuses), Hefesto (deus do fogo, trabalhava como ferreiro dos deuses), Atena (deusa da sabedoria), Apolo (deus do sol, da música e da medicina), Artêmis (deusa da lua e da caça), Ares (deus da guerra), Afrodite (deusa do amor e da beleza), Héstia (deusa dos laços familiares), Hermes (deus do comércio, mensageiro dos deuses e guia das almas dos mortos para o reino de Hades), Deméter (deusa da agricultura) e Poseidon (deus do oceano), além dos deuses Hades (deus dos mortos) e Dionísio (deus do vinho) (BULFINCH, 2006).

Cada cidade da Grécia Antiga possuía um deus que representava as forças da natureza, no qual era o patrono ou padroeira de uma pólis sendo adorados em seus templos por seus súditos com direito a oferendas e sacrifícios esperando receber favores em troca.

Em Ikariam, cada ilha possui seu deus protetor, representado por um monumento que pode realizar milagres junto aos seus súditos, porém seus deuses são muito exigentes, só ajudam quando recebem doações de recursos em abundância.

Para que a população da ilha se converta a uma divindade, seus habitantes devem construir um templo em sua cidade e colocar alguns cidadãos como sacerdotes. Quanto maior for a porcentagem de doações feitas pelos habitantes da ilha mais evoluído será seu monumento e poderoso será o milagre. Logo abaixo apresentamos os diferentes tipos de monumentos existentes nas ilhas, com seus respectivos milagres a serem realizados.

Quadro 6 – Apresentação dos tipos de monumentos e do efeito de seus milagres

Monumentos	Milagres
	Forja de Hefesto – As armaduras ficam extremamente resistentes e as espadas bem afiadas durante o período de 1 dia, endurecendo o combate contra qualquer tropa adversária;
	Jardins de Demeter – Promete abençoar os habitantes com terras férteis, além de aumentar rapidamente a população dessa cidade (basta existir espaço habitável);
	Templo de Atena – Reforça as paredes dos armazéns garantindo assim que os recursos de luxo e materiais de construção não sejam expostos aos saques inimigos;
	Templo de Hermes - Aumenta o desejo dos comerciantes de chegarem mais rápido ao seu destino, reduzindo o tempo de desembarque das mercadorias no porto;
	Bosque Sagrado de Hades - Transforma parte das tropas inimigas mortas em batalha em mármore, que poderão ser utilizadas posteriormente em sua própria cidade;
	Colosso - Causa pavor entre as tropas inimigas, afugentando parte delas durante o combate;
	Templo de Poseidon - Aumenta a velocidade nos barcos de transporte e das frotas.
	Fortaleza de Ares - Intensifica a luta, só terminando a batalha quando não houver mais ninguém para o combate.

Fonte: <ikariam.com.br>

De acordo com o quadro acima é possível relacionar os oito templos e as características de seus respectivos deuses gregos, como apresentados abaixo:

- a) **Forja de Hefesto** – remete ao deus Hefesto, filho de Zeus e Hera que trabalhava como ferreiro dos deuses, aprimorando seus armamentos. Em Ikariam, é o milagre mais poderoso, pois ao ser acionado as armas ficam extremamente afiadas e as tropas adversárias começam a morrer de forma mais rápida, pois o poder ofensivo é duplicado e seu efeito dura um dia inteiro. Sua desvantagem é que para voltar a usar esse recurso demandará sete dias de regeneração.
- b) **Jardins de Demeter** – refere-se à deusa da agricultura Deméter, irmã de Zeus, filha de Cronos e Réia que pertencia à raça dos Titãs. Ao ser acionado seu milagre, melhora a produção de recursos e aumenta o número da população de forma mais rápida, ampliando assim sua produção de ouro. Seu efeito dura 1 dia e só poderá ser acionado novamente depois de 9 dias.
- c) **Templo de Atena** – traz à tona a deusa da sabedoria Atena, filha de Zeus, que segundo a mitologia saiu diretamente de sua cabeça, já adulta e armada. A capital

da Grécia recebeu o nome de Atenas em sua homenagem. Quando acionado seu milagre todos os recursos guardados no armazém ficam protegidos dos saques durante 1 dia. Seu efeito só poderá ser acionado novamente após o término de uma semana.

- d) **Templo de Hermes** – esse templo tem destacado um par de asas em seu design, lembrando uma das características do deus do comércio Hermes, filho de Zeus com a ninfa Maia, “trazia asas no chapéu e nas sandálias. Na mão, levava uma haste com duas serpentes, chamada caduceu” (BULFINCH, 2006, p.19). Ao ser acionado seu milagre, as mercadorias são transportadas em um menor espaço de tempo em um intervalo de 4h, levando apenas 1 dia para ser restaurado.
- e) **Bosque Sagrado de Hades** – remete ao deus dos mortos Hades, irmão de Zeus. Que de forma criativa, Ikariam fez com que ao ser acionado o seu milagre, parte das tropas inimigas mortas em combate se transformem em mármore.
- f) **Colosso** – refere-se à estátua Colosso de Rodes, que representava o deus sol, Hélios. Esse templo lembra a estátua da liberdade, pois possui em sua mão direita uma tocha, que ao ser acionada seu milagre causa confusão e medo entre todos os seus inimigos.
- g) **Templo de Poseidon** – traz como deus dos mares o Poseidon, irmão de Zeus, Hades e Deméter. Ao ser acionado seu milagre, diminui o tempo de deslocamento dos barcos de carga e frotas ao seu destino.
- h) **Fortaleza de Ares** – representa em seu templo a adoração ao deus da guerra Ares, filho de Zeus e Hera. Como na mitologia grega, em Ikariam quando acionado o milagre de Ares, as tropas se enchem de ódio e se envolvem nas batalhas até que não sobre nenhum guerreiro de pé.

Esses monumentos erguidos no ambiente do jogo trouxeram à tona um traço da mitologia grega, integrando a essa realidade: a construção de templos, adoção de sacerdotes, até mesmo a oferenda por parte dos jogadores e adoração aos deuses pagãos no intuito de simbolizar os atos de fé realizados dentro do contexto dessa cultura, constituindo também como um item para enriquecer o **inventário de objetos**.

4.4 Gestão de recursos, finanças e pesquisas

A civilização grega tinha seu sustento baseado no cultivo de oliveiras, trigos e vinhedos, bem como de seu artesanato e cerâmica. Em Ikariam, existem cinco tipos de recursos, cada qual com sua finalidade específica, no caso do vinho é consumido na taberna e na produção de cozinheiros, o mármore é utilizado juntamente com o material de construção (madeira) para auxiliar na edificação de prédios, o cristal tem um uso mais diversificado, sendo aplicado na academia, na produção de médicos, na aceleração das pesquisas, no melhoramento de armas e barcos inseridos nas oficinas, restando por último o enxofre, que é utilizado nos armamentos e barcos de guerra, constituindo assim como mais um item para o **inventário de objetos**.

Segundo Gee (2010) os jogos na categoria ETR, a exemplo de Ikariam, são considerados os mais complexos e exigentes, pois designa ao jogador a função de administrar sua população, gerir recursos na construção de edifícios, explorar regiões, aprimorar armamento, treinar soldados e outros personagens do jogo entre outras funções, ou seja, ao mesmo tempo em que “vão reunindo recursos e construindo, vão também evoluindo, permitindo deste modo que a sua civilização atinja novos graus de complexidade e de aperfeiçoamento”(GEE, 2010, p.83), não deixando de lado sua participação em guerras e ações de diplomacia no decorrer do jogo.

Outro fator a ser levado em conta é que para evoluir em Ikariam faz-se necessário equilibrar as despesas financeiras, pois a cada envio de tropas/frotas para a batalha será diminuída a quantidade de ouro na mesma proporção que o número de seus efetivos somado ao fator tempo e distância empregada, logo, se a batalha se prolongar, será preciso parar toda a produção de recursos para não faltar ouro, nem haver deserção das tropas e/ou barcos. Esse item diz respeito à **jogabilidade** do jogo, tendo em vista o desenvolvimento de uma habilidade específica do jogador referente à administração de alguns recursos.

No que tange à gestão de recursos e pessoas, Ikariam traz no jogo, mesmo que de forma indireta, alguns conceitos de Administração, abordados por Chiavenato (1983), destacando-se entre eles:

- a) **Administração como técnica social ou trabalho em equipe** – consiste em orientar, dirigir e controlar os esforços de um grupo de indivíduos rumo a um

objetivo em comum, tendo em vista que “o homem cada vez mais necessita cooperar com outros homens para atingir seus objetivos: nesse sentido, a Administração é basicamente a coordenação de atividades grupais” (CHIAVENATO, 1983, p. 170).

- b) **Centralização x Descentralização** – Referem-se ao nível hierárquico no qual as decisões devem ser tomadas. A centralização ocorre quando a autoridade designada para tomar decisões está alocada próxima ao topo da organização. No caso da descentralização, as decisões são tomadas pelos níveis mais baixos da organização.

Para Gee (2010, p.74), “os indivíduos aprendem e treinam melhor as suas competências quando encaram um conjunto de competências, [...] como uma estratégia para conseguirem os objetivos que pretendem concretizar”, ou seja, os jogadores conseguem assimilar melhor determinadas competências quando utilizam “estratégias para concretizar funções significativas desejadas e necessárias” (GEE, 2010, p.75).

Em jogos ETR, é comum ver jogadores administrarem cidades, civilizações, procurarem recursos (desde alimento a itens de construção e melhoria de armamentos), são essas experiências que permitem a aquisição de novas competências em diferentes áreas do conhecimento.

Esses conceitos apresentados, referentes às teorias da Administração, refletem bem as ações que ocorrem em Ikariam, dentro da aliança Legião Romana, quando relacionadas à organização, planejamento e objetivos delineados pelo grupo, tendo como foco a apresentação de resultados. Contemplando também ao item **jogabilidade**, tendo em vista o desenvolvimento de habilidades específicas do jogador referente à gestão de pessoas.





4.5 Unidades de combate

A Grécia Antiga era dividida em diversas cidades independentes e cada uma delas desenvolveu seu próprio sistema de governo, suas leis, seu calendário e moedas. Dentre suas cidades-estados, destacaram-se: Esparta e Atenas. Esparta, fundada pelos dórios no Peloponeso, era considerada beligerante e formava cidadãos-guerreiros dedicados unicamente para a guerra, com uma educação militar muito severa. Atenas, foi construída pelos jônios na península Ática, porém com uma formação mais livre, valorizando o indivíduo e suas capacidades. Com isso, em meados do século V aperfeiçoou sua democracia e estimulou a

vida econômica, social e cultural da polis, atingindo seu apogeu político, econômico e cultural, ameaçando os interesses de outras cidades como Esparta e Corinto, gerando uma disputa pela hegemonia política e econômica na região entre espartanos e atenienses culminando na Guerra do Peloponeso (NETTO, 2010).

No caso de Ikariam, não há uma divisão de povos, nem civilizações com características defensivas ou ofensivas, há tropas/frotas que buscam um combate: de longo alcance, pelos flancos ou na linha de frente, mas o desenvolvedor do jogo se preocupou em absorver algumas características próprias da Grécia Antiga, alternando com alguns personagens fictícios gerados no jogo, apresentados no quadro abaixo.

Quadro 7 – Tropas e artilharias da Grécia Antiga comparadas as de Ikariam

INFANTARIA – GRÉCIA ANTIGA				TROPAS – IKARIAM			
							
arqueiro	fundeiro	peltasta	hoplita	arqueiro	fundeiro	lanceiro	hoplita
ARTILHARIA E ARMAS DE CERCO				ARTILHARIA – MÁQUINA			
							
catapulta	Aríete	balista	torre de cerco	catapulta	aríete	morteiro	morteiro

Fonte: <http://old.encyclopedia.com.pt/articles.php?article_id=866> e <www.ikariam.com.br>. Acesso em: 20 abr. 2012. Montagem elaborada pela autora do estudo.

Dentre os soldados apresentados no quadro acima, o arqueiro (com seu arco e flecha) e o fundeiro (com sua arma de arremesso chamada de “funda”) eram soldados que formavam uma linha de ataque de longo alcance, tanto na Grécia Antiga quanto em Ikariam. Já os peltastas, (tinham apenas lanças e um escudo chamado “pelta”), faziam parte da infantaria leve cuja função no campo de batalha era avançar sobre as tropas inimigas pesadas e lentas, arremessando lanças e recuando antes de sofrer algum ataque; comparando-o ao jogo, a unidade de combate que se assemelha é o lanceiro, pois são tropas recrutadas em uma população rural que possui armamentos leves e uma lança rudimentar. Quanto ao hoplita, fazia parte da infantaria pesada e era considerado o principal soldado da Grécia Antiga, cujas armaduras eram compostas de: elmo, couraça, escudo e uma longa lança, também sendo representado em Ikariam como as tropas que avançam na linha de frente do campo de batalha.

Quanto às artilharias, na Grécia Antiga eram utilizadas mecanismos de cerco como as catapultas, para lançarem pedras a uma grande distância no intuito de derrubar muralhas e, as máquinas “balistas” atiravam dardos, tendo como alvo as tropas inimigas. Já o aríete era utilizado para derrubar portas ou paredes precisando da cooperação de vários soldados para empurrá-lo contra seu obstáculo; e a torre de cerco tinha como finalidade infiltrar as tropas aliadas na muralha de seus adversários, visando baixar uma ponte levadiça (na sua parte superior) e assim atingir as tropas inimigas, invadindo sua fortaleza. Em um comparativo com Ikariam, as catapultas e o aríete apresentam o mesmo propósito que na Grécia Antiga, porém não existe nenhum armamento semelhante ao balista, torre de cerco, nem ao morteiro (equipamento inventado dentro do jogo), cuja finalidade é disparar granadas explosivas contra a muralha inimiga.

Diante das ilustrações apresentadas, é possível perceber a semelhança entre os soldados e algumas máquinas de artilharia da civilização grega e Ikariam, remetendo ao cuidado que o desenvolvedor do jogo teve em representar as particularidades dessa época. O jogo em si possui outras unidades, mas não havia sua representação no mundo grego, do mesmo modo suas frotas, por isso que elas não apareceram nesse quadro comparativo, que se destaca pelas armas e artilharias desenvolvidas na Grécia Antiga em ricos detalhes, gerando um outro item para o **inventário de objetos**.

4.6 Formas de governo

Quanto à forma de governo, as cidades gregas apresentaram diferentes propostas no decorrer de sua história, sendo categorizadas por Aristóteles em três tipos: “o governo de um só indivíduo (monarquia e despotismo), de alguns (aristocracia e oligarquia) e de todos (democracia)” (ABRÃO; COSCODAI, 2003, p.67). Já em Ikariam, são apresentadas oito formas de governo, que começaram a integrar o jogo em agosto de 2011, quando ele alcançou a versão 0.4.4. ficando a cargo do jogador modificar ou não seu governo vigente, de acordo com a característica que melhor representar sua forma de gestão. Há de se considerar que a cada mudança realizada no jogo provocará uma revolta entre as tropas inseridas nas cidades do referido jogador intitulada de “anarquia” e irá gerar corrupção em cada uma delas, sendo vedada toda e qualquer ação militar por um período de tempo determinado pelo jogo, bem como o transporte de cargas ou deslocamento de uma cidade para a outra, até que o novo regime se estabeleça. Logo abaixo é apresentado um quadro comparativo entre as civilizações da Grécia e de Ikariam.

Quadro 8 – Formas de Governo da Grécia Antiga comparadas as de Ikariam

Forma de Governo Grécia Antiga	Descrição	Forma de Governo Ikariam	Descrição
Monarquia	Exercido por um rei, seu poder incluía administrar: a justiça, a função sacerdotal e o comando dos militares.	Ikocracia	É o governo padrão de Irariam. Seu império não atribui vantagem ou desvantagem ao jogador. Geralmente é utilizado enquanto não está decidida a forma de governo.
Despotismo	Aplicava-se a uma monarquia hereditária, que integrava uma sociedade tradicional. Nela, a participação política da grande maioria da população era nula.	Teocracia	É um governo liderado pelo clero. Escolha ideal para os impérios repletos de templos.
		Tecnocracia	É liderada por cientistas e pesquisadores, dando ênfase para a pesquisa e produtividade dos trabalhadores auxiliares.
		Ditadura	Liderança de um comandante. É direcionado aos jogadores que possuem vertente militar.
Aristocracia	Governo no qual o controle fica nas mãos de poucos cidadãos ricos e socialmente importantes.	Aristocracia	É regido pela nobreza, sendo útil nos impérios que desejam construir muitos edifícios.
Oligarquia	Representava a riqueza de uma minoria, cujos proprietários de terras controlavam a cidade-estado.	Oligarquia	É constituída por famílias de mercadores, orientado para o comércio.
Democracia	Todos os cidadãos tomavam parte elaborando e votando suas leis.	Democracia	É regido por pessoas. Indicado para impérios grandes e pacíficos.
		Nomocracia	Governo é regido por leis, indicado para os impérios que cresceram rapidamente.

Fonte: Abrão e Coscodai (2003, p.67) e Ikariam (2012). Montagem elaborada pela autora do estudo.

As formas de governo de Ikariam possuem três delas inspiradas na Grécia Antiga (aristocracia, oligarquia e democracia), mas devido à dinamicidade do jogo, seu desenvolvedor resolveu adicionar outras formas de governo fictícias, com suas respectivas vantagens e desvantagens, cabendo ao jogador escolher, de forma flexível, a que melhor represente a realidade de sua(s) cidade(s), podendo ser modificada(s) quantas vezes o jogador achar necessário.

Ikariam é um jogo que está sempre se remodelando, de 2008 (em sua primeira versão) até atingir a versão 0.5.0 sofreu 33 modificações, variando entre correções e inserções de novas unidades (tropas e frotas), de regras de combate e acréscimo no número de pesquisas a serem realizadas por seus cientistas, entre outros elementos. Desse modo, o desenvolvedor do jogo procurou não só aprimorá-lo, como manter o jogador estimulado, atualizando constantemente seu conteúdo e sua dinâmica.

Essas formas de governo implementadas (em 2012) no jogo, permitem que o jogador se defina enquanto gestor, pois não está em questão apenas o tipo de regime, cada escolha implica em vantagens e desvantagens, cabendo ao jogador compreender qual o governo que

ele mais se identifica. Esse levantamento de formas de governo, bem como as constantes atualizações em Ikariam, diz respeito à sua historicidade e construção de seu enredo, integrando assim ao item **mapa de interação**, além de fazer parte do **estudo de interface de interação**, tendo em vista que o jogador pode optar pelo seu regime de governo, além de contemplar o item **jogabilidade**, já que permite ao jogador evoluir em função de suas escolhas.

4.7 Espaços de afinidade

Para Gee (2010, p.162), em um espaço de afinidade, “[...] os indivíduos identificam-se uns com os outros, em primeiro lugar, em função de interesses, empenhamentos, intenções ou práticas em comum e não, em função da sua raça, sexo, idade, incapacidades ou classe social”.

Esse espaço intitulado de afinidade trata-se de um local de troca de sinais, de novas relações, sendo constantemente “transformado pelas ações e interações dos jogadores, através das ações e interações em sítios [...]” (GEE, 2010, p.162). É nele que o conhecimento intensivo (especializado) e extensivo (menos especializado) é fomentado, proporcionando uma partilha de conhecimento entre os jogadores (GEE, 2010), no qual se pode afirmar que se trata de um espaço que propicia aprendizagem e sociabilidade entre seus pares.

No início desse estudo, Ikariam só possuía um fórum externo, uma caixa de mensagens e um menu de ajuda como auxílio no jogo, no entanto na atualização ocorrida em agosto de 2011, foram implementados um chat e um fórum internos para cada aliança, ampliando assim a forma de comunicação entre os jogadores, gerando mais um item para o **mapa de interação**.

Como a caixa de mensagens era muito acionada para realização de Tratados Culturais, Trocas Comerciais e convites de vaga para amigo²⁶, a liderança da aliança Legião Romana solicitou aos jogadores que deixassem essas atribuições para o fórum interno, reservando a caixa de mensagens para assuntos referentes à combinação de batalhas e estratégias. Esse direcionamento diz respeito ao quantitativo de jogadores e suas mensagens diárias, pois essa

²⁶ Cada jogador tem o direito de selecionar 12 amigos pessoais dentro do jogo. A cada nova pesquisa ou construção de novas cidades realizada por esses amigos, o jogador é beneficiado com moedas de ouro, para celebrar suas conquistas (Fonte: www.ikariam.com.br).

referida aliança mantém uma média de 70 a 100 jogadores; sendo assim, se cada um deles resolvesse encaminhar uma mensagem por dia dificultaria a comunicação no jogo.

Desse modo, cada item abordado neste capítulo visou contribuir com a análise de Ikariam, apontando seus objetos, interface, mapa de interação e jogabilidade, elencando elementos do jogo com os da Grécia Antiga, mostrando a relevância da aplicabilidade de um jogo (não projetado para o uso educacional), como possível interface de aprendizagem.

METODOLOGIA



5 METODOLOGIA

Para delinear a trajetória desse estudo e alcançar os objetivos traçados no decorrer da pesquisa, foi adotada a metodologia de estudo de caso. Neste capítulo foram abordados: o desenho e os sujeitos da pesquisa, bem como a coleta de dados, os procedimentos adotados para análise de conteúdos e a definição das categorias de análise.

5.1 O desenho da pesquisa

O método de pesquisa utilizado para a elaboração desse estudo é o qualitativo, visto que os dados coletados são predominantemente descritivos e recolhidos em seu ambiente natural. Outro fato relevante foi poder acompanhar as ações e evoluções dos jogadores da aliança Legião Romana na condição de observadora participante, no período de setembro de 2010 a março de 2012, enriquecendo a pesquisa com a coleta das falas dos jogadores inseridas na caixa de mensagens (uma espécie de mural interno) e das imagens auxiliando assim na contextualização do jogo, elencando com isso características próprias desse tipo de pesquisa (CRESWELL, 2010). A exploração desse grupo social visou compreender o comportamento de seus componentes, como afirma Flick (2009, p.114):

A pesquisa qualitativa normalmente não se interessa simplesmente pela apresentação exterior dos grupos sociais. Ao contrário disso, o que se quer é envolver-se em um mundo ou subcultura diferentes e, em primeiro lugar, compreendê-lo, ao máximo possível, a partir de dentro dele e de sua própria lógica. Uma fonte de conhecimento, nesse contexto, é assumir gradualmente uma perspectiva de insider – compreender o ponto de vista do indivíduo ou os princípios organizacionais dos grupos sociais a partir da perspectiva de um membro.

A abordagem de pesquisa utilizada foi a de estudo de caso, pois de acordo com Yin (2001, p.32.35) trata-se de “uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real [...] seguindo-se um conjunto de procedimentos pré-especificados”, permitindo a utilização de técnicas de coleta de dados como: “observação, entrevista, análise de documentos, gravações, anotações de campo” (ANDRE, 2005, p.16).

Desse modo, visando dar significado às ações dos sujeitos, foi necessário permanecer um tempo imersa no jogo, no intuito de estabelecer contato com os jogadores da aliança Legião Romana, na condição de observadora participante, sendo este elemento considerado um dos principais instrumentos de coleta e análise na pesquisa.

5.2 Os sujeitos da pesquisa

O jogo estratégico online estudado possui muitos mundos virtuais representados em forma de servidores espalhados por diversos países. Diante dessas possibilidades foi selecionado um servidor registrado no Brasil identificando o espaço a ser explorado como mundo Sigma no endereço: <www.ikariam.com.br>. É dentro desse ambiente que ocorrem as interações com os demais jogadores que se encontram espalhados em diversas ilhas. Para definir os sujeitos da pesquisa foi necessário fazer parte de uma aliança, visto que é a maneira de manter contato com um grupo de jogadores e melhor compreender suas estratégias de jogo e desenvolvimento. No entanto, ao contrário de outros jogos estratégicos, Ikariam não delimita a quantidade de membros pertencentes a uma aliança, desta forma o número a ser investigado é diferente do total apresentado em setembro de 2010, que apresentava em torno de 100 participantes.

O referido grupo foi observado desde o dia 13 de setembro de 2010, porém a etapa de coleta de dados só foi iniciada no período posterior ao dia 14 de dezembro de 2010, que correspondeu à data em que o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Alagoas deu o aval positivo para o início da pesquisa, sob o número do processo: 020737/2010-70 (Apêndice D).

Dentro do universo de jogadores pesquisados na etapa do questionário, apenas aqueles que apresentaram faixa etária abaixo de dezoito anos não foram incluídos. A partir das respostas recolhidas e do critério de inclusão pré-estabelecido que se refere ao maior tempo de dedicação ao jogo, foi selecionada uma amostra não probabilística, levando em conta uma carga horária significativa de dedicação ao jogo por dia.

5.3 Procedimentos de coleta de dados

Após a realização da etapa do questionário foram selecionados nove jogadores correspondendo a um contingente aproximado de 22% dos respondentes para a etapa da entrevista, tendo como critério de seleção o maior tempo de dedicação ao jogo, levando em média uma carga horária significativa de acesso de 6 a 15h por dia. Destes integrantes, cinco possuíam algum cargo de liderança e os outros quatro faziam parte de um dos esquadrões da aliança, tendo por finalidade: analisar os tipos de liderança, estratégia, colaboração e motivações dos participantes no jogo Ikariam, sob a ótica dos jogadores.

Quanto ao critério de exclusão, ao ser aplicado o questionário online, foi implementada uma condicional no corpo de sua formatação interrompendo precocemente a pesquisa, para desse modo garantir a exclusão dos jogadores com faixa etária menor que dezoito anos, visto que, isso implicaria ter também a autorização de seus pais ou responsáveis para poderem participar da referida pesquisa.

A coleta de dados foi subdividida em três etapas, na primeira delas foi necessário imergir no jogo na condição de observadora participante, tendo em dado momento um envolvimento maior com o grupo que participa da aliança Legião Romana e, em outro, assumindo um papel mais passivo apenas observando e fazendo anotações de campo, compreendendo melhor os processos sociais que os envolve, em uma perspectiva interna a esses acontecimentos (GREEN, DIXON e ZAHARLICK, 2005). Na segunda etapa, foram utilizadas diferentes estratégias para coletar os e-mails dos jogadores e posteriormente encaminhar para suas caixas de mensagens um link direcionando-os a um questionário online (Apêndice A) desenvolvido no aplicativo Google Docs contendo questões abertas e fechadas tendo por objetivo definir seus perfis e compreender seus papéis na dinâmica do jogo.

Essa etapa de coleta de dados foi iniciada no dia 10 de março de 2011 contando com 105 jogadores e encerrada um mês depois, no dia 10 de abril de 2011, com um contingente de 74 jogadores, dos quais 49 responderam ao questionário, no entanto 8 respostas tiveram que ser desprezadas por atingirem o critério de exclusão, restando 41 participantes. A saída de tantos jogadores no período de um mês se deu após a última batalha ocorrida contra a aliança BOPE entre os dias 20 de março e 04 de abril, no qual alguns foram retirados por conta da baixa combatividade, outros pelo pouco tempo de dedicação e os demais simplesmente mudaram de aliança.

E por fim, na etapa das entrevistas online semiestruturadas (Apêndice B), foi verificada a carga horária de acesso de cada jogador, sendo considerados como critério de inclusão, todos os participantes com no mínimo 6h de acesso ao jogo. Sendo assim, foram selecionados 9 jogadores, dos quais 2 deles alegaram estar com falta de tempo para realizar essa última etapa, declinando do convite, restando assim 7 dos 41 jogadores previamente selecionados por meio dos resultados apurados no questionário aplicado.

5.3.1 Estratégias adotadas para aplicação de um questionário online

No decorrer da pesquisa foi adotado o uso de um questionário online, tendo em vista que todas as comunicações realizadas nesse mundo virtual ocorreram por meio de envio de Mensagem Circular (MC) ou Particular (MP) na caixa de mensagens do jogo e no group: <group1360011@groupsim.com> criado no MSN.

Para realizar essa etapa, diferentes estratégias foram traçadas no intuito de conquistar a participação do grupo. A primeira delas foi encaminhar uma carta no dia 05 de março para os líderes de cada esquadrão (Apêndice E), que totalizavam 8 nesse período, me identificando e explicando como surgiu o interesse em realizar a pesquisa em um jogo MMOG. Esse contato teve por objetivo, levantar os e-mails dos participantes por esquadrão, para que os líderes solicitassem aos seus liderados uma participação efetiva na pesquisa. Essa estratégia foi inicialmente idealizada nesse formato considerando que, em contatos preliminares com os jogadores (em 2010), poucos foram os que tinham fornecido seus respectivos e-mails, e boa parte deles já havia saído do jogo nesse intervalo de tempo.

Quase todos os líderes deram retorno imediato e se colocaram à disposição nesse processo de levantamento de e-mails. Outros solicitaram o envio de uma carta mais simples (Apêndice F) para poder explicar melhor aos jogadores e com isso os convencerem a informar seus respectivos e-mails. Desse modo, no período de 05 a 10 de março (data do início da aplicação do questionário), foi possível recolher cerca de 36 e-mails com o auxílio dos líderes de esquadrão e envio de MC para os jogadores.

Passados cinco dias, o número de retorno por parte dos jogadores permanecia muito baixo (considerando o quantitativo de jogadores), sendo detectado um dado curioso: boa parte dos participantes estava com receio de fornecer seu e-mail por considerar uma informação muito pessoal, apenas um deles teve a iniciativa de se pronunciar a esse respeito, os demais se mantiveram em silêncio. Desse modo, foi necessário repensar a estratégia inicial, para conseguir conquistar a confiança deles. Como resultado do envio de mensagens, ampliamos para 44 o número de e-mails, e na semana seguinte já tínhamos registrado 52 participantes, chegando ao final do processo com 71 endereços. O que não implicou necessariamente na mesma quantidade de respostas ao questionário.

Apenas dois jogadores responderam que não queriam participar da pesquisa. No primeiro caso, alegou não só a questão da particularidade do e-mail que não gosta de fornecer

a ninguém, como também o fato de não ser brasileiro e por conta disso teria dificuldades em compreender e responder ao questionário.

No segundo caso, o jogador alegou que boa parte de seu tempo era dedicado ao trabalho, seguido da academia e que seus fins de semana eram reservados à sua namorada, restando pouco tempo para participar das guerras. Diante dessa resposta, foram encaminhadas pequenas cartas no formato de lembretes, por meio de MP para os jogadores que ainda não haviam participado da pesquisa. No caso do jogador acima, foi encaminhada uma carta específica visando convencê-lo de sua participação (Apêndice G).

Depois de inúmeras tentativas de envio de mensagens ao citado jogador acima, ele mudou de ideia e respondeu quase de imediato ao questionário. Devido esse êxito alcançado, foram enviadas cartas no formato de lembrete de modo personalizado para cada jogador que se encontrava online, pois se verificou que ao enviar no modo offline as mensagens se perdiam na caixa de mensagens dos jogadores. Com essa mudança de procedimento, ficou mais fácil receber feedback e esclarecer dúvidas a respeito do questionário.

Terminado o período delimitado para a aplicação do questionário constatou-se que dos 71 e-mails recebidos:

- 22 jogadores apenas forneceram seus e-mails, mas não responderam. Desse montante, 10 saíram da ally;

- E dos 49 respondentes, 8 deles também saíram da Legião Romana.

O fato de 71 jogadores previamente repassarem seus e-mails de contato, e posteriormente cerca de 30% deles desistirem de participar da etapa do questionário, acende um sinal de alerta no campo da pesquisa, não em relação à aplicação do questionário em si, mas no que tange ao tempo de contato e aproximação com os sujeitos investigados. Alguns pesquisadores como Vasconcellos e Guedes (2007) e Gonçalves (2010), já vêm apontando essa necessidade de um contato prévio com os respondentes a fim de garantir uma maior taxa de resposta, sendo este um dos problemas apontados por diversos pesquisadores quanto à adoção desse instrumento para a coleta de dados.

Considera-se que o saldo foi positivo quanto à aplicação do questionário, tendo em vista as dificuldades iniciais apresentadas e diferentes estratégias aplicadas no período da

coleta de dados. Deve-se levar em conta também que durante a realização dessa etapa, muitos começaram a diminuir sua participação no jogo por falta de tempo e cerca de 51% dos participantes afirmaram estar exercendo paralelamente alguma atividade de estudo, variando desde um curso de línguas a uma formação de mestrado.

5.3.2 Procedimentos éticos

Quanto à execução da pesquisa, antes de dar início a esse estudo, a líder da aliança Legião Romana foi consultada sobre o interesse na realização desse trabalho de dissertação de mestrado na área de Educação para investigar como ocorrem os relacionamentos, estratégias e aprendizagens no jogo de Ikariam. Após essa etapa, ela sinalizou positivamente e afirmou que poderia contar com seu auxílio para explicar para cada jogador do que se tratava e como se daria essa pesquisa. Desta forma foi solicitado à líder o envio por e-mail de um termo de ciência com sua devida assinatura, e-mail e telefones de contato, para que deste modo fosse possível encaminhar ao comitê de ética da universidade, e dar início ao período de observação e anotações de campo.

Outro cuidado necessário, na realização desse estudo, foi seguir as recomendações da Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde referente à ética em pesquisa. Os sujeitos foram esclarecidos sobre os objetivos, importância e relevância da pesquisa, sendo solicitada a aceitação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice C), antes de iniciar as perguntas do questionário online. Ao concordar com as informações contidas no TCLE, o participante teve acesso às questões que foram desenvolvidas no Google Docs com o auxílio da ferramenta formulário, sendo o endereço remetido aos participantes da pesquisa por correio eletrônico. Antes de dar início a essa etapa, foi criada uma nova conta de e-mail dedicada de modo especial para os fins desta pesquisa, possibilitando um espaço exclusivo para o armazenamento temporário dessas informações coletadas em arquivos digitais.

Na entrevista online, o TCLE foi apresentado no início do diálogo realizando um *rapport*²⁷, sendo dada sequência à entrevista logo após o aceite por parte do sujeito. A mesma foi realizada por meio do aplicativo de comunicação MSN Messenger, ficando todo o diálogo registrado em seu histórico, podendo ser acessado ao final do processo.

²⁷ É um termo francês que significa relação. Nesse caso, fazer um *rapport* implica em estar sintonizado efetivamente com a outra pessoa, seu interlocutor, durante o diálogo, no intuito de estabelecer um canal adequado de comunicação entre as duas partes, de forma equilibrada, ouvindo e escutando efetivamente. Fonte: <http://www.rh.com.br/Portal/Geral/Blog_Rogério_Leme/5615/o-que-e-rapport.html>. Acesso em: 14 abr. 2011.

5.4 Procedimentos adotados para a análise de conteúdo

Silverman (2009) afirma que nesse tipo de análise os pesquisadores devem estabelecer um conjunto de categorias que sejam capazes de chegar ao mesmo resultado do corpo do material avaliado, proporcionando desse modo, confiabilidade em suas medidas e a validade de seus achados.

A utilização de um conjunto de categorias possibilitou a elaboração de uma base conceitual importante, que auxiliou na organização dos dados, permitindo a seleção dos conteúdos relevantes para a pesquisa, desviando do foco de atividades não-categorizadas.

A etapa de análise serviu para organizar o que foi observado nas anotações de campo, junto à etapa das entrevistas, selecionando os eventos mais marcantes, classificando o que encontrou de mais relevante nessa fase de coleta de dados, transformando-os em novos textos, sendo essa uma das etapas mais delicadas da pesquisa (BEAUD, 2007). Segundo Bardin (2010), existem três etapas:

- a) **a pré-análise** – corresponde à fase de organização de material, escolha dos documentos a serem submetidos à análise, formulação de hipóteses ou questões norteadoras e elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final.
- b) **a exploração do material** – é a etapa mais demorada que exige detalhamento e paciência, fase de codificação dos dados, seleção de regras de contagem e definição de categorias.
- c) **o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação** – nessa última etapa, os dados são tratados de modo que apresentem significados e sejam válidos, utilizando-se de operações estatísticas simples ou complexas, permitindo a utilização de quadros de resultados para compor as informações fornecidas para análise.

Quanto à transcrição dos dados brutos dos questionários, Moreira e Caleffe (2008, p.136) sugerem que o pesquisador os coloque em uma matriz, “de modo que possa visualizar quais são as respostas aos itens, sem precisar manusear uma enorme pilha de questionários”, facilitando assim o seu trabalho. Como os dados em questão foram coletados por meio do aplicativo Google Docs, em um ambiente online, cada resposta recebida foi colocada

automaticamente em uma tabela, sendo possível ao seu término gerar dados estatísticos, facilitando assim o processo de organização e análise desses dados.

Mesmo sabendo que os resultados saem automaticamente no aplicativo acima citado, os gráficos foram refeitos utilizando o software Microsoft Excel 2010, devido seu recurso de organização de dados no formato 3D.

Em relação à análise das entrevistas, foi necessário primeiramente identificar as unidades gerais de significado, para em seguida “compará-las aos objetivos, temas e tópicos da pesquisa” (MOREIRA; CALEFFE, 2008, p.189) verificando como esses dados poderiam auxiliar no esclarecimento dos objetivos.

Depois de realizado todos esses procedimentos e identificado as categorias provisórias, o próximo passo foi transformá-las em categorias permanentes a partir dos conteúdos analisados, confrontando-as com a fundamentação teórica, apresentando assim suas categorias definitivas.

5.5 Definição das categorias permanentes

As categorias definidas nesse estudo auxiliaram na análise propriamente dita dos conteúdos apresentados. Elas foram elencadas a partir do referencial teórico, aliadas a análise das anotações de campo, do questionário e roteiro de entrevista, sendo categorizadas de acordo com as respostas obtidas. Segundo Bardin (2010), a categorização pode ser definida de dois modos: no primeiro caso, quando o sistema de categorias é previamente definido, os elementos vão sendo repartidos na medida em que vão sendo encontrados; no segundo caso, as categorias não são definidas com antecedência, pois são resultantes da classificação analógica e progressiva dos elementos.

Para a etapa de análise de conteúdo foram estabelecidas quatro categorias, que surgiram a partir da revisão da base teórica e dos dados levantados, sendo eles: gestão social baseada em realização de objetivos, liderança comunicativa e competitiva, motivação social e aprendizagem por meio de colaboração.

A categoria 1, intitulada de “**Gestão social descentralizada baseada em realização de objetivos**”, foi gerada a partir das interações ocorridas na caixa de mensagens de Ikariam. Percebe-se que Ikariam tem um forte apelo em relação à microgestão de cidades, de pessoas,

tropas/frotas e recursos. Essa categoria buscou aporte teórico na Teoria Neoclássica da Administração (CHIAVENATO, 1983) e em Gee (2010).

A categoria 2, foi definida como “**Liderança comunicativa e competitiva**”, levando-se em conta conceitos da liderança transformacional combinando carisma, motivação e inspiração por meio de seu líder a ponto de ultrapassar interesses pessoais mediante anseios ligados à coletividade. Trazendo consigo características de uma gestão democrática na qual líder e liderados tomam decisões coletivamente aplicando-as de forma distribuída dentro de seus grupos subdivididos.

A categoria 3, caracterizada como “**Motivação social**”, traz em sua base a Teoria das Necessidades de McClelland, desempenhando um importante papel no que tange ao comportamento humano, orientada por ações como: conviver, competir, cooperar, ter sucesso, obter aprovação dos outros, alcançar o poder, assumir cargos de liderança e contruir relacionamentos interpessoais, valorizando as amizades constituídas.

A categoria 4, compreende uma “**Aprendizagem por meio de colaboração**”, que engloba um conjunto de estratégias visando o desenvolvimento de habilidades que variam de uma aprendizagem pessoal a uma aprendizagem social no qual cada integrante do grupo é responsável por sua aprendizagem e de seus companheiros, sendo utilizado como referencial teórico Oliveira e Carrão (2010), Moita e Silva (2006).

APRESENTAÇÃO & DISCUSSÃO DOS DADOS



6 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS

Esse capítulo foi dividido em etapas, primeiramente será apresentada a análise da técnica de observação participante, habilidades adquiridas pelos jogadores e questionário aplicado para delinear o perfil dos 41 respondentes desse estudo, caracterizando seu tempo de dedicação, interesses e particularidades do jogo. A partir desse levantamento foram selecionados sete jogadores para a etapa da entrevista, levando em conta os que possuíam maior tempo de dedicação ao jogo, com acesso acima de 6h por dia. Em relação a esse grupo seletivo, foram investigadas suas relações/interações sociais dentro do jogo, motivação e estratégia, apontando suas dificuldades e aprendizagem adquiridas dentro do mundo virtual persistente no qual eles foram investigados. Os depoimentos dos sujeitos pesquisados foram agrupados nas 4 categorias de análises junto ao levantamento teórico realizado nesse estudo.

6.1 Análise da observação participante

A técnica de observação participante é comumente utilizada em uma abordagem qualitativa de estudo de caso. Ela foi adotada neste estudo tendo em vista a necessidade de se investigar de perto as ações diárias do grupo investigado em um mundo virtual persistente, na condição de membro de uma aliança, interagindo com os sujeitos pesquisados, buscando com isso compreender melhor a dinâmica das relações e atividades significativas em seu cotidiano. Corroborando assim com a fala de Biddle e Anderson (1986, p.237), quando afirmam que essa técnica de coleta de dados,

[...] possibilita ao pesquisador entrar no mundo social dos participantes do estudo com o objetivo de observar e tentar descobrir como é ser um membro desse mundo. São feitas anotações detalhadas em relação aos eventos testemunhados, as quais são organizadas e classificadas de forma que o pesquisador possa descobrir os padrões de eventos que apareceram naquele mundo.

Essa técnica adotada no jogo online Ikariam, não seguiu um roteiro estruturado, ocorreu do período de 13 de setembro de 2010 a 20 de abril de 2011 e correspondeu a uma etapa significativa no trabalho de campo, pois permitiu maior interação e integração com os sujeitos pesquisados, favorecendo posteriormente no processo de análise dos dados, visto que a pesquisadora alternou momentos de distanciamento e de aproximação frente às atividades coletivas do grupo.

No início do período de observação a estrutura organizacional da aliança era composta por 8 esquadrões delimitados por coordenadas, tendo como cargos efetivos: um líder e um general responsável pelo esquadrão e um rei dos mares, no qual este último ficaria responsável em produzir um número maior de barcos de guerra no intuito de bloquear os portos de cidades inimigas nos momentos de batalha. Porém, antes da última batalha oficial ocorrida entre 20 de março e 04 de abril contra a aliança do BOPE aconteceram pequenas mudanças estruturais na organização interna da aliança, no intuito de estimular uma maior participação de todos seus integrantes. Desse modo, foram redefinidos cargos e redistribuídas as responsabilidades para as funções de: líder, coronel, tenente, sargento, cabo, soldado e soldado recruta, exigindo maior participação e engajamento dos respectivos jogadores, sendo acompanhados de perto suas atividades de defesa e ataque registrando o número de Relatório de Combate (RC), levando-se em conta que a falta de combatividade implicaria na saída da aliança. Com o término da última batalha o quadro de jogadores caiu de 105 para 74, reduzindo também o número de esquadrões de 8 para 6, sendo posteriormente reestruturada para novos embates.

6.2 Habilidades adquiridas em Ikariam

Esse jogo fez com que seus integrantes se sentissem imersos em um mundo virtual persistente e conhecessem particularidades da civilização grega por meio de seus edifícios, predominância em atividades marítimas, praças públicas, deuses pagãos, tipos de tropas e frotas, bem como as diferentes formas de governo.

Em paralelo a todo esse conhecimento da cultura grega, jogadores assumiram cargos de liderança, aprenderam a articular e combinar jogadas contra seus adversários e adaptaram-se a cada mudança imposta pelo desenvolvedor do jogo. Todos os sujeitos envolvidos, independentemente dos cargos atribuídos, aprenderam a administrar recursos, equilibrar finanças e desenvolver sua forma estratégica de combate pelo mar, terra ou ar. A aquisição de novas habilidades contribuiu para o item **estudo da interface de interação** e, sua evolução no jogo está mais direcionada à sua **jogabilidade**, no qual a evolução do jogador é registrada no game.

Em relação às interações e comunicações decorrentes do jogo, seus participantes utilizaram ativamente a caixa de mensagens e um chat externo no formato de “group” no MSN, deixando as demais interfaces designadas para outras finalidades.

As caixas de mensagens também funcionaram como espaços ativos de socialização nesse jogo, possibilitando que os jogadores se conhecessem, falassem de sua rotina, apontassem suas dúvidas, dificuldades e desabafos, além de todos os informes da liderança, contribuindo com o **mapa de interação**, instrumento responsável pelo levantamento das interações ocorridas no jogo, bem como sua historicidade e demais caracteres, auxiliando assim na compreensão de seu enredo.

Quanto à gestão do jogo, os participantes aprenderam a equilibrar as finanças, definir prioridades de: construção de prédios, realização de pesquisas (navegação marítima, economia, ciência, militar), tipos de tropas e frotas selecionadas para o combate, deixando-os livres para escolherem suas opções no decorrer do jogo, integrando assim mais um item ao **estudo da interface de interação**, contendo informes relativos à localização, batalhas, menus suspenso, seleção de tropas/frotas, questões de saúde, níveis de satisfação, entre outras telas, fornecendo aos jogadores maior controle sobre os elementos de jogabilidade.

Ikariam, não é um jogo tão intuitivo se comparado a outros semelhantes a ele, pois envolve uma estrutura social complexa, exigindo um nível grande de atenção de cada jogador e raciocínio lógico-matemático para conseguir uma boa evolução no jogo (GOMES e CARVALHO, 2010), possibilitando assim o desenvolvimento de diferentes habilidades.

De acordo com Kashiwakura (2008, p.58), o conceito de habilidade implica em poder “[...] ser amplamente entendido como um grau de competência de pessoas. Pode-se também definir habilidade como capacidade da inteligência para modos de ação e técnicas generalizadas para tratar com situações e problemas”. Desse modo, elencamos logo abaixo às habilidades apresentadas pelos jogadores observadas no decorrer dessa pesquisa:

– **Comunicação e Interação** – essa é uma habilidade básica desenvolvida no espaço de interação social de Ikariam, com a participação dos seus jogadores, nos diálogos cotidianos gerados na caixa de mensagens, chats e em seus fóruns internos e externos, essencial para as relações diplomáticas, de amizade, de articulação e estratégia. Corroborando assim com a afirmação de Gomes e Carvalho (2009, p.5) quando diz que “os jogadores utilizam o próprio ambiente do jogo além de outras ferramentas de comunicação, como fóruns e programas de mensagens instantâneas, para debaterem estratégias de ação e organizarem grupos”, motivando-os a comunicar-se com seus pares sociais e assim alcançarem juntos os objetivos em comum.

– **Sociabilidade** – aprenderam a conviver com pessoas de diferentes culturas, cidades ou países e ainda assim definir uma nova relação dentro do jogo (FREIRE, 2011), trocando ideias e experiências e em alguns casos, trazendo as amizades para o campo pessoal.

– **Administração** – é uma habilidade bastante explorada no jogo, pois leva o participante a gerenciar recursos, finanças, pessoas e pesquisas de forma equilibrada, de modo que, consiga ao mesmo tempo: evoluir no jogo, ganhar batalhas, ter um bom saldo em ouro, além de tropas/frotas de prontidão para qualquer possível ataque do inimigo (VIANA, 2008).

– **Liderança e Estratégia** – cada líder teve que aprender a coordenar seu esquadrão, arquitetar estratégias para entrar no território adversário, convocar e motivar seu grupo para defesa ou ataque, além de definir os tipos de tropas e frotas, bem como as ilhas e cidades a serem abordadas. De acordo com Cunha (2010, p.38),

[...] uma competência importante em jogadores de RTS é a capacidade de explorar o mapa com o objetivo de conhecê-lo melhor. Essa atividade de exploração normalmente é chamada reconhecimento. Também é através dela que é possível conhecer mais sobre o território inimigo para estimar a quantidade e o poder de suas forças, o que é crucial para a geração de um modelo do inimigo e seleção de uma estratégia apropriada.

– **Articulação lógico-matemática** – o participante de Ikariam é a todo o momento instigado a tomar decisões de curto ou longo prazo quanto às pesquisas exigidas no jogo, desenvolvimento de edifícios, fazer uso de estratégias de ataque e defesa, além do equilíbrio das finanças. De acordo com Santos e Vale (2006, p.81), o raciocínio lógico é uma das muitas competências desenvolvidas pelos jogos estratégicos, podendo ser aplicado também como uma estratégia pedagógica auxiliando em diversas habilidades cognitivas,

[...] tais como aprender a pensar e a tomar decisões, lidar com derrotas e vitórias, analisar um determinado problema na sua amplitude, ter flexibilidade de pensamento, além de enxergar e encontrar soluções que, por vezes, não são evidentes e que exigem um olhar diferente, enfim, desenvolver tanto a inteligência lógico matemática como a inteligência emocional [...].

Enfim, o verdadeiro desafio desse jogo é saber articular cada uma dessas habilidades para traçar a melhor estratégia e motivar os jogadores em seus desafios diários rumo à liderança entre todas as alianças, indicando que, no mundo ao qual eles estão inseridos vence a aliança que conseguir utilizar a melhor estratégia para conquistar esse império chamado Ikariam.

6.3 Análise dos questionários

O questionário foi desenvolvido com o objetivo de definir o perfil dos jogadores de Ikariam, inseridos no mundo SIGMA, participantes da aliança Legião Romana. Ele foi dividido em duas etapas, na parte inicial foram levantadas informações pessoais dos jogadores como: sexo, faixa etária, estado civil e grau de escolaridade, já na etapa seguinte foram apuradas questões próprias do dia a dia do jogo, bem como as motivações dos participantes, tempo de acesso e dificuldades no decorrer do jogo.

6.3.1 Perfil dos jogadores

Dos 105 participantes do grupo investigado, foram recolhidos e encaminhados 71 e-mails, ou seja, nem todos desejaram participar da pesquisa. No entanto, esse montante não se confirmou no momento do preenchimento do mesmo, sendo recolhidas apenas 49 respostas, das quais oito delas foram excluídas pelo critério de exclusão, restando apenas 41 respondentes a serem investigados. Os motivos apurados no período da coleta para a não colaboração na pesquisa foram diversos: 34 deles saíram da aliança antes de responderem ao questionário, 4 foram excluídos por falta de combatividade, outros alegaram falta de tempo e os demais não se pronunciaram mesmo depois de termos entrado em contato por meio de MP e explicarmos a importância de sua participação.

a) Sexo dos participantes

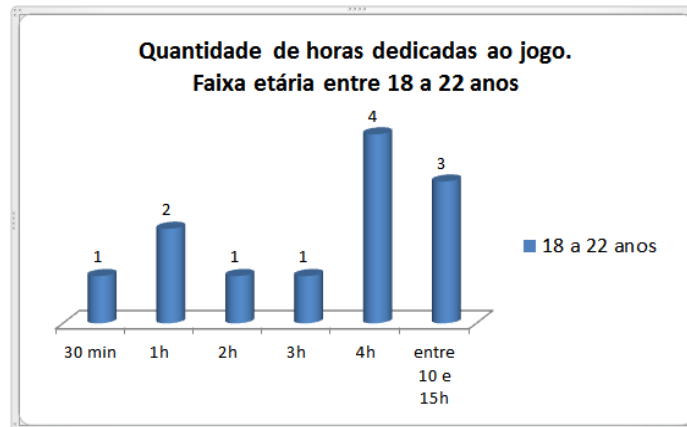
A amostra apresentou que, dentre os 41 respondentes, apenas um deles é do sexo feminino e possui um papel de destaque no grupo, um cargo de liderança na aliança Legião Romana. Em relatos coletados do questionário foi possível apurar que a jogadora em questão também possui cargos importantes nos mundos Ypsilon e Phi, demonstrando desse modo sua capacidade de articulação e diplomacia em ambientes predominantemente masculinos.

b) Faixa etária

Quanto à faixa etária dos jogadores, o resultado aponta que, dos 41 participantes, 22 jogadores se encontram na faixa etária de 18 a 27 anos correspondendo a 54% dos investigados, dos quais 16 deles dedicam parte de seu tempo com atividades de estudo. Desse total, 10 exercem paralelamente uma atividade profissional, um deles faz estágio, outro se encontra desempregado e os demais apenas trabalham. Ainda levando em conta esses 22 jogadores, seus dados revelam que a maioria deles dedica pouco tempo às atividades do jogo

como poderemos ver nos gráficos abaixo, não atrapalhando desse modo em suas atividades diárias. Já em relação aos jogadores que confirmaram dedicar um horário acima de 7h, constatou-se por meio do questionário que deixaram de realizar alguma atribuição de seu dia a dia por conta do jogo.

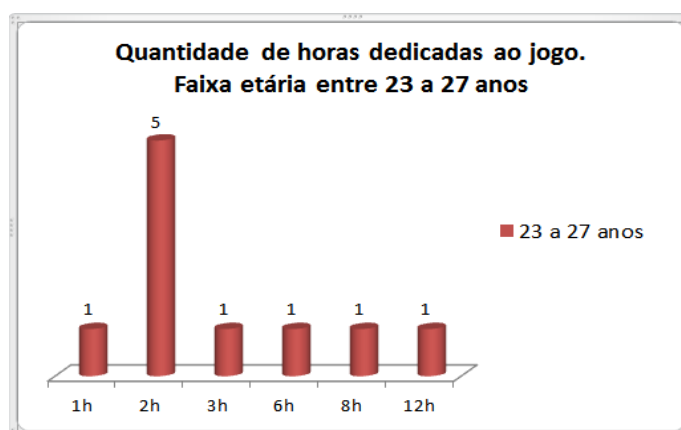
Gráfico 1 – Quantidade de horas dedicadas ao jogo, dos jogadores entre 18 e 22 anos



Fonte: Autora, 2011.

Dos respondentes que dedicam menos de 7h para o jogo, apenas o jogador que se conecta por 30min informou que deixa de realizar alguma atividade para jogar, fato este intrigante visto o pouco tempo de dedicação empregado.

Gráfico 2 – Quantidade de horas dedicadas ao jogo, dos jogadores entre 23 e 27 anos



Fonte: Autora, 2011.

Considerando o quadro geral dos 41 respondentes, 32 informaram dedicar até 6h de seu tempo diário para o jogo, restando apenas 9 jogadores acima desse horário, do qual um deles afirmou que acessa “*full time*”, ou seja, o tempo todo.

c) Nacionalidade

Quanto a esse item, dentre os respondentes todos se declararam brasileiros.

d) Região de acesso ao jogo

Essa é uma informação interessante de se abordar, visto que o jogo ocorre em um ambiente online e as amizades vão se consolidando independente da cidade ou país de acesso de cada jogador. Mediante a apuração das respostas, constatou-se que a maioria dos jogadores está concentrada na grande São Paulo, correspondendo a 22% dos entrevistados, seguido de Campinas, Paulista e Goiânia com 5% e as demais cidades com 2% de participação, apenas um dos jogadores participa fora do território brasileiro.

Considerando a participação dos jogadores distribuídos pelas regiões no Brasil, percebe-se que há uma maior incidência na região sudeste, correspondendo a 50% dos participantes, seguidos de 17% da região sul, 15% da região nordeste, 8% da região norte e 5% da região centro-oeste e distrito federal.

e) Grau de escolaridade

Um dado interessante levantado na pesquisa aponta que 40% dos participantes concluíram sua formação de nível superior e deram prosseguimento aos seus estudos, com cursos de especialização, mestrado e doutorado, demonstrando com isso que o jogo de Ikariam consegue atrair um público predominantemente adulto com profissão já definida, sendo poucos os que se encontram apenas na condição de estudante.

f) Local de acesso ao jogo

Quanto ao local que costumam acessar ao jogo, 54% dos jogadores responderam que acessam de casa. No entanto, ao serem perguntados se possuem o hábito de acessar do local de trabalho, 29% responderam que sim e outros 29% que acessam ocasionalmente, totalizando 58% dos respondentes. Retomando as respostas dos questionários constatamos que alguns dos que afirmaram que acessavam de casa afirmaram que também acessam ocasionalmente do local de trabalho, por isso a diferença nos resultados apresentados.

Assim sendo, essa primeira parte do questionário serviu para entendermos as características daqueles que participam de Ikariam, na aliança Legião Romana. Na segunda

parte abordaremos entre outros fatores: o tempo de dedicação, motivação e dificuldades encontradas no decorrer do jogo.

6.3.2 Informações referentes ao jogo

Essa segunda etapa deu-se início com o levantamento dos respectivos nicknames dos jogadores, no intuito de identificar de quem eram as respostas recebidas e relacioná-las aos e-mails fornecidos. No entanto, não foi possível utilizar seus nicks nessa pesquisa, pois muitos dos respondentes utilizam parte de seu nome como identificação, tirando desse modo o sigilo garantido na aplicação do questionário. Desse modo, foi necessário renomeá-los e apresentá-los no quadro a seguir.

Quadro 9 – Representação dos nicks dos jogadores

Jogador1	SC	Jogador12	DN	Jogador23	JF	Jogador34	RB
Jogador2	LN	Jogador13	LL	Jogador24	MU	Jogador35	SP
Jogador3	ND	Jogador14	SR	Jogador25	MF	Jogador36	PV
Jogador4	DD	Jogador15	MG	Jogador26	CH	Jogador37	LG
Jogador5	GT	Jogador16	FR	Jogador27	UA	Jogador38	XK
Jogador6	AW	Jogador17	FV	Jogador28	MT	Jogador39	OZ
Jogador7	MI	Jogador18	PR	Jogador29	NM	Jogador40	LI
Jogador8	MP	Jogador19	FG	Jogador30	MO	Jogador41	MS
Jogador9	BR	Jogador20	AL	Jogador31	KR		
Jogador10	RL	Jogador21	SQ	Jogador32	K6		
Jogador11	BM	Jogador22	CL	Jogador33	RE		

Fonte: Autora, 2011.

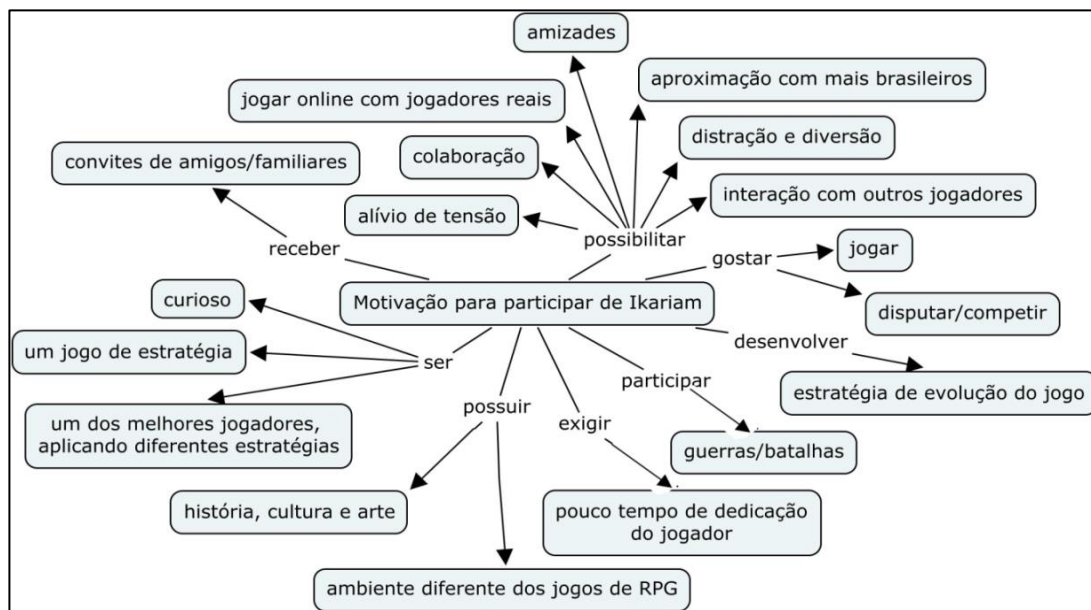
a) Motivação

O que motivou esses jogadores a quererem participar desse jogo estratégico online? E quais fatores os levaram a permanecerem nele? Essas são as duas perguntas elucidadas nesse item abordado.

De acordo com os relatos dos jogadores, 21% deles, a opção de jogar Ikariam foi o fato de ser um jogo estratégico, 16% relataram que receberam convite de amigos ou familiares e outros 10% que gostaram de jogar, competir, disputar.

Para Bêrni (2004, p.10), estratégia implica na “concepção mental (plano) de uma sequência de ações destinadas a alcançar determinado objetivo”, que no caso de Ikariam é traçada pelos líderes e articulada pelos esquadrões. Nesse jogo, são trabalhados não só as habilidades de defesa e ataque contra alianças adversárias, como também são desenvolvidas estratégias para administrar as finanças, evoluir prédios, barcos e pesquisas. Os jogadores que melhor se adequam a esse perfil passam a coordenar esquadrões, trazendo à tona novos líderes. Logo abaixo, com o auxílio de um mapa mental, são apresentadas as ações que motivaram os jogadores a participar de Ikariam.

Figura 15 - Mapa mental apresentando as motivações para participar de Ikariam



Fonte: Autora. Baseado no questionário aplicado entre os 41 respondentes, 2011.

Dentro dos fatores motivacionais apresentados pelos jogadores, também mereceram destaques: a necessidade de pouco tempo de dedicação ao jogo, a curiosidade e a possibilidade de firmar amizades. Para corroborar esses dados apontados no questionário, foi feito o resgate de algumas falas desses jogadores e apresentados logo abaixo:



RB/MAR
30/03/2011
14:27:17

Na verdade eu já jogava um jogo parecido, mas não era ON line, que era o Age of Empires. Por essa semelhança e ver q o ikariam é **um jogo de desenvolvimento e superação com relação aos aspectos de ataques e defesas, comercio, alem da participação de membros on line que deixa o jogo com mais variantes com relação ás emoções humanas que são sempre diversificadas** dependendo do momento. Foi na junção disso tudo e outras coisas que no momento nao tenho tempo para citá-las que escolhi o ikariam e ja estou há um bom tempo, mas quase sem tempo para jogar, a não ser em tempos de guerra que a ajuda aos amigos prevalece diante de muitas coisas, menos das provas da faculdade.

Aspectos de motivação destacados na fala de RB:

A fala desse jogador em um primeiro momento aplica-se à categoria de **gestão social descentralizada baseada em realização de objetivos**, no que tange a questão de desenvolvimento dentro do jogo, buscando sua própria superação, levando-o a uma aprendizagem social mediante seu comportamento individual, influenciado por uma combinação de seu conhecimento com o ambiente social que o cerca (DUBRIN, 2006), que ao ser aplicado ao autointeresse passa a ser uma força propulsora para se alcançar os resultados desejados. Já em relação à participação de membros online e às emoções envolvidas é possível contemplá-las na categoria de **motivação social** tendo em vista que o jogador possui necessidades de afiliação, ou seja, necessidades de construir relacionamentos interpessoais aliando-os as ações decorrentes no jogo.



MI/MAR
12/03/2011
14:18:34

O tempo que havia disponível no momento,
O gostar de jogos,
Por ser jogo de estratégia.
O fato de jogar online com jogadores Reais.
Por estar em outro País, e o jogo me aproxima ainda mais de Brasileiros.

Aspectos de motivação destacados na fala de MI:

Na fala desse jogador fica claro que o fator “tempo” em Ikariam, apesar de ser um mundo virtual persistente e suas ações não pararem de acontecer na ausência do jogador, não exige dele uma permanência constante, podendo se dar ao luxo de acessar o jogo em seus momentos disponíveis. Sua motivação maior é poder gerir seu tempo, dentro de um jogo estratégico aliado a jogadores reais em um mundo virtual, promovendo assim o desenvolvimento de seu raciocínio lógico-matemático intensificando seu contato por meio de interações sociais.



RE/MAR
29/03/2011
21:03:06

Pq é um jogo muito bom, alem de te proporcionar amizades, aventuras e outras coisas mais tem sempre competições pra vê quem é melhor e isso eu acho bom!

Aspectos de motivação destacados na fala de RE:

Quanto a esse jogador ele remete sua fala a categoria de **motivação social** no que tange as necessidades de afiliação e realização, colocando foco na importância das amizades constituídas e desafios lançados representando um interesse contínuo de superação, ultrapassando seus padrões de excelência dentro do jogo.



MF/MAR
26/03/2011
21:29:11

curiosidade a base de estrategia de evolucao

Aspectos de motivação destacados na fala de MF:

Apesar do jogador colocar o aspecto “curiosidade”, seu foco foi direcionado à estratégia de evolução, que em Ikariam remete a: pesquisa, nível de satisfação de sua população, construção de edifícios, aquisição de novas cidades em diferentes ilhas, desenvolvimento e aprimoramento de tropas e frotas, enquadrando-se nesse modo na categoria de **gestão social baseada em realização de objetivos**, priorizando as necessidades mais urgentes de sua(s) cidade(s) ou do grupo ao qual se encontra inserido.

Segundo Guimarães e Boruchovitch (2004, p. 143), o termo motivação:

Configura-se como uma tendência natural para buscar novidade, desafio, para obter e exercitar as próprias capacidades. Refere-se ao envolvimento em determinada atividade por sua própria causa, por esta ser interessante, envolvente ou, de alguma forma, geradora de satisfação.

Quanto aos fatores que motivaram a permanência desses jogadores na aliança LR, constatamos que 16% se mantêm no jogo devido às amizades firmadas, 11% por considerarem um meio de passar o tempo e se divertirem e 10% pelo estilo de jogo.

Nesse item as respostas foram bem diferenciadas, trazendo à tona outros elementos que merecem destaques como o fato de 9% dos jogadores terem levado em conta seu bom desenvolvimento nesse jogo, visto que Ikariam exige de seus participantes um equilíbrio na realização de tarefas, em que cada ação decorre uma reação. Um exemplo disso seria o controle das finanças. Quando um membro é convocado para uma batalha e ele envia suas tropas e/ou frotas, dependendo da distância e do tempo de duração desse embate, seu ouro começa a negativar. Isso força o jogador a parar temporariamente as pesquisas científicas e a produção de recursos das ilhas para poder continuar ajudando no campo de batalha. De acordo com Gomes (2009, p.100), nesse jogo estratégico,

[...] o jogador deve ser capaz de estabelecer uma relação entre as pesquisas que podem ser realizadas e as unidades [...] e edifícios que podem ser construídos, na sua estratégia de evolução. À medida que o jogador evolui no jogo essa relação aumenta de complexidade, exigindo maior esforço do jogador.

Uma fração menor desse grupo também merece ser citado, visto que cerca de 6% dos participantes indicaram a interação como fator determinante para permanência na aliança, 5% os desafios propostos e outros 5% a constante evolução estrutural do jogo que aparenta ser infinita, ou seja, os desenvolvedores do game estão sempre aprimorando, corrigindo BUGs, modificando o modo de pontuação, critérios de defesa e ataque, bem como o avanço nas pesquisas e o próprio layout. Segue logo abaixo um aviso referente a uma atualização desse jogo, ocorrida no dia 08 de maio de 2012, cuja previsão seria o final do referido mês.



29.03.2012
18h15

Queridos jogadores de Ikariam,

Como vocês já sabem, meu marido, o prefeito, foi chamado urgentemente para ajudar com o acabamento do novo layout.

A razão disso é que os nossos homens estão atrasados com a renovação das cidades. Mesmo com a ajuda do meu marido eles não vão conseguir terminar o trabalho em março, como previsto. Mas posso dizer a vocês que chegou a última etapa de testes e garanto que certamente será possível jogar com o novo layout no final de maio em todos os servidores ao vivo. Para os mais curiosos: de antemão, haverá uma fase de teste extensivo no [servidor de teste internacional](#).

Atenciosamente, a sua Kyra.

Fonte: Fórum externo do jogo Ikariam, 2012.

Outras respostas foram apontadas, porém com menor destaque que as demais citadas acima. A seguir, traremos duas falas de jogadores sintetizando o resultado apurado, destacando os fatores de amizade, lazer e evolução como os maiores responsáveis pela

permanência nesse jogo, elencando também outros elementos que representam a ideia de unidade e respeito mútuo entre os demais participantes.



MI/MAR
12/03/2011
14:18:34

A maneira de evolução do jogo q parece infinito, e com as atualizações vindas de acordo com o crescimento do mundo, o q contribui para o equilíbrio dos jogadores.

O fato de fazer amizades, mesmo q parece ser, mas há mesmo possibilidades de amizades, inimigos, amigos e ate paqueras, casamentos. kkkkkkk

O modo de jogo que contribui (ao menos meu caso) para preencher meu tempo, pois entro no jogo dou alguns cliques saio e volto entrar depois.

O fato de existir novelas, como nao posso assistir o q gosto na TV durante as novelas, entao tenho este tempo disponivel, faço pesquisas e jogo Ikariam. Prefiro qualquer coisa do que novelas.

Aspectos de motivação referentes à permanência no jogo destacados na fala de MI:

Esse jogador enfatiza como um dos fatores de permanência nesse jogo: sua atualização constante, remetendo a novos desafios, provocando assim um interesse contínuo relativo às necessidades de realização. No que tange as possibilidades de amizades, esse tem sido um motivo bastante comum entre os respondentes trazendo à tona sua necessidade de afiliação e de participação, que remete a necessidade “de fazer parte de algum grupo, de dar e receber amizade” (CHIAVENATO, 1983, p.120), levando-o a viver em grupo e socializar-se.

O último quesito apontado pelo jogador foi o de entretenimento, que remete a uma motivação intrínseca, nesse sentido Guimarães (2004, p.37) ressalta que “refere-se à escolha e realização de determinada atividade por sua própria causa, por esta ser interessante, atraente ou, de alguma forma, geradora de satisfação”. Esse é um dos fatores característicos de pessoas motivadas intrinsecamente, que busca por novidade, entretenimento, satisfação da curiosidade, entre outros elementos.



NM/MAR
28/03/2011
14:10:47

O que tem me motivado sempre, é a questão que o Ikariam nos mostra além de ser um jogo de estratégia que nos faz treinar a nossa inteligência, ele ainda nos ensina muitas coisas, sobre relacionamentos, convivência com outras pessoas, ter ética, respeitando uns aos outros e as regras do jogo, ter mais aceitação sobre os erros que todos são capazes de cometer, pensar em todos como se fôssemos apenas um dentro de uma aliança, praticar ajuda ao próximo, enfim muitas coisas que vivemos no nosso dia a dia.

Aspectos de motivação referentes à permanência no jogo destacados na fala de NM:

Essa jogadora conseguiu apontar de forma sucinta outros fatores referentes ao jogo que não foram abordados pelos seus parceiros de Ikariam, sendo eles: treinar a inteligência, ter ética, respeitar uns aos outros e as regras do jogo, ser tolerante com os erros dos colegas e agir com unicidade dentro do grupo com um só pensamento, além de praticar ajuda ao próximo entre outros fatores.

Em relação a “treinar a inteligência”, Kashiwakura (2008, p.72) identificou habilidades cognitivas que uma pessoa desenvolve pelo uso de games, sendo uma delas identificada como habilidade de concentração e raciocínio, no qual afirma que diante dos desafios apresentados aos jogadores para se alcançar seus objetivos, faz-se necessário "avaliar e organizar as informações disponíveis, e, baseado nelas, tomar decisões estratégicas de curto ou longo prazo". Ikariam faz com que seus participantes desenvolvam essa habilidade de raciocínio lógico-matemática, no intuito de equilibrar as finanças, priorizar as pesquisas, elevar o número de tropas e frotas, bem como enviá-las para o combate.

No que tange à questão “ética” e de respeito ao próximo, e as regras do jogo aplicada em Ikariam, primeiramente faz-se necessário compreender o significado dessa palavra, derivada do grego *ethos*, que diz respeito ao “costume” e aos “hábitos do homem”, integrando o ramo filosófico que estuda o melhor modo de se viver em sociedade.

De acordo com Prensky (2010, p.162), os games podem sim oferecer lições de ética, moral e valores, no entanto a melhor maneira de se aprender sobre ética ainda passa pelo diálogo, pela discussão e reflexão, sendo esses fatores “vitais ao processo de aprendizado ético, por este ser um assunto permeado de especificidades situacionais, julgamentos, opiniões e até mesmo contradições”.

Como foi possível perceber, por ser amplo, esse tema merece uma pesquisa dedicada a essa abordagem visando averiguar se os valores éticos de uma pessoa no mundo real se refletem em sua representação no mundo virtual.

Em relação a ser tolerante com os erros dos colegas, faz parte do processo da **aprendizagem colaborativa**, pois no decorrer do jogo é que se vai adquirindo as percepções e atos necessários para se alcançar os objetivos coletivos, considerando o fato de que o

jogador inexperiente precisará se apoiar em dicas de seus parceiros de ilha ou de aliança, como parte natural de seu processo de aprendizagem.

E por fim a questão da unicidade dos participantes da aliança LR, de modo que todos sejam como um só jogador. Conseguir esse intento é o desejo de boa parte dos jogadores, no entanto, como em Ikariam há uma rotatividade muito grande e não possui um número limitado de integrantes para cada aliança, fica muito difícil de conseguir essa integração, apesar de se reconhecer os esforços empreendidos pelos líderes de cada esquadrão.

Manter-se motivado em Ikariam vai além da dinâmica, desafio ou designer do jogo, dependerá em boa medida da **interação e unidade entre os jogadores**, visto que a meta fim é conquistar o mundo em que estão inseridos e se manter nessa liderança, levando-se em conta que não há um final delimitado para esse jogo. Desse modo, como é possível manter todo um grupo motivado mês a mês, ano a ano, se baseando apenas no estilo do jogo? Mediante as respostas apuradas, é possível afirmar que as relações de amizades constituídas e as evoluções sucessivas do jogo conseguem manter esses jogadores por mais tempo imersos nesse mundo virtual.

b) Tempo de dedicação e acesso ao jogo

Um aspecto muito discutido na sociedade diz respeito ao tempo de dedicação ao jogo, considerando que o tempo excessivo de imersão por parte do jogador poderá levá-lo a um status de vício e abandono de atividades, podendo apresentar prejuízos pessoais a médio e longo prazo (BAPTISTA, 1999).

No caso de Ikariam, segundo relato dos próprios jogadores, para 78% deles, sua participação não interfere em suas atividades diárias, pois dedicam no máximo 6h por dia. No entanto, 15% de seus participantes informaram que permanecem no jogo entre 6h e 12h, e 7% acima desse tempo. Nesses casos, há registros de interferência em suas rotinas, atrapalhando ritmo de sono, trabalho, estudos, convívio familiar e momentos de lazer.

Quanto ao horário de acesso dos jogadores, constatou-se que há uma maior disposição no turno da noite com 40% dos participantes, o que não implica dizer que não há acesso nos demais horários, pois no turno da manhã há uma frequência de 22%, equiparando-se ao grupo que acessa no horário da tarde com 25%, indicando o menor horário de acesso na madrugada com apenas 13% de seus integrantes.

No que diz respeito ao tempo de acesso ao jogo e a aliança Legião Romana, a maioria dos respondentes indicou que possui experiência, visto que 78% participam de Ikariam há mais de um ano, o que não se reflete na adesão à aliança, no qual o percentual cai para apenas 27% dos integrantes que participam nesse mesmo período.

c) Participação em outros mundos além do Sigma

Cerca de 46% dos jogadores informaram que se sentem impelidos a participar de outros mundos além de Sigma. Dentre eles, 42% afirmaram participar de mais um mundo, 47% de mais dois mundos e 11% acima de três mundos.

Entre os fatores que motivaram os jogadores a participarem de mais um mundo virtual em Ikariam, destaca-se o fato de 17% deles desejarem aprender a lidar melhor com o jogo e com isso buscar construir uma conta melhor que a atual, outros 17% enfatizaram o vínculo de amizades, 10% indicaram as batalhas e 7% se dividiram em: diversão, desafios, estilo de jogo e aplicação de experiência adquirida de um mundo em um novo mundo, os demais fatores tiveram menor relevância.

De maneira geral esses jogadores buscaram adquirir maior experiência para melhorar a estratégia de jogo em seus diferentes mundos, não deixando de lado as amizades adquiridas e o ânimo por novos desafios ao surgimento de cada novo “server”.

d) Dificuldades encontradas no decorrer do jogo

A respeito desse quesito, destaca-se o fato de que 17% dos jogadores informaram não ter encontrado nenhuma dificuldade no processo de compreensão e evolução do jogo. Interessante esse relato levantado, pois, segundo Gomes e Carvalho (2009, p.11), “[...] os jogadores de *Ikariam* estão sujeitos a uma organização social complexa. Onde um jogador precisa de capital social, representado pela reputação deste jogador e a confiança que ele adquire dos outros membros, para evoluir na guilda e conseqüentemente no jogo”.

Ikariam não é um jogo tão intuitivo, para evoluir os jogadores dependem inicialmente do auxílio do avatar, seguido do menu ajuda e por fim do contato com outros jogadores mais experientes que possam dar dicas para determinadas ações. Os jogadores que relataram não encontrar dificuldades se adaptaram bem a esse estilo de jogo, e desenvolveram sua própria estratégia, mas não é a realidade de todos, tendo em vista as diferentes dificuldades

apresentadas. Dentre elas tiveram maior destaque o fato de 13% dos participantes serem atacados demasiadamente no início do jogo, 10% em equilibrar o tempo de dedicação ao jogo com vida pessoal e outros 10% na disponibilidade de recursos que é escassa no início do jogo e solicitada em grande quantidade na medida em que o jogador vai evoluindo sua cidade, tropas e frotas. Para retratar esse fato destacamos a fala de um jogador.



RE/MAR
29/03/2011
21:03:06

A maior dificuldade são as seguintes:
Quando se é fraco vc é roubado direto e não dá pra juntar recursos;
Quando já é forte é um pouco difícil juntar os recursos necessários para evoluir as cidades pq é muito caro!

Essa fala de RE reflete uma característica típica dos jogos ETR no que diz respeito à gestão de recursos e demais atividades exigidas de cada jogador, sendo necessária uma coerência quanto à tomada de decisões e prioridades definidas no decorrer do jogo para não ser surpreendido pelo adversário, pois de acordo com Viana (2008, p.17):

A coleta de recursos é crucial para o desenvolvimento do jogador, mas é de fundamental importância saber realizar as decisões do quanto se focar nesta tarefa visando que seu inimigo pode estar se preparando para lhe atacar a qualquer instante, é preciso manter sempre o foco no andar do jogo e não somente numa atividade.

No que diz respeito à evolução das cidades, em Ikariam, a cada nível de construção alcançada, vai se elevando a quantidade de materiais necessários para a elevação de outro nível. Ao compararmos o menu de ajuda com os possíveis níveis de construção, percebemos que durante as atualizações recorrentes do jogo, foram ampliando esses níveis e esqueceram de atualizar o menu. Esse fato tem dificultado o jogador no que tange a sua tomada de decisão, pois desse modo não é possível saber o limite de cada edificação, dando a impressão de que algumas delas têm possibilidades infinitas de crescimento, exigindo do jogador um replanejamento constante e uma grande reserva de recursos. Conforme exposto no exemplo abaixo, comprovando assim o questionamento de RE no que tange a dificuldade de se conseguir a quantidade de recursos necessários para se evoluir nesse jogo.

Quadro 10 – Quantidade de recursos necessários previstos para elevar uma CM



Fonte: Fórum externo de Ikariam, 2012.

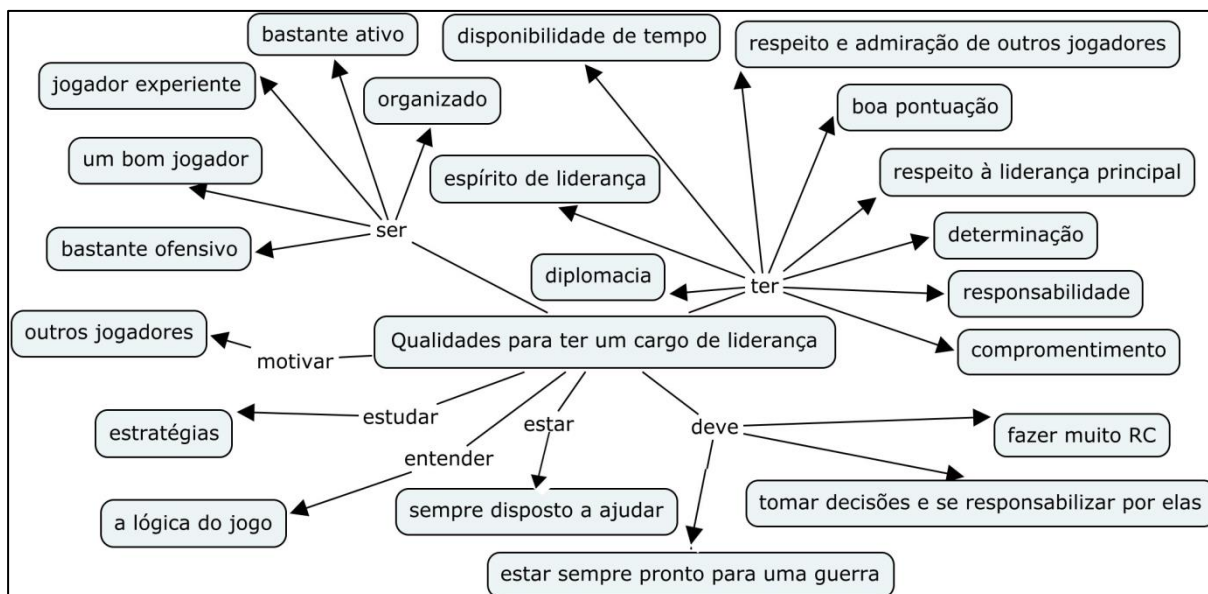
Outros dois fatores que se destacaram segundo 8% dos participantes, foram as questões de evolução entre uma construção e outra que demanda um tempo razoável, e a pouca colaboração do(s) vizinho(s) de sua(s) ilha(s) no que tange a melhoria da coleta de recursos. Esse último item apontado implica na evolução do jogador, visto que para ele produzir mais recursos faz-se necessário evoluir as minas que se encontram nas respectivas ilhas de enxofre, mármore, cristal e vinho, caso contrário sua produção fica aquém de suas necessidades.

e) Atributos dos cargos de liderança

Dentre os 41 jogadores respondentes apenas 37% deles informaram que possuem cargos de liderança na aliança, alternando entre líder de esquadrão, general, sargento, conselheiro, ministro, diplomata e secretário de Estado. Ao serem questionados sobre as características que os levaram a serem convidados a um cargo de liderança, 16% dos participantes informaram que a disponibilidade de tempo influenciou bastante, pois assumir um cargo de liderança implica ser um jogador bastante ativo, ou seja, estar online o máximo de tempo possível no decorrer do dia, noite e até madrugada.

Ser experiente em Ikariam e sempre disposto a ajudar outros companheiros em momentos de batalhas correspondeu a 8% dos atributos que se deseja encontrar em um líder, os demais fatores poderão ser observados no mapa mental apresentado na figura 16.

Figura 16 – Mapa mental apresentando as qualidades necessárias para ter um cargo de liderança



Fonte: Autora. Baseado no questionário aplicado entre os 41 respondentes, 2012.

Esse último mapa mental reflete o pensamento dos jogadores que adquiriram algum cargo de liderança dentro do jogo, remetendo as qualidades que acreditam que o favoreceram para adquirir essa posição de confiança dentro do grupo. Entre as características apresentadas é possível destacar a **liderança carismática** que implica no líder que procura motivar seus liderados, estar sempre disposto a ajudar, além de ser comprometido com o grupo, possuir espírito de liderança, tomar decisões e se responsabilizar por elas, também adquirindo respeito e admiração de outros jogadores.

No que diz respeito ao estilo de liderança aplicado na aliança LR, ela alterna entre dois estilos clássicos, ora o **autoritário** definindo as metas a serem alcançadas ou alvos a serem atacados, centralizando seu poder de decisão sobre o grupo. Ora, compartilhando o poder em uma gestão **democrática**, compartilhada, coletiva, no qual todos opinam e se ajudam mutuamente.

Dos 41 jogadores, de acordo com as respostas apresentadas no questionário, 15 deles assumiram cargos de liderança e atribuíram as características e posturas assumidas no decorrer do jogo, como os fatores decisivos para o recebimento de convite para assumir tal responsabilidade dentro da ally.

f) Fatores que o auxiliaram no desenvolvimento de: cidade(s), tropas e pesquisa.

Nesse item foram elencados elementos que favoreceram na evolução dos jogadores por meio de respostas objetivas, deixando uma opção em aberta para que eles pudessem acrescentar alguma outra informação relevante.

O resultado apontou que cerca de 62% dos participantes conseguiram desenvolver sozinhos sua estratégia por tentativa e erro, característica típica da geração NET evitando com isso o auxílio por meio do menu de ajuda, explorando o ambiente do jogo no intuito de desvendar suas nuances e possibilidades, encontrando soluções para diferentes aplicabilidades (WOLYNEC, 2005; GOMES; CARVALHO, 2008).

Entre aqueles que precisaram em algum momento de ajuda 14% informaram que contou com o auxílio de colega(s) da aliança e 9% recorreram ao guia de ajuda, as demais respostas tiveram menor relevância.

6.4 Análise dos jogadores entrevistados

O roteiro de entrevista semi-estruturada foi dividido em duas partes: na primeira, foram elencadas perguntas sobre os relacionamentos ocorridos dentro do jogo, intitulada de **Etapa A: Relacionamentos**. Já a segunda parte teve por objetivo compreender quais as dificuldades e soluções encontradas no decorrer do jogo, além das habilidades adquiridas frente às estratégias escolhidas, sendo nomeada de **Etapa B: Estratégia, motivação e habilidades adquiridas no jogo**.

Dos 41 jogadores foram selecionados nove jogadores para essa etapa da entrevista mediante as respostas inquiridas no questionário de acordo com os critérios de inclusão e exclusão definidos, no entanto os jogadores “MF” e “PR” alegaram não estar com tempo disponível para a conclusão dessa última etapa.

Considerando os dados do questionário e entrevistas individuais, foi possível caracterizar o perfil dos jogadores selecionados, sendo eles: oito do sexo masculino e um do sexo feminino, todos brasileiros, com faixa etária entre 18 e 47 anos e escolaridade variando do ensino médio incompleto a pós-graduação.

A entrevista foi realizada pelo MSN, com o tempo de duração entre 1h30 e 2h. Logo abaixo seguem os jogadores representados pelas iniciais de seus nicks, de acordo com a configuração apresentada no quadro 9 da p. 90 desse estudo, evitando assim a identificação

dos jogadores. Ao lado de cada codificação foi designada uma característica, escolhida pelo próprio jogador, identificando como ele se vê dentro do jogo. Quanto aos avatares utilizados para representá-los, foram desenvolvidos pela autora desse estudo, por meio do site: <<http://www.zwinky.com>>, no intuito de personalizar os personagens e evitar problemas de autoria.

Os relatos aqui apresentados irão intercalar as respostas dos jogadores com as categorias definidas durante esse estudo, além de resgatar algumas anotações de campo consideradas relevantes e respostas apuradas no questionário, desenhando assim o perfil de cada participante.

FG: “O Motivador”

A escolha desse jogador se dá, por ele ser considerado entre seus pares o maior motivador e articulador da aliança Legião Romana e o que possui o maior tempo de jogo.

Ao ser aplicado o questionário com esse sujeito, ele revelou que conheceu Ikariam por acaso, que este foi o primeiro jogo online e também estratégico ao qual resolveu participar.



PERFIL

Faixa etária: 33 a 37 anos

Relacionamento: União estável

Habita na Região: Sudeste

Grau de escolaridade: Mestrado

Tempo de jogo: *Full Time*

Estilo de jogo: ofensivo

Logo no início de sua entrevista, FG relatou que o estilo de jogo estratégico e suas interações o motivaram a ser jogador e, como estava com tempo disponível terminou se envolvendo e participando de Ikariam.

Foram justamente essas interações ocorridas no ambiente e o fato de poder exercer cargos de liderança que o motivou a perseverar neste jogo, assumindo posteriormente as funções de general e secretário de Estado.

Aspectos de motivação destacados na fala de FG:

O discurso inicial desse jogador remete ao conceito de motivação intrínseca que se caracteriza pela busca de novidades e desafios, tendo como foco a realização de determinada atividade pelo simples prazer de realizá-la, sendo essencial para seu desenvolvimento cognitivo e de inserção social (RYAN; DECI, 2000).

Aspectos de motivação referentes à permanência no jogo destacados na fala de FG:

Sua permanência no jogo levantaram questões de adaptação à dinamicidade desse jogo, bem como os conceitos de necessidade de afiliação e de realização (próprias da categoria de motivação social), levando-o a um grau de satisfação e de bom desempenho, reconhecidos pela líder-mor da aliança que o delegou cargos de extrema confiança e responsabilidade. Pois, cabe ao **Secretário de Estado** admitir/dispensar integrantes, visualizar os recursos de todos os participantes da ally, configurar os estatutos a serem seguidos pelos jogadores e editar a página interna da aliança, que só é visualizada por seus membros. No que tange ao cargo de **General**, fica designado verificar a quantidade de tropas/frotas de todos os participantes da ally, observar todos os ataques realizados por seus membros, bem como chamá-los de volta para suas cidades de origem quando a aliança apresentar um número inferior de tropas e/ou barcos no campo de batalha.

Logo abaixo foi resgatado um trecho de sua entrevista referente ao item motivação, complementando desse modo o que foi dito no momento da aplicação do questionário:



“O ikariam me motivou pelos projetos que vc tem que traçar para ir conseguindo as coisas, e depois a interação com as pessoas. Não sou muito praticante de jogos, tanto que o ikariam é o único que jogo atualmente”.

Dentre os sujeitos investigados, esse jogador foi o que apresentou maior tempo de acesso e dedicação ao jogo, bem como o que mais interagiu na caixa de mensagens, totalizando 98 interações no mês de dezembro (2010), 102 em janeiro (2011) e 70 em

fevereiro (2011) isso contando apenas as Mensagens Circulares (MCs), sem considerar as Mensagens Particulares (MPs), não sendo possível mensurá-las por serem direcionadas individualmente para cada jogador. No entanto, todo esse tempo de dedicação ao jogo tem seu preço, Ikariam interferiu diretamente no seu sono, nos momentos de lazer, em seu trabalho, convívio familiar e por fim em seus estudos. Esse fato traz à tona um problema que vem crescendo em meio a um acesso demasiado às tecnologias, como afirma Baptista (1999, p.99), “a imersão em certas dimensões da Internet (particularmente jogos e chatrooms) tem levado a um abandono de actividades e objectivos pessoais com considerável prejuízo dos projectos pessoais a médio e longo prazo”.

No que diz respeito às interações constituídas no jogo, vale ressaltar que para enviar tantas mensagens e ser tão respeitado dentro da aliança, foi necessário criar uma rede de relacionamentos, que no início era restrita apenas aos seus vizinhos de ilha. No decorrer do jogo aderiu primeiramente a aliança chamada PIRATAS que posteriormente se fundiu à Legião Romana, a partir dessa junção por ser um jogador muito ativo nos campos de batalha em sua antiga ally, ficar muito tempo imerso no mundo virtual e ser um bom estrategista, terminou conquistando cargos de liderança na LR e aos poucos foi construindo laços de amizade. No que tange aos relacionamentos, ele enfatiza as amizades conquistadas e sua importância dentro do jogo:



“Dentro da ally, além dos laços de companheirismos de aliança, tive outros laços de amizade, de teclar no msn, e de conversar no skype (programa de voz), por bom tempo. Conversas que não estavam apenas relacionado ao jogo, mas de outras coisas. No entanto não teve nenhuma amizade que se concretizou no encontro real. Ficou apenas no virtual”.

“No meu caso como era general da ally, me aproximei mais dos jogadores que se interagiam mais pela forma de batalhas que tínhamos. Ou aqueles que tinha algum cargo na ally e fazia parte da cúpula. Estes tipos de jogadores são os que eu mais interagiam”.

Diante de sua última resposta, foi solicitado que FG explicitasse um pouco sobre esses elementos de aproximação com determinados jogadores e não de outros, ele relatou que:



“[...] os elementos que promovem a aproximação, é a dedicação e "responsabilidade" de não deixar um aliado na mão. Como eu desenvolvi no jogo um cargo de liderança, não era apenas uma administração das cidades que desenvolvia, mas da aliança toda, deste modo, minha relação de jogo era na forma de cobrar a participação dos integrantes, assim sendo, aqueles que correspondiam esta participação era os que mais se aproximavam do perfil que procura pra aliança, e conseqüentemente se aproximavam mais de mim...”

Um dos pontos fortes elencados por FG foi o quesito “Gestão de pessoas”, apontando indícios de uma abordagem baseada na Teoria Neoclássica, no que tange a ênfase nos objetivos, buscando a eficácia dos resultados. Outro ponto abordado diz respeito ao trabalho em grupo com comprometimento, ressaltando a importância de auxiliar o companheiro quando assim for convocado. No quesito liderança, FG sempre deixou claro aos seus liderados que a aliança LR possui um perfil de guerra e não de construtores de “casinha”, enfatizando aos seus integrantes que se eles não correspondessem a essa expectativa, poderiam jogar em outra aliança aliada, optando assim em reduzir seu quadro de participantes quantitativamente, visando um grupo mais unido e de qualidade dedicado aos combates.



“[...] gosto muito de batalhas grandes. E a construção tem que vir para melhorar sua condição em batalhas e não ao contrário, isso é o que eu penso. Que minhas qualidades são um bom organizador de batalhas, e persistir na busca da vitória”.

Em relação às dificuldades encontradas no decorrer do jogo, FG relata que seus maiores desafios se deram quanto à gestão de recursos, se assemelhando à fala do jogador RE na p.98 no que tange à evolução de suas cidades, precisando desenvolver estratégias para solucionar os problemas encontrados, como segue em seus relatos abaixo:

Dificuldades encontradas:



“Como tinha bom tempo disponível pro jogo, creio que não enfrentei grandes dificuldades. Mas creio que sempre a aquisição de novas cidades, é a maior dificuldade, pois pra evoluir todas as residências de governador para que não haja corrupção é bem complicado. Não tive nenhuma dificuldade de roubo a minha cidade, por exemplo, e meus roubos era pensado no sentido para não causar algum desentendimento apesar que quando assumi lideranças nas ally, eu não tinha mais paciência de ficar roubando. Seria algo ultrapassado...”

Diante de sua resposta, foi questionado se ele não teve dificuldades para equilibrar as finanças durante as batalhas e quais soluções encontradas.

Estratégias desenvolvidas:



“Então, não muito, porque eu sempre me utilizei do mercado, sempre vendia muitos bens no mercado, pra poder financiar o exército. Porque assim, se vc não tem seu habitante trabalhando na mina, ele te rende 3 ouros, e na venda de 1 produto sempre vendia 8 a 10 ouros, então deixava ele trabalhando pra vender....e roubava pra vender”



“além de arrumar alguém pra financiar, muitas vezes “

Financiar? Como?

“[...] alguém que tinha ouro, já que ele não joga priorizando exército, aí sobra ouro pra ele, aí acaba me comprando bens acima do preço de mercado, no intuito de passar o ouro mesmo”.

As estratégias desenvolvidas passaram por uma aprendizagem social, mediante as necessidades de evolução geradas no decorrer do jogo, que desaguaram em uma aprendizagem colaborativa, corroborando com Jacobi, Granja e Franco (2006, p.7) quando afirmaram que: “A aprendizagem social, que é uma construção coletiva, permitirá que as posições coletivas e individuais sejam colocadas em mesas de negociação, de preferência num modelo de ganhos mútuos e em processos de aprendizagem colaborativa”, configurando desse modo o fato de que as pessoas em seus campos sociais desenvolvem seus processos de aprendizagem com a ajuda de parceiros, destaca-se assim uma “aprendizagem por meio de colaboração”. De acordo com Gee (2010, p.74-75),

Nos bons jogos, os jogadores aprendem e treinam conjuntos de competências enquanto parte integrante da realização de coisas que precisam e que querem ver concretizadas. Encaram as competências, antes de mais, como uma estratégia para concretizar um objetivo, e só depois, como um conjunto de competências distintas.

Aproveitando essa temática sobre aprendizagem, foi perguntado ao FG se esse jogo contribuiu no desenvolvimento de novas habilidades e em caso afirmativo, quais seriam elas.

Resgatando sua resposta:



“Creio que sim.

- 1 - liderança
- 2 - estratégias, pensar nas melhores estratégias de guerra
- 3 - de manter objetivos e cumpri-los (na evolução das cidades)”

Complementando essa questão, ele informou quais os atributos que levou para o seu dia a dia, suas principais ações e ensinamentos, apresentados logo abaixo.

Atributos alcançados:



“Claro que na estratégia de guerra, não pe algo saudável, levando pra vida real... mas vc pensa alguma alternativa pra aquilo que vc tem na hora tipo assim, um exemplo bobo.. muitas pessoas se queixam no jogo de que pe roubado e tal, aqui no jogo existe varias formas, maneira de vc fazer pra que não seja roubado por outro jogador analogicamente na vida real acontece isso vc tem que ter meios, pensar em meios pra que vc não seja assaltado, por exmplo...”

Ações que se destacaram:



“1 - selecionar pessoal que estavam mais dispostas para as batalhas.
2 - coordenar estas pessoas e grandes batalhas
3 - ajudar nas dúvidas que as pessoas tinham sobre o jogo”

Ensinos:

“Liderar as pessoas. Saber que as coisas funcionam bem, quando existem varios lideres que desempenham as devidas funções. Jamais assumir sozinho tudo, isso sobrecarrega. Mas pra isso funcione desta forma ideal é muito complicado.
Outro ensinamento e saber administrar controle de finanças e saber muito lidar com as pessoas e seus comportamentos.”

Em sua última fala FG conseguiu sintetizar duas categorias aqui trabalhadas. No quesito liderança, assumiu uma gestão democrática, participativa e distribuída (CHIAVENATO, 1983; LIMONGI-FRANÇA, 2006; COSTA, 2010), no qual cada líder possui sua função e as dificuldades são compartilhadas. A outra categoria diz respeito à gestão de recursos e de pessoas, levando-o a aprender a administrar suas despesas e comandar seus liderados.

OZ: “O Sensato”

Diferentemente do primeiro jogador apresentado, OZ possui um estilo de jogo direcionado à gestão de recursos e não exerce nenhum cargo de liderança apesar de ser bastante ativo.

Conheceu Ikariam por meio de um anúncio inserido no Orkut, porém na época não tinha muito tempo para jogar devido aos compromissos do trabalho, por conta disso terminava

esquecendo que tinha uma conta nesse jogo, só quando mudou de emprego para um mais tranquilo conseguiu distribuir melhor seu tempo e aprendeu a jogar Ikariam, tomando gosto pelo jogo. Sendo ele seu primeiro jogo estratégico, antes dele OZ só tinha experimentado jogar colheita feliz.

PERFIL

Faixa etária: 18 a 22 anos

Estado civil: Solteiro

Habita na Região: Sul

Grau de escolaridade: Superior completo

Tempo de jogo: 15h/dia

Estilo de jogo: gestor de recursos e cidade(s)



O que motivou esse jogador a participar de Ikariam em um primeiro momento foi a “curiosidade” mediante a propaganda do jogo no Orkut, seguido de “novas descobertas em jogos de estratégia que não tinha jogado até então”.

Aspectos de motivação destacados na fala de OZ:

Diante da fala desse jogador, foi possível perceber que o estímulo “curiosidade” gerou uma motivação intrínseca, ou seja, gerou um impulso interno que o levou a ação de jogar.

Esse jogador foi o que apresentou o segundo maior tempo de acesso e dedicação ao jogo, 15h, porém acionou bem pouco a caixa de mensagens, tendo em vista que ele entrou na ally no mês de fevereiro de 2011 (último mês referente às anotações de campo), contabilizando apenas 12 interações, na qual mais da metade delas tratava-se de TCs. Essa quantidade excessiva de horas de imersão no jogo também prejudicou o jogador em suas atividades rotineiras como: sono, lazer, trabalho, dedicação à família e estudos, do mesmo modo que ocorreu com FG.

No que diz respeito ao uso das interfaces de comunicação dentro do jogo, esse jogador enfatizou a importância de:



“conhecer regras do jogo, conseguir melhores tropas e frotas, melhor evolucao dentro de um contexto geral”.

Seus relacionamentos se constituíram quando começou a participar da ally, no entanto, a maioria dessas amizades foi baseada no jogo. Esse jogador afirmou que partilhou com um grupo muito seletivo sobre sua vida pessoal e destacou a importância desses laços nos momentos de “[...] troca de recursos, favores, ataques em conjunto e assim por diante”.

No decorrer da entrevista, ele revelou que sua motivação configura-se em:



“evoluir para poder ser capaz de aumentar expressivamente meus generais para me divertir em guerras e ataques isolados”.

Diante desta fala, OZ ressalta sua expectativa em ser um bom gestor de recursos e de tropas conforme apresentado no ciclo motivacional, no qual o indivíduo recebe um estímulo, que provoca uma necessidade, uma tensão, e gera uma ação que o leva a alcançar um grau de satisfação.

Quanto ao seu estilo de jogo, ele se considera:



“gestor de recursos e cidade no momento creio que dentro deste jogo a gente passa por varias mudancas ou seja vc **as vezes tem mais prazer pelo jogo outras nao**, nesse exato momento nem estou jogando muito pois **pra mim o jogo esta ficando chato**, e uma das minhas qualidades que eram perceptíveis era o de guerreriar independentemente de onde fosse e com quem fosse”.

O referido jogador relata em sua fala que se sente desmotivado, ao ponto de nem sentir mais prazer nas atividades realizadas no jogo. Esse fator vivenciado nessa etapa do jogo remete novamente ao ciclo motivacional, no entanto, durante esse processo motivacional o jogador conseguiu atingir o ápice de sua satisfação dentro dos desafios propostos no jogo, não encontrando nenhum outro fator (desafio) que o motivasse a continuar jogando, gerou assim um grau de frustração, que poderá ser sanado, caso ele encontre outra necessidade a ser alcançada (CHIAVENATO, 1983), retomando assim sua motivação.

As dificuldades relatadas por esse jogador dizem respeito ao início do jogo:

“ataques de jogadores maiores devido a entrar quando o mundo era muito ativo e os jogadores já tinham pontuação bem mais elevadas do que a minha”.

O jogador conseguiu perceber que ao entrar tardiamente em um servidor, já em andamento, o deixaria em condições desfavoráveis em comparação com os demais jogadores, pois os mesmos já teriam evoluído suas cidades e tropas, complicando e muito a sua evolução e adaptação a essa realidade.

A solução estratégica encontrada:

“entrar em allys amigas ou nas academias das quais esses jogadores faziam parte.”

Quanto às habilidades adquiridas, OZ acredita que desenvolveu:



“raciocínio lógico em algumas circunstâncias, às vezes até a manipulação em relação a alguns players hehehe, concentração, mas nada que outras áreas de estudo não te tragam em dobro hehehe”

Sua principal ação em Ikariam foi ajudar nas batalhas durante as guerras declaradas e aprender com o jogo que “gastar seu tempo de maneira errada na internet pode causar grandes prejuízos”.

MS: “O Demolidor”

Este terceiro jogador, possui um estilo de jogo bem aguerrido, sempre gostou de batalhas e exerceu por um bom tempo o cargo de Diplomata, além disso, assumiu o papel de mediador e auxiliou a líder da ally no bom equilíbrio da LR, sempre pensando de que forma ajudar seus companheiros.



PERFIL

Faixa etária: 18 a 22 anos

Estado civil: Solteiro

Habita na Região: Nordeste

Grau de escolaridade: Superior incompleto

Tempo de jogo: 10 a 15h/dia

Estilo de jogo: ofensivo

O papel de um Diplomata é de fundamental importância para cada aliança, pois esse jogador fica incumbido de gerenciar tratados de paz ou de guerra contra outras allys, tem o papel de convidar novos jogadores, editar a página externa e receber todos os recados enviados para o grupo.

O jogador MS conheceu Ikariam por meio de um amigo que o convidou para jogar no mundo Kappa, porém ele desistiu de continuar no jogo ao fim de três semanas, pois teve sua conta hackeada. Mesmo com esse fato lamentável, MS perseverou nesse servidor e jogou também em diferentes mundos antes de entrar em Sigma, campo desta pesquisa.

As relações constituídas nesse jogo, bem como o seu estilo estratégico foram fatores determinantes para sua permanência no jogo, como ele mesmo relata em sua fala:

“Um fator muito importante, amigos que construir nesse jogo e pelo simples fato de eu gostar dele, é o unico jogo que estou jogando no momento e ele me faz bem mesmo trazendo problemas para minha vida social”.

Aspectos de motivação referentes à permanência no jogo destacados na fala de MS:

Esse jogador retoma a importância dos vínculos afetivos de amizade como fator predominante para sua perseverança no jogo, trazendo à tona os conceitos de necessidade de afiliação, de construção e manutenção das relações interpessoais.

Um dado preocupante que ele revela em sua fala é o fato de imprimir um determinado ritmo de jogo mesmo tendo consciência de que ele tem prejudicado sua vida social, seu sono e seus estudos (conforme relato apurado no questionário).

Alguns especialistas têm se preocupado com esse tipo de questão, tratando o caso dentro de uma perspectiva de compulsão por jogo, sendo considerada uma disfunção séria de comportamento. Essas perturbações de comportamento estão sendo estudadas sob o nome de *Internet Addictive Disorder (I.A.D)*, caracterizada por

[...] um consumo excessivo de tempo em actividades na Internet com prejuízo pessoal evidente tanto a nível individual (diminuição de relações pessoais, por exemplo) como a nível profissional (redução do tempo efectivo de trabalho ou mesmo incapacidade para trabalhar). Baseados nos conhecimentos prévios que existem e estão bem identificados para as perturbações de consumo excessivo (drogas, álcool, tabaco, jogo compulsivo) (BAPTISTA, 1999, p. 97).

Esse tema de dependência de jogos tem sido considerado questão de saúde pública na Coreia do Sul ao ponto de criarem uma lei intitulada Cinderela, tendo como finalidade combater o vício nos jogos de internet, estabelecendo que nenhum jovem pode jogar videogame durante a madrugada. No caso do Brasil, apesar de não ter chegado a esse patamar de preocupação, já existe um grupo de apoio para quem tem dificuldade de se desconectar da internet, localizado no Hospital das Clínicas de São Paulo. No caso específico de MS, FG, OZ e demais jogadores que costumam passar muito tempo imersos nos mundos virtuais ao ponto de interferir em suas atividades rotineiras, acende-se um sinal de alerta.

No que tange às interações realizadas nesse mundo persistente de Ikariam, MS interagiu pouco com seus pares por meio da caixa de mensagens, totalizando 28 interações em dezembro, 33 em janeiro e 13 no mês de fevereiro, trazendo à tona assunto como tratados culturais, declaração de guerra, estratégias de ataque e entretenimento.

Para esse jogador as interfaces de comunicação existentes no ambiente contribuíram tanto para a constituição de amizades quanto inimizadas, como podemos acompanhar em seu relato logo abaixo.



“Digo que no Fórum ajudou ter mais inimigos, as postagens de batalhas vencidas e batalhas perdidas só trouxe inimigos. Mural de recado e chat ajudou na comunicação e batalhas pois sem a comunicação não dariam certo”.

Sua fala se justifica em relação ao fórum, pois é por esse meio que as batalhas são firmadas, bem como as regras que indicarão a pontuação para definir quem será declarado vencedor. Quanto ao mural de recados ao qual ele se refere, corresponde à caixa de

mensagens, que é o principal meio de comunicação da aliança, já o chat seria o “group” criado no MSN possibilitando combinações síncronas de ataques a outras alianças, tendo em vista que o chat e fórum interno da aliança só foram implementados em agosto de 2011.

Dentro desse mundo virtual persistente, um dos fatores que contribuíram para que MS conquistasse novas amizades, foi o fato de ficar praticamente todos os dias online, no turno da madrugada, dialogando, atacando e criando estratégias, no intuito de vencer as batalhas. Esse jogador chegou a enfatizar a importância de seus relacionamentos constituídos durante os momentos defesa e ataque da ally, sendo esse grupo seletivo com quem ele poderia contar em tempos de batalha, como apresentado em sua fala logo abaixo.



“Pois na aliança tem muita gente que só jogava por jogar e aqueles como eu que jogava para se tornar forte, conhecido e temido tem até mesmo que ajudar, e na hora de ser ajudado só vinham os amigos”.

Para MS, os fatores que o fizeram se aproximar de determinados jogadores em detrimento de outros foram:



“Concerteza a atitude e o respeito. Mesmo que o ikariam seja um jogo de batalhas e guerras o respeito entre jogadores tem que haver e o jogador tendo atitude ele será forte pois o medo não trás vencedores”.

Por ser um jogador muito ofensivo nos campos de batalha, não foi difícil conquistar inimizades no decorrer do jogo, principalmente com os vizinhos de suas ilhas que não doavam recursos para evoluí-las e os demais jogadores que não possuíam tratado de paz com a aliança, assumindo o princípio de que: “quem não está a meu favor está contra mim”, como podemos ver em seu relato logo abaixo.



“Muitos inimigos, principalmente aqueles das minhas ilhas que não doava para evoluí-las e aqueles de aliança que não tínhamos tratados, pois cada pessoa que não era da minha aliança e que eu não conversava praticamente era inimigo eu atacava à todos”.

As batalhas têm sido para MS como uma mola propulsora direcionando-o sempre para o embate e equiparam-se as ações de liderança, instigando-o mais que o cargo de Diplomata a ele atribuído, como é possível perceber em seu relato.



“Penso que Guerrear seria o mesmo de coordenar um esquadrão pois eu sempre fui bom em guerrear e em coordenar as batalhas mais embora que tudo isso pareça eu sempre fui um Diplomata tentando não fazer com que as guerras acontecessem por motivos fúteis”.

No decorrer do jogo MS desenvolveu suas próprias estratégias e não encontrou nenhuma dificuldade em seu processo de evolução, os únicos fatores que ele considerou empecilho para ser um bom jogador foram “[...] o tempo e o raciocínio estratégicos”.

O fator tempo diz respeito à evolução das edificações existentes no jogo, pois dependendo do nível em que elas se encontram o jogador poderá ter que esperar um número elevado de horas ou dias para ver seu resultado efetivado. No que diz respeito ao raciocínio estratégico, “um bom jogador deve ser capaz de gerenciar, simultaneamente, as atividades de extração, produção e combate para obter sucesso no jogo” (CUNHA, 2010, p.6), ou seja, terá que articular as atribuições de gestor e de líder, equilibrando finanças, recursos e unidades de combate. Logo abaixo MS fala sobre uma de suas estratégias desenvolvidas.



“Sempre utilizei benefícios do jogo, como edificio de espionagem quando o jogador tinha muitos generais esperava horarios para que eu pudesse atacar principalmente de madrugada esperava a ausência do jogador”.

Essas ações, só vêm corroborar com outra fala do jogador no que tange às suas habilidades adquiridas ao longo do jogo, como: “liderança, raciocinio, calma nas ações sempre pensando antes de agir”, considerando-se “um líder estratégico”.

Como ensinamento importante, MS informou que adquiriu responsabilidade, tendo em vista que “[...] tomar conta e liderar uma aliança um esquadrão tem que ter responsabilidade e é isso que temos que ter em nossa vida social”. Além disso, destacou como suas principais ações dentro da LR o critério de ajuda mútua, pois acredita no fato de que: “[...] quando voce ajuda alguém voce esta ajudando a si mesmo. Em uma aliança temos que ser unidos atacou um atacou todos”.

MG: “O Amigo”

PERFIL

Faixa etária: 18 a 22 anos

Estado civil: Solteiro

Habita na Região: Sul

Grau de escolaridade: Superior incompleto

Tempo de jogo: 12h/dia

Estilo de jogo: ofensivo



Este é um jogador determinado, com um estilo de jogo bastante ofensivo, parceiro nas batalhas e sempre disposto a ajudar um amigo, mediante seus atributos foi convidado para exercer um cargo de liderança em um dos esquadrões. Conheceu Ikariam por meio de uma pesquisa feita na internet e, apesar de ser bastante ativo e jogar nos quatro turnos (manhã, tarde, noite e madrugada), informou que participar desse jogo não interferiu em nenhuma de suas atividades rotineiras.

Desde o início de sua participação no mundo Sigma, MG tem constituído muitas amizades, refletindo assim sua principal característica, como é possível acompanhar em sua fala.



“[...] quando eu iniciei no servidor todos tinham poucos pontos, então fiz muita amizade com quem era vizinho e foi assim que o D[...] fundou uma aliança e me convidou para fazer parte dela a FALKS”

Ao contrário de OZ que entrou em um servidor mais desenvolvido, MG acessou o jogo no seu início, favorecendo uma evolução mais tranquila, sem tantos ataques ou batalhas, tendo em vista que todos os jogadores nesse estágio procuram prioritariamente evoluir suas cidades, pesquisas, tropas e frotas.

Ao ser questionado sobre os laços de amizades constituídos, MG informou que conseguiu conquistar muitos amigos, no qual “Muitos morão em outros estados mas sempre

estamos em contato principalmente pelo MSN, contando do seu dia , de situações engraçadas ou até mesmo confortando em momentos difíceis”, transportando algumas dessas amizades virtuais para o âmbito presencial.

Além do mundo Sigma, MG participa dos mundos Ypsilon (Brasil) e Tes Serv (Reino Unido), este último no intuito de conhecer as atualizações de Ikariam antes de chegarem ao Brasil. Enfatizou também a importância das amizades conquistadas e seu reflexo nas ações do jogo, como apresentado no relato abaixo.



“Sim, são muito importantes, pois estamos em um jogo de guerra e precisamos contar com ajudas de outros e com boas amizades podemos formar boas batalhas pois sabemos que se teus amigos falarão que estarão na batalha pode contar com eles”.

Para esse jogador “a responsabilidade e o companheirismo” são os elementos que mais o aproxima dos parceiros de jogo, o curioso é que MG não dá muita importância às MCs, tendo acionado bem pouco a caixa de mensagens no período investigado com 9 interações em dezembro, 8 em janeiro e 11 em fevereiro, tratando de informações de batalha, de amizade e tratados culturais, firmando suas amizades por meio de MPs.

Ikariam foi seu primeiro jogo online e o que motivou a permanecer nele, além das batalhas e o desejo de estar entre os cem melhores jogadores, foi a evolução de sua conta, os pontos relativos à quantidade de generais e principalmente as amizades, retomando aqui a categoria de motivação social com os conceitos de necessidade de afiliação e de realização.

As dificuldades encontradas por MG no decorrer do jogo dizem respeito à gestão de suas cidades, levando o jogador a aprender mediante erros e acertos os tipos de construções que devem ser erguidas ou destruídas, como segue em seu relato.



“Em qual tipo de edificil contruir em cada cidade e para solucionar esse problema tive que destruir alguns e contruir os que eu achava melhor”.

As demais dúvidas que surgiram, em relação à evolução de tropas e pesquisas, foram sanadas com a ajuda dos parceiros de aliança.

Ikariam por ser um jogo estratégico, tem em boa parte de seu elenco jogadores dedicados às batalhas. De forma natural, os mais guerreiros vão desenvolvendo suas estratégias de defesa e ataque, como no caso de MG, que percebeu que nem sempre o exército mais forte é o que tem mais chance de vencer uma batalha, tudo depende da estratégia empregada, como segue em seu relato.



“Sim, pois eu achava que ter apenas os soldados mais fortes em uma batalha iria ser suficiente, mas com o tempo descobri que em custo e forssa eu deveria ter um pouco de todos pois assim os mais fracos eu mandava na frente da batalha para que levarem a maios quantidade de munições dos inimigos e assim que meus soldados mais fortes entram na batalha o inimigo ja esta fraquejando, ai eu ganho a batalha e reponho na maioria soldados baratos”.

Na fala do jogador é possível perceber sua evolução nas ações estratégicas adotadas durante o jogo, corroborando com a fala de Arruda (2009, p. 163) quando diz que:

[...] Os jogadores, na maioria das partidas, demonstraram maior valorização às táticas/estratégias do que ao vínculo direto entre evolução e força, ou seja, sempre é possível ao jogador sobrepujar o oponente, ainda que haja uma aparente superioridade deste pela sua evolução mais rápida no jogo.

Para MG, esse jogo contribuiu positivamente em sua vida, tendo em vista que por meio dele aprendeu a controlar o stress e valorizar o trabalho em grupo, trazendo à tona uma aprendizagem por meio de colaboração, como apresenta em sua fala.



“o trabalho em equipe, isso é muito importante, pois antes eu queria fazer tudo sozinho e o mais rapido possível”.

O ponto forte desse jogador foi conquistar muitas amizades, adaptar-se as regras do jogo tirando seu melhor proveito e aprender a trabalhar em equipe, considerando o fato de que estar dentro de uma aliança como a LR implica que todos lutam pelo mesmo objetivo e não há como conquistar o grande império de Ikariam sozinho.

MF: “O Estrategista”

Este jogador só participou da etapa do questionário, alegando estar sem tempo para acessar o MSN e realizar a entrevista. Nos períodos investigados de dezembro a fevereiro ele só postou uma MC no último mês para informar o preenchimento de TCs.



PERFIL

Faixa etária: 23 a 27 anos

Estado civil: Solteiro

Habita na Região: Centro-oeste

Grau de escolaridade: Ensino médio incompleto

Tempo de jogo: 12h/dia

Estilo de jogo: ofensivo

Esse jogador não exerceu nenhum cargo de liderança dentro da LR, mas sempre foi muito parceiro nos momentos de combate e desenvolveu suas próprias estratégias de jogo, como auxílio apenas do menu de ajuda. Conheceu esse jogo por meio de propaganda, sentindo-se motivado a participar dele por conta de uma “curiosidade a base de estratégia de evolução”.

Semelhante ao jogador MG, MF também joga nos 4 turnos e alega que esse fato não interfere em nenhuma de suas atividades rotineiras, apesar de participar de dois mundos em Ikariam com o intuito de evoluir, guerrear e formar outras amizades.

O jogador informou na aplicação do questionário que a sua maior dificuldade ocorreu no início do jogo, pois foi a etapa em que sua cidade possuía um nível baixo de evolução e seu armazém não tinha capacidade para proteger muitos recursos, favorecendo assim o processo de pilhagem.

PR: “O Parceiro”

Esse jogador apresenta características semelhantes ao seu antecessor MF, pois não assumiu nenhum cargo de liderança e só participou da etapa do questionário, alegando estar sem tempo para acessar o MSN e realizar a entrevista. Em relação às postagens na caixa de mensagens, nenhuma foi realizada por esse jogador nos períodos investigados de dezembro a fevereiro.

Jogador bem ativo, PR sempre se coloca a disposição para as batalhas, e o fato de participar de Ikariam nos 4 turnos, segundo ele, só o tem afetado na questão do sono, não interferindo em nenhuma outra atividade do seu dia a dia.

PERFIL

Faixa etária: 28 a 32 anos

Estado civil: Casado

Habita na Região: Sudeste

Grau de escolaridade: Ensino médio incompleto

Tempo de jogo: 12h/dia

Estilo de jogo: ofensivo



Conheceu Ikariam, por indicação de um amigo que o incentivou a participar alegando que PR era um bom jogador. Diante dessa afirmativa, ele começou a se dedicar ao jogo firmando muitas amizades, passando a tratar Ikariam como uma forma de entretenimento, um campo de diversão entre amigos. No entanto, todas essas atividades fez com que PR participasse de mais 2 mundos, sendo eles: Eta e Ypsilon, tendo como fator motivacional: “O VICIU DE JOGAR MAIS E MAIS”.

Quanto às dificuldades apresentadas pelo jogador, ele informou que só teve em relação a conseguir recursos, principalmente o cristal e desenvolveu suas estratégias de jogo sozinho.

SC: “O Guerreiro”



PERFIL

Faixa etária: 23 a 27 anos

Estado civil: Solteiro

Habita na Região: Sudeste

Grau de escolaridade: Superior completo

Tempo de jogo: 8h/dia

Estilo de jogo: ofensivo

O jogador SC possui um estilo de jogo aguerrido e um cargo de liderança correspondente à posição de general, atuando bem próximo ao núcleo da aliança com a missão de desenvolver estratégias e estar à frente das batalhas, enfrentar os adversários e declarar guerras. Seu contato com o jogo deu-se inicialmente pela curiosidade, depois de ver uma propaganda na internet. Como já havia experimentado outros jogos no estilo estratégico e RPG, resolveu conhecer a dinâmica de Ikariam.

Ao entrar no jogo, SC optou por não aderir a uma aliança “até saber se os jogadores seriam jogadores que gostavam do jogo”. Durante essa etapa de observação ele atacou todos os que ele “achava que entravam pouco no jogo”, gerando conflitos, desafetos, xingamentos e até convites para aderir a determinadas alianças, por considerá-lo combativo. Logo abaixo é possível ver outro recorte de sua fala, no qual SC exalta suas qualidades mais perceptíveis dentro do jogo.



“[...] gosto de atacar quem eu acho que frequenta pouco o jogo ou quem tem mais de uma conta (multi-jogadores), pois estes fazem várias contas, para trocar ou roubar os insumos que geram, se auto beneficiando. Gosto de roubar destas contas para irritar os outros jogadores”.

Dentro da aliança, SC fez poucos amigos, em contrapartida, conquistou vários companheiros de combate. Foram esses elos firmados e os desafios lançados que o motivaram a permanecer em Ikariam. Logo abaixo, ele enfatiza os tipos de relações que construiu no jogo.



“Foram mais laços de companheiros, como sou um pouco frio, não costumo me relacionar com muitas pessoas e nem manter muito o contato com as mesmas. Quanto aos companheiros, eram pessoas que gostavam de atacar os mesmos alvos, sendo assim combinávamos de atacar em grupo, sendo esta a relação que mantinha”.

Em sua fala fica evidente a importância de fazer parte de um grupo unido, competitivo e determinado, focado em um mesmo objetivo. Em seu exercício de aproximação com determinados jogadores em detrimento de outros, SC disse que não gosta de conversar “ou aproximar de pessoas que não entendem a engenharia do jogo ou falam demais e agem de menos”, ou seja, prefere se afastar do grupo se não perceber certa cumplicidade nas atividades propostas. Para esse jogador, os relacionamentos existentes na ally são importantes para o

desenrolar do jogo, “Pois podemos contar sinceramente com as pessoas, podemos pedir favores. E geralmente estes favores é que faz o jogo ficar interessante”.

Durante o jogo, apesar de considerar importante o uso das interfaces de comunicação, SC acionou pouco a caixa de mensagens, constando de 12 interações em dezembro, 19 em janeiro e nenhuma em fevereiro, tendo como principais assuntos abordados: batalhas, trocas de recursos e por último entretenimento. Ainda de acordo com seu relato, SC informou que costuma acessar o jogo durante três turnos: manhã, noite e madrugada, interferindo diretamente na rotina de seu sono, trabalho e estudos, deixando de realizar atividades de seu dia a dia.

Esse jogador desenvolveu sozinho sua estratégia de jogo, baseada na observação e no estilo de jogo de cada adversário, como afirma em sua fala abaixo.



“[...] praticamente as estratégias são todas tiradas de observação no estilo de jogos de cada oponente. Observando os melhores horários e que tipo de jogador é. Caso seja adolescente, sabemos que a maioria destes estuda. Daí você analisa se é pela manhã ou pela parte da tarde que vai atacar. Outros jogadores trabalham em ambientes que não é possível o acesso ao jogo, daí com isto você gera sua estratégia”.

O fato desse jogador ficar imerso no jogo 8h/dia, o permitiu melhor avaliar seus adversários e explorar seus pontos fracos, diminuindo assim as perdas de tropas e frotas em possíveis embates, tendo em vista a vantagem adquirida ao saber com antecipação e de forma planejada o perfil de seu oponente e seu poder ofensivo.

Nesse processo de aprendizagem, o referido jogador desenvolveu, segundo seu relato, as habilidades de observação e lógica; em relação ao ensinamento adquirido para seu dia a dia foi que ele deve “[...] agir com mais paciência com outras pessoas”, pois não pode exigir que elas façam ou se esforcem tanto quanto ele gostaria.

No quesito gestão de recursos e cidades, SC não encontrou grandes dificuldades, a única retratada foi a demora entre uma construção e outra, atrapalhando um pouco seu ritmo de jogo. Já em relação as suas ações mais importantes, ele considera: assumir o cargo de general, acompanhar de perto as “fusões com outras alianças, declaração de guerra, e inúmeras batalhas a favor da aliança”, trazendo à tona as necessidades de realização e poder inseridas em uma motivação social.

CH: “O Guerreiro.2”

PERFIL

Faixa etária: 43 a 47 anos

Estado civil: Casado

Habita na Região: Sudeste

Grau de escolaridade: Ensino médio incompleto

Tempo de jogo: 6 a 8h/dia

Estilo de jogo: alterna entre gestor de recursos em tempos de paz e ofensivo em tempos de guerra



Jogador versátil, CH conheceu ikariam por insistência de um primo que terminou cedendo uma de suas contas para que ele participasse do jogo.

Antes de entrar na LR construiu sua rede de relacionamento de forma natural com seus vizinhos de ilha, que participavam de uma mesma aliança e tinham como regra “não roubar e proteger uns aos outros”, aderindo posteriormente a essa ally que nem existe mais, assim como seus antigos vizinhos.

Dentro da LR esse jogador exerceu diferentes cargos de confiança, como: general, conselheiro e líder de esquadrão, sempre se colocando a disposição do grupo sem deixar a vaidade subir a cabeça, assumindo os cargos a ele confiados. A exemplo de sua participação atual, na condição de um simples soldado, que visa defender a ally.

Para esse jogador é importante estreitar os relacionamentos dentro da aliança, levando em conta que Ikariam é um jogo de guerra e conflitos, desse modo faz-se necessário saber com quem é possível contar, caso receba algum ataque, e também ajudar esses parceiros quando dele necessitar.

Ainda dentro dessa temática de relacionamentos, foi perguntado a CH quais tinham sido os elementos que o aproximou de determinados jogadores e não de outros, ele respondeu que:



“tem jogadores que conquistam sua admiração sem ter feito nada pessoal a vc. Simplesmente pelo fato de como joga o jogo tenho exemplos de varios antigos e novos jogadores que gostam de uma batalha e sabem fazer isso (criou alguma extrategia de combate) e tem outros (a maioria) pensa que este jogo é fazendinha feliz do orkut ou cityvile do facebook”.

Dentro da ally, os jogadores que se dedicam apenas à evolução de suas cidades não são muito bem quistos, pelo simples fato dessa aliança primar por batalhas e participação coletiva nos ataques. Aqueles que entram na LR e não mantêm o número de pontos ofensivos, defensivos e de gerais em alta, são convidados a irem para outra aliança, pois não conseguem corresponder ao perfil de jogadores desejado. Logo abaixo é possível ver um trecho das regras existentes na página interna dessa aliança.

Quadro 11 – Recorte da página interna da aliança LR, contendo algumas de suas regras



Fonte: <www.ikariam.com.br>.

Um fato curioso desse jogador é que para ele as interfaces de comunicação (mural de recado, chat e fórum), atrapalham mais do que ajudam, tendo em vista que muitos participantes “postam muitas besteiras”, desse modo ele não faz questão de postar no mural, nem de entrar no chat ou fórum.

Ao ser questionado sobre inimizades no decorrer do jogo e o motivo dessa discórdia, o jogador relatou logo abaixo uma experiência negativa que teve em uma de suas ilhas com um de seus vizinhos.

“[...] oq gerou essa discordia,foi assim eramos companheiros de ilha e ele tinha sido atacado e roubaram todos os seus recursos me enviou uma MP me pedindo ajuda para repor vinho em suas cidades e eu de pronto ajudei, fizemos um acordo por msg que não atacariamos um ao outro, mas ao ligar o pc em um determinado dia e abrir meu jogo quem estava saqueando minhas cidades? (o proprio)

Perguntei o pq daquilo e ele disse que o jogo era assim de roubar e ser roubado, então daquele dia em diante fiz dele meu saco de pancadas do jogo já ate sai de uma antiga aliança só para poder ataca-lo, mas hoje estou de boa o deixei quieto (ficou muito fraco)”.

Esse jogador adaptou-se facilmente ao jogo, só apresentando dificuldades em seu início, quando “não conseguia juntar material para evoluir”, pois sofria constantes assaltos.

No entanto, desenvolveu uma estratégia de defesa e ataque junto com seu primo, no qual interagiam via celular para evitar que fossem pilhados.

De acordo com CH, Ikariam contribuiu com o desenvolvimento de um raciocínio rápido e deixou para ele o ensinamento de “companheirismo”, destacando como sua melhor experiência “guerrear no 1x1 com um cara” que tinha o dobro de soldados “e ganhar a batalha”, provando que quantidade de tropas não implica em qualidade e, só ganha o jogo quem possui uma boa estratégia de ação.

NM: “A Motivadora”



PERFIL

Faixa etária: 43 a 47 anos

Estado civil: Casada

Habita na Região: Sudeste

Grau de escolaridade: Superior completo

Tempo de jogo: acima de 6h/dia

Estilo de jogo: defensiva e ofensiva

Essa jogadora possui um papel de liderança muito importante dentro da aliança, pois coordena um grande grupo com muito diálogo e diplomacia diante das demais allys. Quando, questionada sobre que tipo de liderança exerce, NM respondeu:



“Sou Líder democrática, não lidero sozinha, acho a opinião da minha cúpula muito importante, e dependendo o caso a opinião de todos os jogadores, para que eu possa tomar certas decisões”.

Sua gestão é descentralizada, distribuída, comunicativa, competitiva e partilhada com seus pares, apresentando também características de uma liderança transformacional, no qual delega responsabilidades a sua equipe, inspirando-os a superar seus próprios interesses para o bem do grupo.

Conheceu Ikariam por meio de pesquisa na internet, sendo atraída, a princípio, por ser um jogo estratégico, no entanto sua permanência se deve a outros elementos complementares, relatados nas páginas 95 e 96.

Sua experiência no jogo não se limita apenas ao mundo Sigma, tendo em vista que participa de outros dois mundos: Ypsilon e Phi, também assumindo papel de liderança nesses ambientes. Segundo seu relato, seu horário de acesso é apenas no turno da noite, não interferindo assim em nenhuma atividade de seu dia a dia.

Seus relacionamentos em Ikariam começaram antes da adesão à aliança por meio de MPs, posteriormente firmaram-se grandes laços de amizade, no qual algumas delas saíram do âmbito virtual e com outras conseguiu manter contato por telefone, passando a fazer parte de sua vida e de seu cotidiano. Se tivesse como contabilizar as amizades constituídas nos 3 mundos, segundo seu relato, chegaria a um total de mais de 200 amigos. Para NM, os relacionamentos existentes na ally “são muito importantes, por causa da fidelidade e amizade, com isto não corremos risco de sermos traídos”.

No início desse jogo, NM sentiu dificuldade para evoluir, no entanto “com a criação de novas cidades e com a extração dos Bens de luxo” tudo foi ficando mais fácil, além do uso das interfaces de comunicação que possibilitou a troca de informações sobre o jogo e outras alianças.

Ao longo do jogo, essa jogadora desenvolveu algumas estratégias, de acordo com cada situação que foi surgindo em seu caminho e também adquiriu experiências com outros jogadores.

No que tange às habilidades adquiridas, segundo seu relato, foram: “Trabalhar em equipe, pensar em um conjunto e não em si próprio, Gerenciamento financeiro, estratégia, parar, pensar e analisar, para depois se tomar uma atitude”, agindo com prudência e responsabilidade.

Quanto ao ensinamento adquirido, a jogadora enfatizou que:



“Devemos ter um bom caráter, não ser egoísta, ter consideração pelas pessoas que estão atrás do monitor contando com você como se elas estivessem ali na sua frente na vida real, ser leal, dividir o que tiver para ajudar o próximo, etc... Este jogo faz nos tornar uma pessoa melhor”

E por fim, as ações que considerou mais importantes desenvolvidas durante o jogo, foram: “liderar... motivar... coordenar... construir laços de amizade... aprender a administrar... ensinar... e vencer batalhas estrategicamente”.

Com o auxílio das informações apuradas no questionário e roteiro de entrevista foi possível responder o problema da pesquisa de “como se dão as relações e a construção das estratégias de jogo em Ikariam?”, apresentando os seguintes resultados:

- As relações são construídas desde o início do jogo, primeiramente com os vizinhos de ilha e em um segundo momento com companheiros de mesma aliança, no qual os jogadores tendem a se aproximar das pessoas com objetivos e interesses semelhantes, visando com isso encontrar parceiros comprometidos no decorrer do jogo;

- A respeito das estratégias, cada jogador foi desenvolvendo a sua de acordo com os desafios apresentados em Ikariam, como por exemplo:

- a) produzir tropas em grande quantidade e de baixo custo para a linha de frente do combate, visando dar trabalho a seus adversários, pois em um segundo momento quando as tropas adversárias estiverem apresentando cansaço ou baixa munição, é chegado o segundo momento de ataque utilizando suas melhores unidades;
- b) realização de ataques na madrugada, aproveitando o momento em que seus adversários não estão preparados para uma boa defesa;
- c) realização de ataques em contas inativas, ou seja, em contas que o referido jogador não tem entrado cotidianamente, mas que continua produzindo recursos;
- d) venda de mercadoria superfaturada para os próprios aliados, para que desse modo possa garantir o ouro necessário para longas ou distantes batalhas.

Em relação ao perfil dos jogadores, seu tempo de dedicação, interesses e motivações, foram apurados que, na aliança LR, todos aqueles que participaram do questionário, são brasileiros, predominantemente do sexo masculino; cerca de 54% encontra-se na faixa etária entre 18 e 27 anos, no qual apenas 22% deles se dedicam ao jogo acima de 6h por dia. Seus interesses e motivações referem-se ao estilo de jogo ETR, gosto pela competição, constituição de amizades, bem como o pouco tempo de dedicação necessária para seu desenvolvimento, sendo construídas diferentes estratégias ao longo do jogo, apresentando suas facilidades e dificuldades dentro desse ambiente, respondendo assim aos objetivos específicos da pesquisa.

Além disso, foram apresentadas por meio dos relatos dos jogadores, suas principais ações, habilidades adquiridas como: comunicação e interação, sociabilidade, administração, articulação lógico-matemática, liderança e estratégia. Além do fato de aprenderem a trabalhar em equipe, serem parceiros, dividirem responsabilidades dentro da ally, lidarem com pessoas e seus comportamentos, bem como administrar melhor seu tempo e firmar amizades com pessoas de diferentes localidades, apresentando Ikariam como um terreno propício para socialização, interação, desenvolvimento de novas habilidades e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo teve como objetivo principal analisar como se dão as relações dos jogadores e a construção de suas estratégias em Ikariam, descrevendo o que cada jogador adquiriu de aprendizado para seu dia a dia dentro desse jogo estratégico online. Para atingir esse objetivo, foi necessário caracterizar o perfil dos jogadores, seu tempo de dedicação, interesses e motivações, além de identificar as estratégias utilizadas e apontar suas facilidades e dificuldades dentro desse ambiente.

A pesquisa ao ser iniciada continha cerca de 105 jogadores atuantes na aliança Legião Romana, no universo de Ikariam, no server SIGMA. Ao final do período de aplicação do questionário (1ª etapa da pesquisa), foram recolhidas apenas 49 respostas, das quais 8 foram eliminadas pelo critério de exclusão. Deste quantitativo foram selecionados 9 respondentes para a 2ª etapa com a realização de entrevistas online no MSN, no entanto apenas 7 participaram tendo em vista que dois deles não estariam com tempo disponível para a realização da mesma.

Diante desse cenário, as informações do questionário foram cruzadas com as respostas das entrevistas no intuito de responder o problema da pesquisa: “como se dão as relações e a construção das estratégias de jogo em Ikariam?”, elencando as seguintes conclusões:

- As relações começam a ser construídas em Ikariam desde o primeiro acesso ao jogo, primeiramente com seus vizinhos de ilha e em um segundo momento com seus parceiros de aliança. Os jogadores tendem a se aproximar das pessoas que buscam os mesmos objetivos e interesses, visando encontrar em seus parceiros: dedicação ao jogo, responsabilidade e companheirismo, não deixando um companheiro na mão.

- Em relação as estratégias, grande parte, foram desenvolvidas pelos jogadores mediante aos desafios diários apresentados em Ikariam, como nos exemplos citados, logo abaixo, por alguns desses jogadores:

- a) utilizar o mercado para suprir o ouro nos momentos de batalhas, vendendo mercadorias de forma superfaturada para os próprios membros da aliança que possuem muito dinheiro;

- b) mandar tropas de baixo custo em grande quantidade na linha de frente do combate para enfrentar seus adversários, surpreendendo-os com um embate posterior, com o envio de seus melhores soldados no momento em que as tropas adversárias apresentarem cansaço;
- c) ataques sorrateiros no meio da madrugada, em momentos inesperados ou quando as contas dos adversários apresentarem inatividade.

- Quanto ao processo de aprendizagem, boa parte dos jogadores enfatizou a importância de poder contar com parceiros dentro do jogo, desenvolvendo junto com eles suas táticas de combate, bem como assumindo papéis de líderes e de administradores, sempre contando com alguma parceria na ilha ou na aliança para alcançar os resultados desejados, tendo ciência que ninguém evolui nem vence sozinho.

No que diz respeito aos objetivos específicos é possível afirmar que eles foram alcançados, tendo em vista que foi delineado o perfil dos jogadores, bem como seu tempo de dedicação, interesses e motivações, além de suas estratégias desenvolvidas, sendo apresentadas em um perfil geral logo abaixo:

- São jogadores brasileiros, predominantemente do gênero masculino, compostos em boa medida por um público de adultos, em sua maioria na faixa entre 18 e 27 anos, com uma participação expressiva da região sudeste com 50% dos participantes, contando com 40% de pessoas já formadas e outros 27% em processo de graduação;

- A maioria dos participantes acessa o jogo de casa e no turno da noite;

- Quanto ao tempo de acesso, os jovens na faixa etária dos 18 aos 22 anos dedicam em média entre 1 e 4h, diferentemente do público de 23 a 27 anos que acessam apenas 2h, correspondendo a 54% dos entrevistados, ou seja, a maioria dos jogadores dedicam pouco tempo ao jogo, registrando apenas 9 jogadores com participação acima de 6h por dia;

- Em relação ao fator motivacional que levaram os jogadores a participar de Ikariam, destacaram-se: o fato do jogo ser estratégico, constituir amizades, gostar de competir, exigir pouco tempo de dedicação e ter curiosidade quanto à dinâmica do jogo.

- É uma aliança composta de jogadores experientes no qual boa parte deles participa de dois, três e até quatro mundos simultaneamente.

- Seus jogadores não encontraram grandes dificuldades para evoluir seu jogo desenvolvendo sua própria estratégia ao longo do jogo. Apontando como fatores de maior dificuldade os ataques sofridos no início do game e a conciliação do tempo de dedicação com a vida pessoal.

E para responder as questões levantadas no objetivo principal dessa pesquisa, foram investigadas as interações sociais desses sujeitos, descrevendo o que cada jogador conseguiu levar de aprendizado para seu dia a dia dentro do jogo estratégico online Ikariam, no intuito de “analisar como se dão as relações dos jogadores e a construção de suas estratégias em Ikariam”, destacando-se:

- As interações realizadas entre os jogadores e registradas na caixa de mensagens no qual FG se destaca dentre os 9 entrevistados contendo mais de 250 interações, intercalando tópicos de batalhas, liderança, estratégia, amizades, tratados culturais e comerciais.

- Em relação as principais ações desenvolvidas pelos jogadores destacam-se: a seleção de jogadores ofensivos, coordenação de pessoas e de grandes batalhas, bem como tirar dúvidas sobre a dinâmica do jogo, ajudar nas batalhas e aprender a guerrear estrategicamente.

- Nesse íterim foi possível elencar as seguintes habilidades adquiridas pelos jogadores:

Comunicação e Interação – Habilidade desenvolvida no espaço de interação social de Ikariam, nos diálogos cotidianos gerados na caixa de mensagens, chats e em seus fóruns internos e externos, essencial para as relações diplomáticas, de amizades, de articulação e estratégia. Segundo Gee (2010, p.209): “Os jogadores – que interagem uns com os outros, no jogo e através de um sistema de chat – ajudam-se uns aos outros sem se preocuparem de aspectos do mundo real [...]”.

Sociabilidade – Os jogadores aprenderam a conviver com pessoas diferentes localidades, trocar ideias, informações e experiências. De acordo com Oliveira (1993, p.244), trata-se de uma sociabilidade comunicativa, “em que a sociabilidade se constitui através da relação intersubjetiva de sujeitos capazes de ação e de linguagem, que se entendem mutuamente sobre algo no mundo”.

Administração - Os participantes aprenderam a gerenciar recursos, finanças, pessoas e pesquisas, além de evoluir no jogo, articular batalhas e equilibrar o saldo em ouro. Segundo Gee (2010, p.83),

Neste tipo de jogos, os jogadores desempenham uma civilização que escolheram e para a qual devem tomar um conjunto de decisões. Enviam os seus cidadãos à procura de recursos (podem ser alimentos, lenha, minerais, ouro, etc. ...) e utilizam estes recursos para a construção de casas e de edifícios militares. Os seus cidadãos são, assim, encarregados de explorar a zona que eles pretendem explorar. [...] À medida que vão reunindo recursos e construindo, vão também evoluindo, permitindo deste modo que a sua civilização atinja novos graus de complexidade e aperfeiçoamento.

Liderança e Estratégia - cada líder aprendeu a coordenar seu esquadrão e arquitetar estratégias para entrar no território adversário e vencer seus combates.

Articulação lógico-matemática - a todo o momento o jogador foi instigado a tomar decisões de curto ou longo prazo, aproveitando da melhor forma possível o tempo disponível para cada ação.

- E de ensinamento adquirido dentro do jogo destacam-se: a divisão das responsabilidades de liderança com outros jogadores contribuindo com o bom funcionamento do grupo e não sobrecarregando ninguém; aprender a administrar as finanças; lidar com pessoas e seus comportamentos; poder estender ajuda a um amigo na expectativa de ser ajudado nos momentos difíceis, ou seja, ser companheiro; ter paciência com seus parceiros de jogo.

Diante dos resultados apurados, podemos afirmar que Ikariam provou ser um campo vasto de socialização, comunicação, interação, propício para o desenvolvimento de novas habilidades e com potencial para uma aprendizagem social, colaborativa.

Mesmo com um layout simples, em comparação a outros jogos, Ikariam também possui um campo rico a ser explorado em sua concepção histórica, trazendo à tona traços da Grécia Antiga que poderiam ser relacionados em uma atividade pedagógica, considerando que o método de análise de um jogo de Consalvo e Dutton (2006), trouxe à tona elementos que podem ser facilmente explorados nos cursos de Administração, Psicologia e de modo em particular na História, tendo em vista o cenário marítimo do jogo remetendo à Grécia Antiga, formas de governo, os tipos de tropas e frotas, o uso da praça pública como forma de

comunicação nas ilhas, o comércio, bem como a mitologia grega com seus deuses pagãos e respectivos templos.

O jogo Ikariam apresentou um campo vasto para experimentações, no que tange a historicidade, relacionamentos, interação, motivação, aprendizagem, desenvolvimento de habilidades e de raciocínio lógico matemático, indicando que se bem explorado em sala de aula, poderá contribuir com a formação de pessoas de modo especial no curso de História, trazendo elementos da civilização grega, em um formato mais dinâmico e desafiador, por meio de um jogo online. Porém, o jogo também levantou algumas questões preocupantes quanto ao tempo de imersão e dedicação dos jogadores, que merecem uma maior apuração dos fatos, dando margem a uma nova pesquisa, elencando os fatores que levam o jogador a uma imersão sem limites, deixando de realizar suas atividades ou mesmo conviver com seus pares para estar no jogo.

Segundo os dados apurados, aqueles que jogaram de 8h em diante tiveram suas atividades cotidianas afetadas, equivalendo a 7 participantes ou 17% dos jogadores entrevistados. Isso implica em dizer que até nos jogos que não demandam um tempo tão grande de dedicação, como é o caso de Ikariam, faz-se necessário que seus participantes fiquem atentos e não percam de vista suas maiores qualidades de poder interagir com pessoas desconhecidas, se entreter e desenvolver novas habilidades.

No que tange a pesquisas futuras, elencamos três questionamentos: “Quais os possíveis fatores que motivam a dependência de um jogo?”; “Com tantas possibilidades de aplicação de jogos online de diferentes áreas temáticas, porque ele ainda é pouco explorado nas instituições de ensino?” e o terceiro e último diz respeito ao uso de jogos em aparelhos móveis, averiguando “De que forma os games mobiles poderiam contribuir em atividades a serem desenvolvidas em sala de aula?”, aliando aprendizagem a uma atividade de entretenimento.

As conclusões aqui apresentadas foram fundamentadas nas falas dos sujeitos da pesquisa respaldados por meio dos questionários e entrevistas, bem como na interlocução com os autores e categorias elencadas, além da observação participante realizada pela pesquisadora desse estudo, trazendo à tona elementos inseridos nos jogos ETR, a exemplo de Ikariam, que pode vir a contribuir com a Educação e Socialização dos sujeitos envolvidos.

REFERÊNCIAS

ABRÃO, B. S.; COSCODAI, M. U. **História da filosofia**. São Paulo: Best Seller, 2003.

ALEXANDRE, C.; PERES, F. A educação que motiva: o uso de redes sociais e jogos para uma aprendizagem significativa. **Hipertextus Revista Digital**, Recife:UFPE, v. 7, dez. 2011. Disponível em: <http://www.hipertextus.net/volume7/04-Hipertextus-Vol7-Carla_Alexandre-Flavia_Peris.pdf>. Acesso em: 6 ago. 2012.

ALMEIDA, C.; DIAS, V. **Tipos de liderança na relação gestor e assessor**, 2003. Monografia (Especialização em Assessoria Gerencial) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2003. Disponível em: <<http://www.adm.ufba.br/pub/publicacao/6/CPA/2003/115/Monografia.pdf>>. Acesso em: 6 abr. 2012.

ALVES, L. Estratégia de jogos na EAD. In: LITTO, F.; FORMIGA, M. (Org.). **Educação a distância: o estado da arte**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

_____. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. Salvador, 2004. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

ANDRE, M. E. D. A. **Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional**. Brasília: Líber Livro, 2005. (Pesquisa; v.13)

ARAÚJO, C. F. M.; SIMON, E. B. Objetos de aprendizagem em educação a distância: uso de jogos educacionais no estilo RPG (Role-Playing Games) digitais. **Revista Científica de Educação a Distância Paidéi@**, Santos, v. 2, n.1, 2008. Disponível em: <[http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=viewFile&path\[\]=28&path\[\]=24](http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=viewFile&path[]=28&path[]=24)>. Acesso em: 20 fev. 2012.

ARRUDA, E. P. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo *Age of Empires III* desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores?** 2009. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/1843/FAEC-4YTDL/1/teseucidio.pdf>>. Acesso em: 18 abr. 2011.

AXT, M. et al. Cidades virtuais: tecnologias para aprendizagem e simulação. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO: Construindo Novas Trilhas, 4., 2008, Salvador. **Anais...** Salvador, 2008. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/ma_rcmff_eeb_ssr_dnm.pdf>. Acesso em: 18 maio 2012.

BAPTISTA, T. M. “Navega, mas não te demores”: algumas consequências psicológicas do consumo da internet. In: ALVES, J. A.; CAMPOS, P.; BRITO, P. Q. (Org.). **O futuro da internet: estado da arte e tendências de evolução**. Portugal: Edições Centro Atlântico, 1999. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=ssCj-ag1lz8C&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 12 jun. 2012.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2010.

BARROS, P. R. M. et al. Um simulador de casos clínicos complexos no processo de aprendizagem em saúde. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 12, p. 234, 2012. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/30867/19223>>. Acesso em: 12 jul. 2012.

BAUMAN, Z. **Vida líquida**. 2. ed. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2007.

BEAUD, S. **Guia para a pesquisa de campo: produzir e analisar dados etnográficos**. Petrópolis: Vozes, 2007.

BERNARDES, E. L. Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história. In: CONGRESSO LUSO-BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO, 6, 2006, Uberlândia. **Anais...** Uberlândia, 2006. Disponível em: <<http://www.faced.ufu.br/colubhe06/anais/arquivos/47ElizabethBernardes.pdf>>. Acesso em: 21 jun. 2010.

BÊRNI, D. de A. **Teoria dos jogos: jogos de estratégia, estratégia decisória, teoria da decisão**. Rio de Janeiro: Reichmann & Affonso, 2004.

BERTO, A. R. Jogos de empresas: avaliação da cognição em relação ao processo de tomada de decisão e formação de estratégia. In: CONGRESSO VIRTUAL BRASILEIRO DE ADMINISTRAÇÃO, 4., 2004, Santa Catarina. **Anais...** Santa Catarina, 2004. Disponível em: <<http://www.convibra.com.br/2004/pdf/66.pdf>>. Acesso em: 6 jun. 2012.

BIDDLE, B.; ANDERSON, D. S. Theory, methods, knowledge and research on teaching. In: WITTRICK, M. (Ed.) **Handbook of research on teaching**. 3. ed. New York: Mcmillan, 1986.

BOFF, E.; Busetti, R. M. Um MMOG para instigar o conhecimento. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 1, 2011. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/21933/12733>>. Acesso em: 18 mar. 2012.

BOULOS JÚNIOR, A. **História: sociedade e cidadania : 6ª Série**. São Paulo: FTD, 2004.

BOWDITCH, J. L.; BUONO, A. F. **Elementos de comportamento organizacional**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=Tn4rFOYPUf8C&pg=PA42&lpg=PA42&dq=alderfer+e+teoria+ERC&source=bl&ots=K8_nQErrSp&sig=ESr4uPLapWwbJtKeEq7qsZfd7KY&hl=pt-BR&sa=X&ei=ZjqhT52IEYf50gHup7TzCA&ved=0CH0Q6AEwDjgK#v=onepage&q=alderfer%20e%20teoria%20ERC&f=false>. Acesso em: 2 maio 2012.

BRANDALIZE, A. Jogos de empresa como ferramenta de treinamento e seleção executivos e acadêmicos. **Revista Ciências Empresariais**, Ano 2, n. 3, p. 1-15, ago./dez. 2008. Disponível em: <<http://web.unifil.br/docs/empresarial/3/3.pdf>>. Acesso em: 2 maio 2012.

BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CALCAGNO, A. L. T. **Ágora: um espaço de reflexão filosófica e teológica**, 2011. Disponível em: <<http://www.agoragrega.com/tag/grecia/>>. Acesso em: 19 abr. 2012.

CALDAS, R. K. P.; ALVES FILHO, A. Fatores motivacionais determinantes do vínculo com o trabalho. **Revista da FARN**, Natal, v. 1, n. 1/2, p. 53-67, jan./dez. 2007. Disponível em: <<http://www.revistafarn.inf.br/revistafarn/index.php/revistafarn/article/viewFile/121/135>>. Acesso em: 15 abr. 2012.

CAMAROTTI, S. et. al. Proposta de um modelo de jogo online massivamente multiusuário aplica à educação. In: **ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA**, 6., 2007, Brasília. Anais... Brasília, DF, 2007. Disponível em: <<http://www.artes.unb.br/6art/textos/jeomm.pdf>>. Acesso em: 18 mar. 2012.

CASTELLAN, G. R. A ágora de Atenas: aspectos políticos, sociais e econômicos. **Klepsidra - Revista Virtual de História**, v. 26, 2005. Disponível em: <<http://www.klepsidra.net/klepsidra26/agora.htm>>. Acesso em: 8 mar. 2012.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1).

_____. **A galáxia da internet reflexões sobre internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2003.

CASTIGLIA, F. Z. **Cultura organizacional, estilos de liderança e a comunicação interpessoal nas organizações**. Curitiba, 2004. Publicações Científicas da FAE. Disponível em: <http://www.fae.edu/publicacoes/pdf/art_cie/art_12.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2012.

CAVALCANTI, M. F; SAUAIA, A. C. A. Análise dos conflitos e das negociações em um ambiente de jogos de empresas. **READ – Revista Eletrônica de Administração**., São Paulo, v. 12, n. 3, p. 1-25, 2006. Disponível em: <http://www.read.ea.ufrgs.br/edicoes/pdf/artigo_409.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2012.

CHIAVENATO, I. **Introdução à teoria geral da administração**. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1983.

CIA World Factbook. In: INDEX mundi, 2011. Disponível em: <<http://www.indexmundi.com/g/r.aspx?v=118&l=pt>>. Acesso em: 25 mar. 2012.

COMASSETTO, L. S. **Novos espaços virtuais para o ensino e a aprendizagem a distância: estudo da aplicabilidade dos desenhos pedagógicos**. 2006. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006. Disponível em: <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PEPS5049.pdf>>. Acesso em: 25 mar.2012.

CONGER, J. A. **Líder carismático: o segredo da liderança**. São Paulo: Makron Books, 1991.

CONSALVO, M.; DUTTON, N. **Game analysis: developing a methodological toolkit for the qualitative study of games**. 2006. Disponível em: <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton>. Acesso em: 19 abr. 2012.

COSTA, F. T. de C. M. N. **Desenvolvimento de liderança em mundos virtuais**. 2010. Dissertação (Mestrado em Inovação e Empreendedorismo Tecnológico) - Universidade do Porto, Porto, 2010. Disponível em: <<http://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/60413/1/000146905.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2012.

COUZIN, A. de P. **Gestão de pessoas no gerenciamento de projetos**. 2008. Monografia (Pós-graduação Lato Sensu em Gestão Estratégica de Projetos) - Fundação Armando Álvares Penteado, 2008. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/67674962/19/Lideranca-Participativa>>. Acesso em: 15 abr. 2012.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

CUNHA, R. L. de F. **Um sistema de apoio ao jogador para jogos de estratégia em tempo real**. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/1843/SLSS-85RK8D/1/renatoluizdefreitascunha.pdf>>. Acesso em: 28 abr. 2012.

CUTRIM, T. de A.; FARBIARZ, A. Educação e entretenimento. In: SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 3., 2010, Recife. Anais eletrônicos... Recife: NEHTE/ABEHTE, 2010. p. 1-10. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Tamiris-Almeida-Cutrim&Alexandre-Farbiarz-.pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2012.

DIAS, P. Processos de aprendizagem colaborativa nas comunidades online. In: DIAS, A. A. S.; GOMES, M. J. (Coord.). **E-learning para e-formadores**. Braga: Universidade do Minho, 2005. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/43745141/2004Processos-de-Aprendizagem-Colaborativa-Nas-Comunidades-Online>>. Acesso em: 21. jan. 2012.

_____. Comunidades de conhecimento e aprendizagem colaborativa. In: SEMINÁRIO DE REDES DE APRENDIZAGENS, REDES DE CONHECIMENTO. 2001, Lisboa . **Anais...** Lisboa: Conselho Nacional de Educação, 2001. Disponível em: <http://www.prof2000.pt/users/mfflores/teorica6_02.htm>. Acesso em: 23 mar. 2012.

DUBRIN, A. J. **Fundamentos do comportamento organizacional**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2006. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=fP9CzoIGjCQC&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 28 abr. 2012.

ENGELMANN, E. **A motivação de alunos dos cursos de artes de uma universidade pública do norte do Paraná**. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2010.

FACCIOLI, C. **Teorias motivacionais**, 2008. Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/informe-se/artigos/teorias-motivacionais/22665/>>. Acesso em: 15 abr. 2012.

FARIA, C. **Tipos de liderança**, 2008. Disponível em: <http://www.infoescola.com/administracao/_tipos-de-lideranca/>. Acesso em: 7 abr. 2012.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FONSECA, L. E. S. The sims: discussões pedagógicas. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO: Construindo novas trilhas, 1., 2005, Salvador. **GT2: Jogos Eletrônicos e Educação**. Salvador: UNEB, 2005. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/lazarofonseca.pdf>>. Acesso em: 18 jan. 2012.

FREIRE, G. de S. **Jogos eletrônicos: um fenômeno sócio-cultural no mundo moderno**, 2011. Disponível em: <<http://www.artigonal.com/jogos-artigos/jogos-eletronicos-um-phenomeno-socio-cultural-no-mundo-moderno-4943900.html>>. Acesso em: 11 jun. 2012.

FREITAS, V. S. et. al. Um estudo de caso relacionado à liderança no programa de extensão de serviços à comunidade - PESC. In: SEMINÁRIOS EM ADMINISTRAÇÃO FEA-USP, 2007, São Paulo. **Anais...** São Paulo: FEAC/ USP, 2007. Disponível em: <<http://www.ead.fea.usp.br/semead/10semead/sistema/resultado/trabalhosPDF/434.pdf>>. Acesso em: 14 abr. 2012.

GEE, J. P. **Bons videojogos + boa aprendizagem: colectânea de ensaios sobre os videojogos, a aprendizagem e a literacia**. Portugal: Edições Pedagogo, 2010. (Contraponto).

GOMES, T. de S. L. **O potencial educativo dos massively multiplayer online games: um estudo exploratório sobre os jogos Ikariam, OGame, Gladius e Metin2 e seus jogadores**. 2009. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educativas) - Universidade do Minho, Braga, 2009. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/52362064/O-Potencial-Educativo-dos-Massively-Multiplayer-Online-Games-um-estudo-exploratorio-sobre-os-jogos-Ikariam-OGame-Gladius-e-Metin2-e-seus-jogadore>>. Acesso em: 5 maio 2011.

_____; CARVALHO, A. A. A. Jogos como ferramenta educativa: de que forma os jogos online podem trazer importantes contribuições para a aprendizagem. In: CONFERÊNCIA ZON DIGITAL GAMES, 2008, Porto. **Anais...** Braga: Universidade do Minho, 2008. Disponível em: <http://www.tiagoslg.net/wp-content/uploads/2008/11/digital_games.pdf>. Acesso em: 17 maio 2011.

_____; O potencial educativo dos Massively Multiplayer Online Games: uma avaliação dos jogos Metin2, Ikariam, Ogame e Gladius. In: Congresso Internacional Galego Português de Psicopedagogia. In: CONGRESSO INTERNACIONAL GALEGO PORTUGUÊS DE PSICOPEDAGOGIA, 10., 2009, Braga. **Anais...** Braga: Universidade do Minho, 2009. Disponível em: <<http://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/congreso/Xcongreso/pdfs/t12/t12c444.pdf>>. Acesso em: 16 maio 2011.

_____. Os MMOG como ambientes educativos: uma análise de conteúdo dos jogos Ikariam, o game Gladius e Metin2 e dos fóruns oficiais. In: Encontro nacional de didática e prática de ensino. Convergência e tensões no campo da formação e do trabalho docente: políticas e práticas educacionais. In: ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICA DE ENSINO, 15., Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: UFMG, 2010.

GONÇALVES, D. I. F. Pesquisas de marketing pela internet: as percepções sob a ótica dos entrevistados. **Revista de administração Mackenzie**, v. 9, n. 7, nov. 2010, p.70-88. Disponível em: <<http://www3.mackenzie.br/editora/index.php/RAM/article/view/201/201>>. Acesso em: 6 jul. 2011.

GREEN, J. L.; DIXON, C. N.; ZAHARLICK, A. A etnografia como uma lógica de investigação. **Educação em Revista**. Belo Horizonte, v. 42. p. 13-79, dez. 2005.

GUIMARÃES, S. É. R. Motivação intrínseca, extrínseca e o uso de recompensas em sala de aula. In: BORUCHOVITCH, E.; BZUNECK, A. (Org.). **A motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea**. 3.ed. Petrópolis: Vozes, 2004. Cap. 2, p. 37-57.

_____.; BORUCHOVITCH, E. O estilo motivacional do professor e a motivação intrínseca dos estudantes: uma perspectiva da teoria da autodeterminação. **Revista Psicologia - Reflexão e Crítica**. v. 17, n. 2, p. 143-150, 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/prc/v17n2/22466.pdf>>. Acesso em: 5 maio 2011.

IBOPE Nielsen Online, 2012. Disponível em: <http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=pesquisa_1eitura&nivel=null&docid=A2783DA1A6F2F86D832579B1005DC913>. Acesso em: 25 mar. 2012.

IKARIAM, 2012. Disponível em: <www.ikariam.com.br>. Acesso em: 8 mar. 2012.

JACOBI, P. R.; GRANJA, S. I. B.; FRANCO, M. I. Aprendizagem social: práticas educativas e participação da sociedade civil como estratégias de aprimoramento para a gestão compartilhada em bacias hidrográficas. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 20, n. 2, p. 5-18, abr./jun. 2006. Disponível em: <http://www.seade.gov.br/produtos/spp/v20n02/v20n02_01.pdf>. Acesso em: 1 maio 2012.

KASHIWAKURA, E. Y. **Jogando e aprendendo: um paralelo entre videogames e habilidades cognitivas**. 2008. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.kashiwakura.pro.br/kashiwa.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2011.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distancia**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2003.

_____. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIMONGI-FRANÇA, A. C. **Comportamento organizacional: conceitos práticos**. São Paulo: Saraiva, 2006.

LISBÔA, E. S.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. P. Conceitos emergentes no contexto da Sociedade da Informação: um contributo teórico. **Paidei@ - Revista Científica de Educação a Distância**, Santos, v. 2, n.3, p. 1-26, jul. 2010. Disponível em: <[http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=viewFile&path\[\]=159&path\[\]=116](http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=viewFile&path[]=159&path[]=116)>. Acesso em: 25 mar. 2012.

LOURENÇO, L. M. G. D. A. **O case study José Mourinho**: uma investigação sobre o fenómeno da liderança e a operacionalização da perspectiva paradigmática da complexidade. 2006. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação, Organização e Novas Tecnologias) - Universidade Católica Portuguesa, Lisboa, 2006. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/55197939/CASE-STUDY-JOSE-MOURINHO>>. Acesso em: 6 abr. 2012.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MARTINELLI, D. P. A utilização dos jogos de empresas no ensino de administração. **RAUSP - Revista de Administração**, São Paulo, v. 23, p. 24 - 37, jul./set. 1998. Disponível em: <http://www.rausp.usp.br/busca/artigo.asp?num_artigo=617>. Acesso em: 11 mar. 2012.

MATTAR, F. N. **Pesquisa de marketing**. São Paulo: Atlas, 1996. v. 1.

MATTAR, J. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MENDONÇA, V. G. de. **Gêneros de jogos**: estratégia. 2012. Disponível em: <<http://www.pontov.com.br/site/game-design/67-classificacao-dos-jogos/71-generos-de-jogos-estrategia>>. Acesso em: 11 mar. 2012

MOECKEL, A. **CSCW**: conceitos e aplicações para cooperação, 2003. Disponível em: <http://www.pessoal.utfpr.edu.br/moeckel/publicacoes/cscw_gdp2003.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2012.

MOITA, F.M.G.S.C. **Games**: contexto cultural e curricular juvenil. 2006. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

_____; SILVA, A. C. R. da. Os games no contexto de currículo e aprendizagens colaborativas on-line. In: COLÓQUIO LUSO-BRASILEIRO SOBRE QUESTÕES CURRICULARES: Globalização e (Des)Igualdades: Os Desafios Curriculares. 2., 2006, Braga. **Anais...** Braga: UNIMINHO, 2006. Disponível em: <<http://www.filomenamoita.pro.br/pdf/osgames.pdf>>. Acesso em: 3 mar. 2012.

MORAIS, A. M.; MACHADO, L. S. ; VALENCA, A. M. G. Definindo a abordagem de comunicação no planejamento de um serious games voltado para saúde bucal em bebês. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA MÉDICA, 10., 2010, Belo Horizonte. **Proceedings...** Belo Horizonte 2010. Disponível em: <http://www.de.ufpb.br/~labteve/publi/2010_wim1.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2012.

MOREIRA, H; CALEFFE, L. G. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2008.

NETTO, J. L. da Silva. **A Grécia Antiga**. 2010. Disponível em: <<http://www.jlourengo.com/JLSN/Grecia Antiga02.htm> >. Acesso em: 15 jun. 2012.

NOVA, C.; ALVES, L. A comunicação digital e as novas perspectivas para a educação. In: I ENCONTRO DA REDECOM, 1., 2002, Salvador. **Anais...** Salvador, , 2002. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/pdf/art_redecom.pdf>. Acesso em: 16 out. 2009.

OLIVEIRA, M. A. de. **Ética e sociabilidade**. São Paulo: Loyola, 1993 (Filosofia; 25). Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=bbCS819n04IC&printsec=frontcover#v=onepage&q=sociabilidade&f=false>>. Acesso em: 8 maio 2012.

OLIVEIRA, V. L. ; CARRÃO, E. V. M. TIC e aprendizagem colaborativa: paradigmas possíveis na sociedade em rede. In: SEMINÁRIO EM EDUCAÇÃO E LINGUAGEM, 2., 2010, Caratinga. **Anais...** Caratinga: UNEC, 2010. v. 4. p. 323-332. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.unec.edu.br/ojs/index.php/sel2/article/viewPDFInterstitial/334/417>>. Acesso em: 24 mar. 2012.

PERONDI, J. D. ; TRONCA, D. S.; TRONCA, F. Z. **Processo de alfabetização e desenvolvimento do grafismo infantil**. Caxias do Sul: EDUCS, 2001. Disponível em: <<http://www.flaviatronca.com.br/index.php?cmd=publicacoes&id=4>>. Acesso em: 08 fev. 2012.

PONTUSCHKA, M. N. Elementos das paisagens sonoras nos metaversos. **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas da PUC**, São Paulo, n. 2, p. 147-162, jul./dez. 2009. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_pontuschka.pdf>. Acesso em: 3 out. 2010.

PORTO, C. L. O brinquedo como objeto de cultura. In: JOGOS e brincadeiras: desafios e descobertas. 2. ed. Rio de Janeiro: Ministério da Educação/SEED/TV Escola/Salto para o Futuro, 2008. Disponível em: <<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2012.

PRENSKY, M. **Não me atrapalhe, mãe: eu estou aprendendo!:** como os videogames estão preparando novos filhos para o sucesso no século XXI e como você pode ajudar! Tradução: Lívia Bergo. São Paulo: Phorte, 2010.

PRIMO, A. Interatividade. In: SPYER, Juliano (Org.). **Para entender a internet:** noções, práticas e desafios da comunicação em rede. Não Zero, 2009. Disponível em: <<http://www.openinnovatio.org/wp-content/Para%20entender%20a%20Internet.pdf>>. Acesso em: 18 out. 2010.

RAHE, C. C. et. al. Liderança: psicologia. In: SEMINÁRIO DE PSICOLOGIA APLICADA À ADMINISTRAÇÃO. 2001. Campo Grande. **Anais...** Campo Grande: UFMS, 2001. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/36972623/2/ORIGEM-E-CONCEITO-DE-LIDERANCA>>. Acesso em: 9 abr. 2012.

RIBEIRO, A. C; SCHONS, C. H. A contribuição da Web 2.0 nos sistemas de educação online. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE SISTEMAS: A CONTRIBUIÇÃO DA WEB 2.0 NOS SISTEMAS DE EDUCAÇÃO ONLINE, 4., 2008, Franca. **Anais...** Franca, 2008. Disponível em: <http://www.facef.br/quartocbs/artigos/G/G_140.pdf>. Acesso em: 09 jan. 2012.

RIBEIRO, J. Um breve olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço. In: LEMOS, A.; PALACIOS, M. (Org.). **As janelas do ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

RYAN, R. M.; DECI, E. L. Intrinsic and extrinsic motivations: classic definitions and new directions. **Contemporary Educational Psychology**, n. 25, p. 54-67, 2000.

SALVATORE, R. B. Simulação multiuso para treinamento militar. **Revista Passadiço**, Rio de Janeiro, n. 27, 2007. Disponível em: <<http://www.mar.mil.br/caaml/Revista/2007/Portugues/06-Pag20.pdf>>. Acesso em: 21 fev. 2012.

SANCHEZ, R. R.; HU, O. R. T. Aplicação de jogos de empresas em cursos de engenharia. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO EM ENGENHARIA, 35., 2007, Curitiba., 2007. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/73013685/COBENGE-2007-Jogos-de-Empresas-V3-1>>. Acesso em: 21 fev.2012.

SANTAELLA, L. O impacto das novas mídias sobre a cultura. In: VILLARES, F. (Org.). **Novas mídias digitais (audiovisual, games e música): impactos políticos, econômicos e sociais**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=fdFq3RJDGKwC&pg=PA43&lpg=PA43&dq=caracter%C3%ADsticas+MMOGs&source=bl&ots=drHC0txp6y&sig=nwqZiYdx0IUsu4bg5cbauro6bz0&hl=pt-BR&sa=X&ei=DLxsT4uGCMGkgwf0hYSRBg&ved=0CDsQ6AEwBA#v=onepage&q=caracter%C3%ADsticas%20MMOGs&f=false>>. Acesso em: 23 mar. 2012.

SANTOS, C.; VALE, F. S. do. **Jogos eletrônicos na educação: um estudo da proposta dos jogos estratégicos**. 2006. Monografia (Graduação em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Sergipe, Aracaju, 2006. Disponível em: <http://www.programadoresdejogos.com/trab_academicos/christiano_frederico.pdf>. Acesso em: 1 mar. 2012.

SAUAIA, A. C. A. Conhecimento versus desempenho das organizações: um estudo empírico com jogos de empresas. **Read – Revista Eletrônica de Administração**, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 1-17, 2006. Disponível em: <<http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CDYQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.ead.fea.usp.br%2Fsemead%2F6semead%2FPNEE%2F018PNEE%2520-%2520Conhecimento%2520versus%2520Desempenho.doc&ei=jONAUdrsL5O-9gSyzoHgBA&usg=AFQjCNFKy7jp1p9Bt9-63HjVBWsoPecUVw&bvm=bv.43287494,d.eWU>>. Acesso em: 1 mar. 2012.

SAWAYA, M. R. **Dicionário de informática e internet**, 3. ed. São Paulo: Nobel, 2003.

SGANZERLA, R. C. A liderança e suas principais teorias. **Revista Eletrônica Academia de Talentos**, São Paulo, v. 2, maio, 2004. Disponível em: <http://www.academiadetalentos.com.br/index_revista2.htm>. Acesso em: 6 abr. 2012.

SILVA, L. N. e. **Líder sábio: novo perfil de liderança do terceiro milênio**. Rio de Janeiro: Record, 1998.

SILVA, F. M. **Concepção e realização de um modelo computacional de jogos interativos no contexto da aprendizagem colaborativa**. 2008. Dissertação (Mestrado em Modelagem Computacional de Conhecimento) - Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2008. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/63530053/Dissertacao-Concepcao-e-Realizacao-de>>

Um-Modelo-Computacional-de-Jogos-Interativos-no-Contexto-da-Aprendizagem-Colaborativa>. Acesso em: 24 mar. 2012.

SILVA, J. F. **Jogos matemáticos e geração C**: conectados em novos modelos de aprendizagem. 2009. Monografia (Especialização em Educação a Distância) - Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial, Maceió, 2009.

SILVA, J. F.; SANTANA, C. M. H. ; FRANCISCO, D. J. Redes sociais e jogos online, ampliando as relações em sociedade. In: ENCONTRO DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (E-TIC): Comunicação Oral, 8., 2010, Rio de Janeiro., 2010. Disponível em: < <http://etic2010.wordpress.com/submissao-de-artigo-e-poster/>>. Acesso em: 20 ago. 2011.

SILVA, M. **Sala de aula interativa**: educação, comunicação, mídia clássica, internet, tecnologias digitais, arte, mercado, sociedade, cidadania. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2010.

_____; CLARO, T. A docência online e a pedagogia da transmissão. **Boletim Técnico do SENAC**, v. 33, 2007. Disponível em: <<http://www.senac.br/BTS/332/artigo-7.pdf>>. Acesso em: 23 jan. 2012.

SILVERMAN, D. **Interpretação de dados qualitativos**: métodos para análise de entrevistas, textos e interações. Porto Alegre: Artmed, 2009.

SOARES, E. M. S.; ALMEIDA, C. Z. **Interface gráfica e mediação pedagógica em ambientes virtuais**: algumas considerações. Disponível em: <http://ccet.ucs.br/pos/especializa/ceie/ambiente/disciplinas/pge0946/material/biblioteca/sacramento_zamboni_conahpa_2005.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2011.

SOUSA, I. R. L. Cibersocialidade e a emergência de relacionamentos cibernéticos nos jogos massivos: o significado de Socialidade na mídia pós-moderna. **Revista Eletrônica Temática**, Ano 4, 2008. Disponível em: <http://www.insite.pro.br/2008/Dezembro/Cibersocialidade_MMORPG_Ramady.pdf>. Acesso em: 7 abr. 2012.

SOUZA FILHO, J. M. de. **O uso medicinal do vinho**: um pouco de história: parte II, 2012. Disponível em: <http://www.bonvivant.com.br/int_noticias.php?id=525&secao=2>. Acesso em: 20 abr. 2012.

SPYER, J. Web 2.0. In: SPYER, J. (Org.). **Para entender a internet**: noções, práticas e desafios da comunicação em rede. Não Zero, 2009. Disponível em: <<http://www.openinnovatio.org/wp-content/Para%20entender%20a%20Internet.pdf>>. Acesso em: 18 out. 2010.

TANABE, M. **Jogos de empresas**. 1977. Dissertação (Mestrado em Administração) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 1977. Disponível em: <<http://www.ead.fea.usp.br/semead/11semead/resultado/trabalhosPDF/784.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2012.

TAROUCO, L. M. R. et al. Jogos educacionais. **RENOTE - Revista novas tecnologias na educação**, Porto Alegre, v. 2. n. 1, 2004. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo3/af/30-jogoseducacionais.pdf>>. Acesso em: 21 jun. 2010.

TORRES, P. L. Laboratório on-line de aprendizagem: uma experiência de aprendizagem colaborativa por meio do ambiente virtual de aprendizagem Eureka@kids. **Cadernos do CEDES da UNICAMP**, Campinas, v. 27, p. 335-352, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v27n73/06.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2012.

TURKLE, S. **The second self**: computers and the human spirit. New York: Touchstone, 1987.

VASCONCELLOS, L.; GUEDES, L. F. A. E-surveys: vantagens e limitações dos questionários eletrônicos via internet no contexto da pesquisa científica. In: SEMINÁRIOS DE ADMINISTRAÇÃO FEA-USP, 10., 2007. São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2007. Disponível em: <<http://www.ead.fea.usp.br/Semead/10semead/sistema/resultado/trabalhos/PDF/420.pdf>>. Acesso em: 6 jul. 2011.

VASCONCELLOS, T. Jogos e brincadeiras no contexto escolar: uma introdução à reflexão sobre o uso pedagógico do jogo tradicional. In: JOGOS e brincadeiras: desafios e descobertas. 2. ed. Rio de Janeiro: Ministério da Educação/SEED/TV Escola/Salto para o Futuro, 2008. Disponível em: <<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf>>. Acesso em: 6 nov. 2011.

VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VIANA, P. A. B. **Um estudo de estratégias com multiagentes para jogos RTS usando o simulador RTSCup**. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008. Disponível em: <<http://www.cin.ufpe.br/~tg/2008-2/pabv.pdf>>. Acesso em: 30 abr. 2012.

WERTHEIM, M. **Uma história do espaço**: de Dante à Internet. Rio de Janeiro: J. Azhar, 2001.

WOLYNEC, E. **Transformando a universidade para educar a geração internet**. 2005. Disponível em: <http://www.techne.com.br/artigos/Transformando_Universidade_Internet.pdf>. Acesso em: 17 maio 2011.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2. ed. Porto Alegre: Bookma

APÊNDICES

APÊNDICE A – Questionário

QUESTIONÁRIO: Jogadores de Ikariam

Antes de darmos início ao questionário, solicitamos que seja lido o TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE), que é o documento que autoriza a realização dessa pesquisa acadêmica.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

O respeito devido à dignidade humana exige que toda pesquisa se processe após consentimento livre e esclarecido dos sujeitos, indivíduos ou grupos que por si e/ou por seus representantes legais manifestem a sua anuência à participação na pesquisa. (Resolução. nº 196/96-IV, do Conselho Nacional de Saúde)

Eu, _____, tendo sido convidad(o,a) a participar como voluntári(o,a) do estudo "JOGOS ESTRATÉGICOS E OS RELACIONAMENTOS NO UNIVERSO DE IKARIAM", recebi da Sra. Jacqueline Felix da Silva, do Centro de Educação (CEDU) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), responsável por sua execução, as seguintes informações que me fizeram entender sem dificuldades e sem dúvidas os seguintes aspectos:

*Que o estudo se destina a analisar como se dá a construção das estratégias dentro do jogo estratégico online Ikariam na perspectiva dos jogadores.

*Que a importância deste estudo é saber como se dão as relações e a construção das estratégias de jogo e aprendizagem no jogo Ikariam.

*Que o resultado que se deseja alcançar é identificar com esse trabalho, o perfil dos jogadores, bem como seu tempo de dedicação, seus interesses, motivações, o que os levou a optar por esse jogo, quais as facilidades e dificuldades no uso de estratégias dentro desse ambiente, suas redes de relacionamentos, e as contribuições adquiridas para suas vidas.

*Que esse estudo começa em agosto de 2010 e termina em agosto de 2011.

*Que o estudo será feito através de questionários com perguntas abertas e fechadas desenvolvidos por meio da ferramenta online enquete – parte integrante do software colaborativo Google Docs. Esta mesma ferramenta ao final da pesquisa gerará dados estatísticos referentes às respostas colhidas. Outro instrumento a ser aplicado será o de entrevistas semi-estruturadas realizada apenas com os quatro participantes mais ativos da aliança (medido em horas por dia de acesso), com o auxílio do software de comunicação MSN Messenger, sendo salvo ao final do diálogo o conteúdo abordado nas entrevistas. Além desses instrumentos, também foi adotado um diário de campo, no intuito de relatar o dia a dia da aliança e melhor compreender como se dão as relações, estratégias e aprendizagens no jogo Ikariam.

*Que eu participarei do preenchimento de todas as etapas solicitadas.

*Que os outros meios conhecidos para se obter os mesmos resultados são: observação no contexto de jogo.

*Que o incômodo que eu poderei sentir será de dispor de tempo para preencher o questionário e participar da entrevista e consequências sobre refletir sobre meus relacionamentos.

*Que o possível risco à minha saúde física e mental, quanto a minha participação no estudo, pode ser o desconforto causado pela reflexão sobre minha participação no jogo.

*Que deverei contar com a seguinte assistência: encaminhamento para psicoterapia, caso seja indicado, sendo responsável(is) por ela : psicólogos da clínica de Psicologia da UFAL.

*Que os benefícios que deverei esperar com a minha participação, mesmo que não diretamente são: contribuição com o conhecimento sobre mundo virtual e jogos.

*Que a minha participação será acompanhada através de observações no jogo.

*Que em qualquer etapa de estudo deverei contar com a assistência dos profissionais responsáveis pela pesquisa para o esclarecimento de eventuais dúvidas, sendo responsáveis por ela: a orientadora Dra. Deise Francisco Juliana, com o e-mail: deisej@gmail.com e a pesquisadora, mestranda Jacqueline Felix da Silva, com o email: jacfel2@gmail.com.

*Que, sempre que desejar será fornecido esclarecimentos sobre cada uma das etapas do estudo.

*Que a qualquer momento, eu poderei recusar a continuar participando do estudo e, também, que eu poderei retirar este meu consentimento, sem que isso me traga qualquer penalidade ou prejuízo.

*Que as informações conseguidas através da minha participação não permitirão a identificação da minha pessoa, exceto aos responsáveis pelo estudo, e que a divulgação das mencionadas informações só será feita entre os profissionais estudiosos do assunto.

*Que os benefícios que deverei esperar com a minha participação, mesmo que não diretamente, serão os conhecimentos para a comunidade acadêmica e a sociedade brasileira acerca da coleta de dados desta pesquisa;

* Que eu não receberei nenhum tipo de indenização pela participação nesse estudo.

Finalmente, tendo eu compreendido perfeitamente tudo o que me foi informado sobre a minha participação no mencionado estudo e estando consciente dos meus direitos, das minhas responsabilidades, dos riscos e dos benefícios que a minha participação implicam, concordo em dele participar e para isso eu DOU O MEU CONSENTIMENTO SEM QUE PARA ISSO EU TENHA SIDO FORÇADO OU OBRIGADO.

Contatos de urgência: Jacqueline Felix da Silva
 Domicílio: Rua Artur Bulhões, 29, Mangabeiras
 Cidade/ CEP/ Telefone: Maceió – AL – 57037-450 – (82) 9341-9349
 Ponto de referência: Ao lado do Bolo Bom

Contatos de urgência: Deise Juliana Francisco
 Domicílio: Rua Deputado José Lages, 78, ap. 404, Ponta Verde
 Cidade/ CEP/ Telefone: Maceió – AL – 57035-330 – (82) 9166-1525
 Ponto de referência: -

Endereço d(os,as) responsáve(l,is) pela pesquisa (OBRIGATÓRIO):
 Instituição: UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
 Endereço: CEDU - Campus A. C. Simões, Cidade Universitária
 Bloco: /Nº: /Complemento: Centro de Educação - CEDU
 Bairro: /CEP/Cidade: Cidade Universitária – Maceió – AL
 Telefones p/contato: (82)3214-1192 / (82)3214-1196
 ATENÇÃO: Para informar ocorrências irregulares ou danosas durante a sua participação no estudo, dirija-se ao:
 Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Alagoas:
 Prédio da Reitoria, sala do C.O.C., Campus A. C. Simões, Cidade Universitária
 Telefone: 3214-1041

Maceió, AL.

***Obrigatório**

Confirmando que li o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e desejo participar dessa pesquisa *

- Sim, desejo participar da pesquisa
- Não desejo participar da pesquisa

Continuar »

Tecnologia [Google Docs](#)

[Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Termos Adicionais](#)

QUESTIONÁRIO: Jogadores de Ikariam

***Obrigatório**

Contatos do(a) participante voluntário(a)

Obs.: Esses dados referentes ao telefone e e-mail do participante são importantes para o caso de precisarmos entrar em contato com você para tirar alguma dúvida.

Deixando claro que apenas a pesquisadora e sua orientadora terão acesso a eles e será mantida em completo anonimato toda e qualquer informação pessoal do(a) participante.

Maiores dúvidas a esse respeito, segue no TCLE os e-mails e telefones de contato da pesquisadora e sua orientadora.

Telefone (opcional):

Obs.: Lembrar de colocar o pré-fixo. Ex.: (82) 9341-9349.

E-mail de contato: *

« Voltar

Continuar »

*Obrigatório

Etapa A: PERFIL DOS JOGADORES

Essa 1ª parte do questionário tem por objetivo fazer o levantamento do perfil dos jogadores de Ikariam que participam da aliança LEGIÃO ROMANA.

1. Sexo: *

- Feminino
- Masculino

2. Qual é sua faixa etária? *

- Abaixo de 18 anos
- De 18 a 22 anos
- De 23 a 27 anos
- De 28 a 32 anos
- De 33 a 37 anos
- De 38 a 42 anos
- De 43 a 47 anos
- Acima de 47 anos

« Voltar

Continuar »

3. Estado civil: *

- Solteiro(a)
- Casado(a)
- Separado(a)
- Divorciado(a)
- Viúvo(a)
- União estável

4. Nacionalidade: *

4.1 Cidade em que mora: *

4.2 Estado: *

*Obrigatório

5. Grau de escolaridade: *

- Fundamental incompleto
- Fundamental completo
- Ensino médio incompleto
- Ensino médio completo
- Superior incompleto
- Superior completo
- Especialização
- Mestrado
- Doutorado
- Pós-doutorado

5.1 atualmente está estudando? *

- Sim
- Não

« Voltar

Continuar »

5.2 Indique o que está estudando nesse momento. *

Ex.: sétimo período de medicina; cursinho para concurso público; mestrado em educação brasileira; segundo ano do ensino médio...

« Voltar

Continuar »

*Obrigatório

6. Profissão *

7. De que local você acessa o jogo? *

- Casa
- Trabalho
- Lan house
- Casa de amigos
- Outro:

8. Você tem hábito de acessar o jogo do local de trabalho? *

- Sim
- Não
- Ocasionalmente

Etapa B: INFORMAÇÕES REFERENTES AO JOGO

Essa 2ª parte do questionário tem por objetivo fazer o levantamento das ações dos jogadores de Ikariam no jogo.

1. Qual o seu nick (nome) no jogo? *

2. Como você ficou sabendo desse jogo estratégico? *

- Por indicação de amigos
- Fazendo uma busca na internet
- Viu em alguma propaganda
- Outro:

3. O que te motivou a entrar nesse jogo? *

4. Que fatores contribuem para sua permanência nesse jogo? ***5. Quantas horas em média você dedica a esse jogo por dia? *****6. Há quanto tempo você joga IKARIAM? ***

- Menos de 1 mês
- Entre 1 e 3 meses
- Entre 3 e 6 meses
- Entre 6 e 9 meses
- Entre 9 meses e 1 ano
- Acima de 1 ano

6.1 Há quanto tempo você participa da aliança LEGIÃO ROMANA? *

- Menos de 1 mês
- Entre 1 e 3 meses
- Entre 3 e 6 meses
- Entre 6 e 9 meses
- Entre 9 meses e 1 ano
- Acima de 1 ano

7. Participar de Ikariam interfere em atividades como: *

- Sono
- Lazer
- Trabalho
- Família
- Estudos
- Não interfere em nenhuma atividade de meu dia a dia
- Outro:

***Obrigatório**

8. Qual é o horário que você habitualmente acessa ao jogo de Ikariam? *

- Manhã
- Tarde
- Noite
- Madrugada

9. Você deixa de realizar alguma atividade do seu dia a dia para jogar? *

- Sim
- Não

10. Você possui outro cadastro em Ikariam, sem ser no mundo Sigma? *

- Sim
- Não

« Voltar

Continuar »

10.1 Indique qual(is) mundo(s) você participa além do Sigma *

10.2 O que te motiva a participar de mais de um mundo virtual em Ikariam? *

* « Voltar

Continuar »

***Obrigatório**

11. Além de Ikariam você participa de outros jogos de estratégia online? *

- Sim
 Não

« Voltar

Continuar »

11.1 Informe quais são os outros jogos estratégicos *

« Voltar

Continuar »

12. Quais as maiores dificuldades que você encontrou no jogo para evoluir sua(s) cidade(s)? *

13. Dentro do jogo você possui algum papel de liderança? *

- Sim
 Não

« Voltar

Continuar »

13.1 Indique o(s) cargo(s) e sua responsabilidade dentro da aliança. ***13.2 Quais foram as qualidades que te levaram a ser convidado a assumir um cargo de liderança dentro da aliança? *****14. Sabendo que Ikariam é um jogo estratégico. Quais os fatores que o auxiliaram no desenvolvimento de sua(s) cidade(s), tropas e pesquisa. ***

- Menu de ajuda.
- Consultei meu(s) vizinho(s) de ilha.
- Consultei meu(s) colega(s) de aliança.
- Desenvolvi sozinho(a) minha estratégia. Por tentativa e erro.
- Outro:

Agradecemos a sua participação nessa pesquisa.

Para finalizar esse questionário basta clicar o botão "ENVIAR" que os dados serão direcionados para o meu e-mail.

Atenciosamente, Jacqueline

APÊNDICE B – Roteiro de entrevista

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Este roteiro de entrevistas será dividido em duas etapas

ETAPA A: RELACIONAMENTOS

1. Dentro do jogo de Ikariam, como você construiu sua rede de relacionamentos antes de entrar em uma aliança?
2. Dentro da aliança você conseguiu construir laços de amizade ou apenas companheiros de aliança? Fale um pouco sobre essa relação.
3. Das amizades constituídas no jogo alguma saiu do âmbito virtual para real? Quantas amizades você conseguiu construir no jogo
4. No decorrer desse jogo (no mundo Sigma) você chegou a se interessar por alguém? Se sua resposta for positiva, como se deu esse relacionamento no mundo virtual?
5. Para você os relacionamentos existentes na aliança são importantes para o desenrolar do jogo? Por quê?
6. Quais são os elementos que te aproxima de determinados jogadores e não de outros, dentro do jogo?
7. No decorrer do jogo você chegou a ter algum inimigo declarado? O que gerou essa discórdia?
8. As interfaces de comunicação (mural de recado, chat, fórum), te ajudou de que modo dentro do jogo?

ETAPA B: ESTRATÉGIA, MOTIVAÇÃO E HABILIDADES ADQUIRIDAS NO JOGO

Perfil do jogador:

1. O que te levou a ser um(a) jogador(a)?
2. E como se deu a escolha de seu nick? Essa escolha tem um significado especial?
3. Se tivesse que escolher uma palavra que melhor te representasse no jogo, qual seria? (ex.: articulador, guerreiro, motivador, colaborador, amigo, parceiro, construtor...)
4. O que te **motivou** a escolher Ikariam para jogar?
5. O que te motiva em Ikariam?
 - relacionamentos
 - amizades
 - interagir com pessoas diferentes
 - trabalhar em equipe
 - construir cidades
 - guerrear
 - coordenar algum esquadrão
 - delegar missão
 - outros:
6. Você se considera um jogador defensivo, ofensivo ou gestor de recursos e de cidades? Qual é seu estilo de jogo? Quais são suas qualidades mais perceptíveis dentro do jogo?
7. Quais foram as dificuldades que você sentiu para evoluir dentro do jogo? Quais foram as soluções encontradas por você para superar essas dificuldades?
8. Você desenvolveu algum tipo de estratégia no decorrer do jogo? Conte um pouco.
9. Você acredita que esse jogo contribuiu para você desenvolver novas habilidades? Quais?
10. Que ensinamento importante você adquiriu com esse jogo, ao ponto de você transportar para o seu dia a dia?
11. Quais foram as suas ações mais importantes no decorrer do jogo?
12. Você se considera um líder dentro do jogo? Se sim, que tipo de líder?
Caso, você não tenha tido um cargo de liderança, qual era seu papel dentro da aliança?

APÊNDICE C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (T.C.L.E.)

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (T.C.L.E.)

O respeito devido à dignidade humana exige que toda pesquisa se processe após consentimento livre e esclarecido dos sujeitos, indivíduos ou grupos que por si e/ou por seus representantes legais manifestem a sua anuência à participação na pesquisa. (Resolução. nº 196/96-IV, do Conselho Nacional de Saúde)

Eu,....., tendo sido convidad(o,a) a participar como voluntári(o,a) do estudo “JOGOS ESTRATÉGICOS E OS RELACIONAMENTOS NO UNIVERSO DE IKARIAM”, recebi da Sra. Jacqueline Felix da Silva, do Centro de Educação (CEDU) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), responsável por sua execução, as seguintes informações que me fizeram entender sem dificuldades e sem dúvidas os seguintes aspectos:

*Que o estudo se destina a analisar como se dá a construção das estratégias dentro do jogo estratégico online Ikariam na perspectiva dos jogadores.

*Que a importância deste estudo é saber como se dão as relações e a construção das estratégias de jogo e aprendizagem no jogo Ikariam.

*Que o resultado que se deseja alcançar é identificar com esse trabalho, o perfil dos jogadores, bem como seu tempo de dedicação, seus interesses, motivações, o que os levou a optar por esse jogo, quais as facilidades e dificuldades no uso de estratégias dentro desse ambiente, suas redes de relacionamentos, e as contribuições adquiridas para suas vidas.

*Que esse estudo começa em agosto de 2010 e termina em agosto de 2011.

*Que o estudo será feito através de questionários com perguntas abertas e fechadas desenvolvidos por meio da ferramenta online enquete – parte integrante do software colaborativo Google Docs. Esta mesma ferramenta ao final da pesquisa gerará dados estatísticos referentes às respostas colhidas. Outro instrumento a ser aplicado será o de entrevistas semi-estruturadas realizada apenas com os quatro participantes mais ativos da aliança (medido em horas por dia de acesso), com o auxílio do software de comunicação MSN Messenger, sendo salvo ao final do diálogo o conteúdo abordado nas entrevistas. Além desses instrumentos, também foi adotado um diário de campo, no intuito de relatar o dia a dia da aliança e melhor compreender como se dão as relações, estratégias e aprendizagens no jogo Ikariam.

*Que eu participarei do preenchimento de todas as etapas elencadas no item anterior.

*Que os outros meios conhecidos para se obter os mesmos resultados são: observação no contexto de jogo.

*Que o incômodo que eu poderei sentir será de dispor de tempo para preencher o questionário e participar da entrevista e consequências sobre refletir sobre meus relacionamentos.

*Que o possível risco à minha saúde física e mental, quanto a minha participação no estudo, pode ser o desconforto causado pela reflexão sobre minha participação no jogo.

*Que deverei contar com a seguinte assistência: encaminhamento para psicoterapia, caso seja indicado, sendo responsável(is) por ela : psicólogos da clínica de Psicologia da UFAL.

*Que os benefícios que deverei esperar com a minha participação, mesmo que não diretamente são: contribuição com o conhecimento sobre mundo virtual e jogos.

*Que a minha participação será acompanhada através de observações no jogo.

*Que em qualquer etapa de estudo deverei contar com a assistência dos profissionais responsáveis pela pesquisa para o esclarecimento de eventuais dúvidas, sendo responsáveis por ela: a orientadora Dra. Deise Francisco Juliana, com o e-mail: deisej@gmail.com e a pesquisadora, mestranda Jacqueline Felix da Silva, com o email: jacfel@gmail.com.

*Que, sempre que desejar será fornecido esclarecimentos sobre cada uma das etapas do estudo.

*Que a qualquer momento, eu poderei recusar a continuar participando do estudo e, também, que eu poderei retirar este meu consentimento, sem que isso me traga qualquer penalidade ou prejuízo.

*Que as informações conseguidas através da minha participação não permitirão a identificação da minha pessoa, exceto aos responsáveis pelo estudo, e que a divulgação das mencionadas informações só será feita entre os profissionais estudiosos do assunto.

*Que os benefícios que deverei esperar com a minha participação, mesmo que não diretamente, serão os conhecimentos para a comunidade acadêmica e a sociedade brasileira acerca da coleta de dados desta pesquisa;

*Que eu deverei ser indenizado por qualquer despesa que venha a ter com a minha participação nesse estudo e, também, por todos os danos que venha a sofrer pela mesma razão, sendo que, para essas despesas, foi-me garantida a existência de recursos.

Finalmente, tendo eu compreendido perfeitamente tudo o que me foi informado sobre a minha participação no mencionado estudo e estando consciente dos meus direitos, das minhas responsabilidades, dos riscos e dos benefícios que a minha participação implicam, concordo em dele participar e para isso eu **DOU O MEU CONSENTIMENTO SEM QUE PARA ISSO EU TENHA SIDO FORÇADO OU OBRIGADO.**

Endereço d(o,a) participante-voluntári(o,a)

Domicílio: (rua, praça, conjunto):

Bloco: /Nº: /Complemento:

Bairro: /CEP/Cidade: /Telefone:

Ponto de referência:

Contatos de urgência: Jacqueline Felix da Silva
Domicílio: Rua Artur Bulhões, 29, Mangabeiras
Cidade/ CEP/ Telefone: Maceió – AL – 57037-450 – (82) 9341-9349
Ponto de referência: Ao lado do Bolo Bom

Contatos de urgência: Deise Juliana Francisco
Domicílio: Rua Deputado José Lages, 78, ap. 404, Ponta Verde
Cidade/ CEP/ Telefone: Maceió – AL – 57035-330 – (82) 9166-1525
Ponto de referência: -

Endereço d(os,as) responsável(eis) pela pesquisa (OBRIGATÓRIO):

Instituição: UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

Endereço: CEDU - Campus A. C. Simões, Cidade Universitária

Bloco: /Nº: /Complemento: Centro de Educação - CEDU

Bairro: /CEP/Cidade: Cidade Universitária – Maceió – AL

Telefones p/contato: (82)3214-1192 / (82)3214-1196

ATENÇÃO: Para informar ocorrências irregulares ou danosas durante a sua participação no estudo, dirija-se ao:

Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Alagoas:



Prédio da Reitoria, sala do C.O.C., Campus A. C. Simões, Cidade Universitária

Telefone: 3214-1041

Maceió, AL,

<p>(Assinatura ou impressão datiloscópica d(o,a) voluntári(o,a) ou responsável legal - Rubricar as demais folhas)</p>	<p>Nome e Assinatura do(s) responsável(eis) pelo estudo (Rubricar as demais páginas)</p>

APÊNDICE D – Carta do Comitê de Ética na pesquisa

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Maceió – AL,01/03/2011

Senhor (a) Pesquisador (a), Deise Juliana Francisco
Jacqueline Felix da Silva

O Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), em 14/12/2010 e com base no parecer emitido pelo (a) relator (a) do processo nº **020737/2010-70** sob o título, **Jogos estratégicos e os relacionamento no universo de ikariam vem por** deste instrumento comunicar a aprovação do processo supra citado, com base no item VIII.13, b, da Resolução nº 196/96.

O CEP deve ser informado de todos os efeitos adversos ou fatos relevantes que alterem o curso normal do estudo (Res. CNS 196/96, item V.4).

É papel do(a) pesquisador(a) assegurar medidas imediatas adequadas frente a evento grave ocorrido (mesmo que tenha sido em outro centro) e enviar notificação ao CEP e à Agência Nacional de Vigilância Sanitária – ANVISA – junto com seu posicionamento.

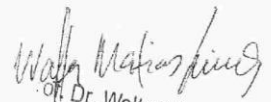
Eventuais modificações ou emendas ao protocolo devem ser apresentadas ao CEP de forma clara e sucinta, identificando a parte do protocolo a ser modificada e sua justificativa. Em caso de projeto do Grupo I ou II apresentados anteriormente à ANVISA, o(a) pesquisador(a) ou patrocinador(a) deve enviá-los à mesma junto com o parecer aprovatório do CEP, para serem incluídas ao protocolo inicial (Res. 251/97, item IV. 2.e).

Relatórios parciais e finais devem ser apresentados ao CEP, de acordo com os prazos estabelecidos no Cronograma do Protocolo e na Res. CNS, 196/96.

Na eventualidade de esclarecimentos adicionais, este Comitê coloca-se a disposição dos interessados para o acompanhamento da pesquisa em seus dilemas éticos e exigências contidas nas Resoluções supra - referidas.

Esta aprovação não é válida para subprojetos oriundos do protocolo de pesquisa acima referido.

(*) Áreas temáticas especiais



Dr. Walter Matias Lima
ordenador do Comitê

APÊNDICE E – Carta endereçada aos líderes dos esquadrões

Olá, _____

Me chamo Jacqueline Felix da Silva, e participo de Ikariam no mundo Sigma desde meados de fevereiro de 2010. Entrei nesse jogo com o intuito de conhecer melhor um jogo estratégico no estilo MMOG, visto que só conhecia na teoria e visava produzir artigos científicos que unissem jogos e aprendizagem, pois já vinha trabalhando com essa temática na minha especialização em Educação a Distância e queria elaborar temas correlatos para trabalhar no mestrado em Educação Brasileira aqui em Maceió.

Diante dessa possibilidade de gerar artigos, surgiu a ideia de modificar meu projeto de pesquisa para estudar os relacionamentos e aprendizagem estratégica no universo de Ikariam, visto que comparando-o com outros jogos similares do qual participei, esse jogo levantava possibilidades de aprendizagens interessantes e de certo modo colaborativa, no qual seus componentes sempre procuravam encontrar soluções para as mais variadas situações em conjunto e de forma estratégica.

Desse modo, ainda no 1º semestre de 2010 conversei com nossa líder a respeito da realização dessa pesquisa e da viabilidade de poder aplicar questionário com todos os jogadores, e posteriormente (tendo em mãos o resultado do questionário aplicado) faremos entrevista com alguns dos jogadores. Ela achou muito interessante a proposta e ficou de me ajudar a conversar com todos da ally para realizarmos essa tarefa.

Para encaminharmos e-mail para todos os integrantes, precisarei de antemão da ajuda dos líderes de cada esquadrão, para solicitar os e-mails de cada integrante de seu esquadrão respectivo, pois a aplicação de questionário será realizada totalmente no ambiente online por meio do aplicativo **Google Docs** e encaminhada de forma individual para cada integrante (lembrando que temos pouco mais de 100 jogadores). O questionário será encaminhado para cada um dos e-mails. Após o resultado da aplicação do questionário, iremos convidar alguns dos jogadores para uma segunda etapa que seria a realização de uma entrevista pelo MSN.

No início do questionário estaremos encaminhando um TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE), explicando direitinho do que se trata a pesquisa. Caso você concorde em fazer parte dessa pesquisa, bastará aceitar preencher as informações solicitadas com a garantia que o **anonimato** de seus dados serão mantidos e ao final da pesquisa retornarei em um breve resumo, os resultados. As suas respostas serão lidas apenas por mim e minha orientadora e tratadas de forma sigilosa.

Desta forma, solicito a sua ajuda para fazer o levantamento do e-mail de cada integrante de seu esquadrão.

Grata pela ajuda e compreensão,

Jacqueline Felix da Silva

Mestranda em Educação Brasileira

Linha de pesquisa: Tecnologia de Informação e Comunicação

(Nick: jac; esquadrão: Beta)

APÊNDICE F – Carta simplificada endereçada aos jogadores

Olá,

Me chamo Jacqueline Felix da Silva, e participo de Ikariam no mundo Sigma desde meados de fevereiro de 2010.

No 1º semestre de 2010 conversei com nossa líder a respeito da realização de uma pesquisa acadêmica sobre Ikariam. Ela achou muito interessante a proposta e ficou de me ajudar a conversar com todos da ally para realizarmos essa tarefa. A pesquisa será realizada por meio de um questionário, para aplicá-lo precisarei dos e-mails de cada participante da ally (lembrando que temos pouco mais de 100 jogadores), pois a aplicação de questionário será realizada totalmente no ambiente online por meio do aplicativo **Google Docs** e encaminhada de forma individual para o e-mail de cada integrante. Após o resultado da aplicação do questionário, iremos convidar alguns dos jogadores para uma segunda etapa que seria a realização de uma entrevista pelo MSN.

No início do questionário estaremos encaminhando um **TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)**, explicando direitinho do que se trata a pesquisa. Caso você concorde em fazer parte dessa pesquisa, bastará aceitar preencher as informações solicitadas com a garantia que o **anonimato** de seus dados serão mantidos e ao final da pesquisa retornarei em um breve resumo, os resultados. As suas respostas serão lidas apenas por mim e minha orientadora e tratadas de forma sigilosa.

Obs.: Pretendemos dar início ao envio do questionário logo após o carnaval. Teremos um tempo limite para essa aplicação. Tendo início no dia 10 de março e encerramento dia 11 de abril.

Contamos com sua participação e ajuda...

Grata pela colaboração,

Jacqueline Felix da Silva

Mestranda em Educação Brasileira

Linha de pesquisa: Tecnologia de Informação e Comunicação

(Nick: jac; esquadrão: Beta)

Meu e-mail para contato da pesquisa: jacfel2@gmail.com

APÊNDICE G – Carta lembrete

Oi, _____!

Sei que seu tempo é curto. Mas, queria poder contar com sua ajuda em relação ao questionário. Leva apenas 15 minutinhos.

Eu consegui 69 e-mails e desses apenas 41 responderam. A ideia seria conseguir coletar as respostas dos 90 jogadores. Meu prazo de coletar as respostas está acabando. Gostaria muito de poder contar contigo.



Estou te mandando o link pra ver se facilita pra você.

Endereço:

https://spreadsheets.google.com/viewform?hl=pt_BR&pli=1&formkey=dE1wdjNkcWV5TnJUeF81aHFkTm1KVEE6MQ#gid=0

Grata pela ajuda, Jacqueline.

APÊNDICE H – Autorização do administrador do jogo para o uso das imagens

Informações actuais relativas a este ticket	
ID do Ticket:	10839840
Assunto:	Diversos
Servidor:	Sigma
Nickname:	jac
Anexos:	
Estado:	O ticket foi fechado
Tratado por:	O ticket foi tratado por Administrador do Jogo.
Resposta de: Si-bemol	2012-07-24 17:59:41
<p>Olá jac</p> <p>Certo. Pode usá-las.</p> <p>Cumprimentos,</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>Sorry. This person moved or deleted this image.</p> </div> <p></p>	
A sua resposta:	2012-07-24 03:00:48
<p>Olá Si-Bemol!</p> <p>Quero te agradecer pela resposta de imediato.</p> <p>Tenho mais 3 imagens que gostaria de tua avaliação, pois aqui no histórico de Tickets só permitia enviar ate 3 imagens, mas tenho mais outras 3.</p> <p>Segue em anexo...</p> <p>Desde já agradecida pela atenção... aguardo seu retorno, Jacqueline</p>	
Resposta de: Si-bemol	Avalie esta resposta 2012-07-23 23:54:10
<p>Olá jac</p> <p>Podes usar apenas essas imagens. Quaisquer outras, entra em contato mostrando-as para depois serem autorizadas. Este ticket será arquivado em vosso perfil no jogo.</p> <p>Cumprimentos,</p> <div style="text-align: center;">  </div>	
Resposta de: TkP	2012-07-23 23:03:23
<p>O ticket foi atribuído pela equipa para o nível seguinte.</p>	
A sua mensagem:	2012-07-22 21:42:27
<p>Por favor exponha aqui seu problema:</p> <p>Hello,</p> <p>My name is Jacqueline Felix da Silva.</p> <p>I've tried other contacts with the company without due success.</p> <p>I would like to request the use of some images of Ikariam in a job I developed the MA in Education from the Federal University of Alagoas (UFAL / BRAZIL), under the title:</p> <p>GAMES AND STRATEGIC RELATIONSHIPS IN THE UNIVERSE of Ikariam</p> <p>I would like to use images only Ikariam on the covers of the chapters. Send attached the covers for their proper investigation.</p> <p>Still lack a cap that would be made for the introduction.</p> <p>Note: I have defended the work, I can only present the final text.</p> <p>I await news about it.</p> <p>Grateful for the attention, Jacqueline.</p>	