

FATEC-SP – FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO PAULO

PROCESSAMENTO DE DADOS

OUTROS TRABALHOS EM:

www.projetoderedes.com.br

MARCELO CORTEZ BEZERRA

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ONLINE NA VIDA PROFISSIONAL DE SEUS
JOGADORES

São Paulo

2012

MARCELO CORTEZ BEZERRA

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ONLINE NA VIDA PROFISSIONAL DE SEUS
JOGADORES

Monografia submetida como exigência parcial
para obtenção do Grau de Tecnólogo em
Processamento de Dados.

ORIENTADOR: PAULO ROBERTO BERNICE

São Paulo

2012

Dedico esse trabalho aos meus pais, por todo o
apoio e reconhecimento.

AGRADECIMENTOS

Dedico meus sinceros agradecimentos ao professor Paulo Roberto Bernice, por ter me incentivado, ajudado, apoiado e orientado durante este projeto.

Em especial agradeço à minha família por me incentivar e estar sempre ao meu lado.

Dedico também em particular a todos os que contribuíram de alguma forma para a realização deste trabalho, que me acompanharam e se preocuparam com o meu aprendizado.

RESUMO

A história dos jogos eletrônicos nem sempre foi positiva. Atualmente, em nossa sociedade, alguns jogos são alvo constante da mídia por serem violentos, conter sangue e guerra, ou por causarem certa dependência em seus jogadores, sendo comparados à drogas ilícitas, pois viciam seus usuários. Isso tudo acaba denegrindo a imagem do jogo e não permite que o lado positivo de se jogar tais jogos seja visto.

Alguns destes jogos se destacam por conter uma base enorme de jogadores ativos, o que permite que se faça uma pesquisa com a intenção de identificar os pontos positivos de se jogar.

A complexidade dos jogos atuais é muito superior se comparados aos jogos de antigamente. De controles simples, com apenas um ou dois botões e suas direcionais, a controles complexos, com sequência de botões, atalhos e inúmeras possibilidades, exigem mais dinamismo do jogador.

A comunidade de jogadores cresceu e continua em expansão, e isso se deve ao fato da maioria dos jogos possibilitar a conexão à internet, induzindo a interação dos jogadores. Sendo jogados em grupo, enfatizam que se pense em equipe, além de possibilitar a avaliação própria (individual) e da equipe, valorizando o senso coletivo na busca dos objetivos de cada jogo.

Em um mundo globalizado, pequenas e grandes empresas, buscam pessoas com mais raciocínio lógico, que consigam trabalhar em equipe, sejam dinâmicas e saibam lidar com a pressão do dia-a-dia. Os jogos auxiliam, de certa forma, o desenvolvimento das características supra citadas aumentando as possibilidades de êxito na carreira profissional.

Palavras-chave: World of Warcraft, MMO, MOBA, Jogos Online, League of Legends.

ABSTRACT

The history of electronic games not always has been positive. Actually, in our society, some games are often target of the media for being violent, containing blood or war, or for causing addiction in their players, being compared to illicit drugs that addicts your user. All these statements above make a bad image from the game and doesn't allow see the positive side from playing these games.

In the middle of these games, some of them stand for their active player base, what permits a research to discover their beneficial points.

The today game's complexity is far superior comparing to the old games. From simple controllers with a button and directionals to complexes controllers, macros, buttons sequence, hotkeys and numerous possibilities require more of the player.

The player community has grown, and this due to the most of the games require Internet Connection. Besides that, games now are played always in group, forcing your player to think with the team, know their pros and cons, think in collective to reach the game's goal.

Everything said above contributes to a professional well succeeded in all of your career. Small and big companies, in a globalized world, always seek those with more logical reasoning, who can work in team, be dynamic and can lead with pressure daily. Games, in such way, assist your player in these characteristics above to success in your professional career.

Key-words: World of Warcraft, MMO, MOBA, Online Games, League of Legends.

SUMARIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 FUNCIONAMENTO DOS JOGOS.....	10
2.1 World of Warcraft.....	10
2.2 League of Legends.....	12
2.3 Battlefield 3.....	14
2.4 Age of Empires	16
3 LEVANTAMENTO DE DADOS	18
4 ANÁLISE DE DADOS	19
4.1. World of Warcraft	20
4.2. League of Legends.....	23
4.3. Battlefield 3	25
4.4. Age of Empires.....	27
7 DISCUSSÃO	30
8 CONCLUSÃO.....	31
9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33

1 INTRODUÇÃO

A mídia faz uma imagem muito negativa de jogadores que, como eu, investem algumas horas em jogos online, sejam em partidas jogador contra jogador (JxJ), sejam em partidas jogador contra ambiente (JxA). Essa mesma mídia, entretanto, apresenta outro tipo de jogo, o educativo, como um meio de pessoas com dificuldade em certas situações e tarefas, de melhorar e aperfeiçoar suas habilidades. Isto acontece todas as vezes que são feitas reportagens sobre jogos de uma maneira geral, onde, na maioria das vezes temos a seguinte imagem: Jogos Online são ruins, Jogos Educativos são bons.

Na verdade, temos que os jogos Online também podem ser educativos, e até desafiadores em certos aspectos. Como exemplo, ao chegar a um grande obstáculo dentro de uma masmorra do World of Warcraft, os jogadores comunicam-se entre si e discutem a melhor estratégia para alcançar o objetivo do jogo, que é vencer o grande monstro. Ou então, quando inicia-se uma partida de League of Legends, colocam-se dois times (de cinco pessoas) para lutarem entre si e, a partir da habilidade de comunicação e conhecimento da equipe com relação às estratégias do jogo, alcançar a vitória sobre o time oponente. Outro exemplo seria ao entrar na zona de guerra do jogo Counter-Strike, onde o time de contra-terroristas tem como objetivo desarmar uma bomba, eliminar o time terrorista, proteger um VIP ou resgatar os reféns, e também em Age of Empires, que coloca o jogador na situação de líder de uma civilização para construir, pesquisar e evoluir, tornando-se mais poderoso que o adversário e derrotando-o em batalhas épicas e complexas.

Como é possível notar, todos os jogos têm algo em comum: eles possibilitam a formação de pessoas aptas a trabalhar em grupo e/ou serem grandes líderes de empresas. Como?

Estudaremos os seguintes jogos: World of Warcraft, o MMORPG (Multi Massively Online Role Playing Game) mais jogado de todos os tempos; League of Legends, o MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) com o maior número de jogadores ativos do mundo; Battlefield 3, o FPS (First-Person Shooter) mais esperado do ano de 2012; e o Age of Empires, um dos RTS (Real-Time Strategy) mais aclamados do mundo. Estes jogos são realizados no modo Online e em tempo real, o que torna o tempo de decisão do jogador crucial para o desfecho bem sucedido ou o fracasso no jogo. É importante ressaltar que, na maioria das vezes, os jogadores de um mesmo time estão em diferentes partes do mundo, o que faz com

que alguns deles desenvolvam a capacidade de liderança, que poderá ser aproveitada no ambiente de trabalho.

Quais são os benefícios que os jogos trazem a seus jogadores? Estes benefícios vão além do ambiente virtual? O que pesa mais: suas vantagens ou desvantagens? A mídia está correta em divulgar apenas o lado ruim?

É com base nestas perguntas que será feito este trabalho de pesquisa, que visa esclarecer todas as vantagens de ser um jogador destes jogos.

2 FUNCIONAMENTO DOS JOGOS

2.1 World of Warcraft

Lançado em Novembro de 2005, o World of Warcraft se tornou o MMORPG mais jogado do mundo, com mais de 10 milhões de jogadores ativos. Neste jogo, o jogador inicia com um personagem no nível 1 e avança até o nível máximo completando missões, se aventurando em masmorras, desafiando outros jogadores ou se juntando a eles para se fortalecer com melhores equipamentos, novas habilidades e abrindo mais conteúdos. Ao chegar ao nível máximo, o jogador pode tanto jogar contra os monstros mais fortes do jogo (JxA) ou desafiar os demais jogadores em partidas de arena, campos de batalha ou duelos (JxJ).



Figura 1 – World of Warcraft: Jogadores em uma das cidades principais do jogo.

Atualmente, o World of Warcraft está em sua quarta expansão, aumentando para 90 o nível máximo que pode ser alcançado. Os jogadores podem ficar mais fortes, porém terão que enfrentar monstros mais fortes e mais desafiadores do que os anteriores.

Para conquistar os melhores equipamentos do jogo (peças que compõem sua armadura como luvas, pulseiras, elmos, ombreiras) e as melhores armas, o jogador precisa juntar-se a outros jogadores para, então, derrotar os monstros mais fortes do jogo, seja em masmorras chamadas de Raides (JxA) ou em campos de batalha e arenas com times de jogadores (JxJ).

O World of Warcraft disponibiliza ao jogador três níveis de dificuldade:

Casual – Jogadores que não buscam as melhores recompensas do jogo, mas mesmo assim gostam de jogar sem ter responsabilidades.

Normal – Jogadores que gostariam de ter as melhores recompensas, mas se limitam ao equipamento médio do jogo. Estes jogadores se comprometem a se reunir com outros jogadores em determinados horários para que, juntos, realizem tarefas mais difíceis que só podem ser feitas em grupos de 5, 10 ou 25 jogadores simultaneamente.

Hardcore – Jogadores profissionais sempre em busca das melhores recompensas do jogo. Estes se comprometem quase todos os dias a se reunir para desafiarem os monstros mais fortes do jogo.

A maioria dos jogadores do World of Warcraft são casuais, e o restante é dividido entre os níveis Normal e Hardcore.

Com o seu perfil identificado, o jogador busca outras pessoas que também compartilhem dos mesmos objetivos, formando uma guilda ou entrando em uma já existente (a guilda é composta por jogadores que possuem os mesmos ideais). Como exemplo, podemos pegar um jogador Hardcore. Neste nível, o jogador buscará guildas que almejem os melhores equipamentos, criando grupos para alcançá-los.

Com as guildas formadas (grupos de 10 ou 25 pessoas), estes jogadores se reunirão em datas determinadas por eles próprios na tentativa de derrotar os monstros mais fortes e, assim, serem recompensados com os equipamentos desejados. Cada grupo possui um líder que coordena as ações de cada integrante do grupo sendo que cada um possui uma função dentro dele.

Para alcançar os objetivos traçados pelo grupo, a coordenação e o trabalho em equipe são essenciais.

Os jogadores que buscam a excelência se tornam Hardcore. Estes procuram o melhor equipamento o mais rápido possível, criando uma disputa entre guildas. Ao criar disputas entre guildas, estas sempre buscam o máximo de todos os seus integrantes e uma liderança ímpar.

2.2 League of Legends

O jogo mais jogado do mundo, o MOBA League of Legends fornece aos jogadores a possibilidade de jogarem uns contra os outros e mostrarem suas habilidades em uma arena virtual. A partida é composta por dois times que se gladiam, tendo como objetivo destruir uma edificação que fica na base inimiga. Para isso, cada jogador escolhe um herói e o evolui no decorrer do jogo. Para evoluí-lo, o jogador precisa destruir torres inimigas, heróis inimigos e pequenos monstros espalhados pelo mapa.



Figura 2 – League of Legends. Interface do jogador

A imagem acima mostra como é a interface de cada jogador. O jogador tem informações básicas do time (1), status do seu herói (2), habilidades do seu herói (3), seu HP (Health Points) e MP (Mana Points) (4) e um mapa de toda a arena (5).

Os jogadores começam em lados opostos da arena, perto de uma edificação chamada Nexus. A partida termina quando um do nexus é destruído pela equipe oposta. Para destruí-lo, cada time precisa trabalhar junto para derrubar uma série de torres colocadas em seu caminho. Ao destruir estas torres e matar os oponentes e monstros neutros, o jogador adquire moedas de ouro, que podem ser trocadas por itens, deixando seu herói mais poderoso.

A arena dá ao jogador a possibilidade de criar táticas e estratégias diferentes, que, se bem feitas podem ganhar o jogo para sua equipe. Em determinados momentos do jogo há uma interação entre todos os jogadores (dos dois times), o que faz com que haja a necessidade de cada jogador pensar de forma rápida e ser ágil para definição das melhores táticas e estratégias a serem tomadas.

Além dessa agilidade e rapidez necessárias para se ter uma boa partida, existe, também, uma ferramenta no jogo que é capaz de aprimorar os atributos principais de cada herói, melhorando o seu desempenho jogo a jogo.

Com o crescimento de sua base de jogadores, o League of Legends está transformando os campeonatos de jogos em um novo esporte. Jogadores de todo o mundo disputam campeonatos locais e mundiais que premiam os melhores, além dos campeões, com milhares de dólares.

2.3 Battlefield 3

Battlefield é uma franquia composta de uma série de jogos FPS que começou com o jogo Battlefield 1942, para PC. Este é um jogo desenvolvido pela EA Digital e publicado pela Eletronic Arts. O jogo foca em grandes mapas, trabalho em equipe, guerras de veículos e o tradicional FPS. Battlefield sempre focou seus jogos no modo Multijogador e já vendeu mais de 50 milhões de unidades no mundo inteiro.

Em Battlefield 3, o jogador imerge em campos de batalha ultra realistas onde a estratégia e as habilidades individual e coletiva contam para o sucesso do grupo na partida.

No modo *conquista*, um dos modos do jogo e o que será usado para pesquisa, a partida é transformada em algo parecido como o jogo capture a bandeira, no qual cada time só ganha quando consegue retornar a bandeira do time oposto à sua base. Os locais da partida são determinados no mapa e os times se enfrentam para dominar aquele local. Para cada local dominado, um contador de recurso começa a regredir a zero, sendo assim, quanto mais base dominada pelo seu time, mais rápido o contador do time oposto chegará a zero.

Com relação aos tipos de cenário, temos os tipos aberto e fechado. Cenários abertos são cenários onde é possível o uso de artilharia pesada como tanques, helicópteros e aviões de caça, enquanto no cenário fechado os mapas são mais utilizados para operações militares a pé, além dos ambientes serem realmente mais fechados, como por exemplo, dentro de um metrô.



Figura 3 – Interface do jogador inicial, ao começar o jogo

Como é possível notar na imagem acima, o personagem possui pouca interface gráfica quando está a pé. Esta interface possui a localização do jogador (1), seus sinais vitais (2) e sua munição atual/total (3). Entretanto, esta interface pode ficar mais complexa quando o jogador entrar em um caça (ver figura 4), por exemplo, onde existem muito mais comandos, uma vez que se tenta chegar o mais próximo possível da realidade de se pilotar um avião de caça. Como exemplo de comandos e de aumento de complexidade dos mesmos, temos:

- Ao andar a pé: andar para frente, andar para trás, mirar, atirar, agachar, correr.
- Ao pilotar um caça: acelerar, frear, virar para esquerda, virar para direita, subir, descer, atirar, lançar mísseis, leve curva para esquerda, leve curva para direita, *flare*.



Figura 4 – Interface do jogador ao pilotar um caça

O *cockpit* tenta retratar a realidade de um avião de caça, simulando a mira, altura, orientação do caça com relação ao chão, altitude e velocidade. Além disso, também é aplicada a gravidade e a física em todos os objetos, tanto nos caças quanto nas balas disparadas pelas armas. Por exemplo: uma bala disparada pelo atirador de elite em um alvo a 300 metros de distância perde velocidade e realiza uma trajetória no formato de parábola, pois a gravidade age na bala conforme ela viaja em sua trajetória. Isso é uma prova de que os jogos atuais estão beirando a realidade, podendo, desta forma, ser utilizados em treinamentos de pilotos, por exemplo, para aperfeiçoar suas habilidades dentro do campo de batalha.

2.4 Age of Empires

Age of Empires é uma série de jogos de computador desenvolvida pela Ensemble Studios e publicada pela Microsoft Studios. O primeiro título da série foi Age of Empires, lançado em 1997. Desde então, sete títulos foram lançados. Os títulos são RTS (Real-Time Strategy) históricos e existem três tipos de modo de jogo: um jogador, campanha e multi-jogador. Os primeiros jogos se passam na idade antiga, com civilizações como egípcios, romanos e babilônios. Os jogos seguintes, Age of Empires 2, ocorre durante a idade média, nas navegações e descobertas. O último jogo da série trata a pós idade média e se baseia nas

colônias e metrópoles. Personagens históricos aparecem em todos os jogos da série, desde Alexandre, o Grande a Napoleão Bonaparte.



Figura 5 – Age of Empires 1. Pioneiro dos jogos RTS

O modo que será utilizado na pesquisa é o *Multiplayer*, modo que coloca jogadores contra si em batalhas épicas cujo objetivo é conquistar o oponente. Cada jogador escolhe uma civilização com bônus únicos e bônus de equipe, que aprimora o resto de seu time. O jogo pode ser um contra um, até cinco contra cinco, sendo que todos começam em uma idade pouco avançada tecnologicamente e com poucos recursos para iniciar a construção de seu império.

Quanto mais se avança nas idades, novas tecnologias e novas unidades militares são disponibilizadas para o jogador. Estas unidades, se gerenciadas corretamente, podem mudar o desfecho do jogo.

3 LEVANTAMENTO DE DADOS

Ao entrar no jogo World of Warcraft, as pessoas buscam conhecer o ambiente e procurar novos jogadores para interagirem e criar sua rede social dentro do jogo. A partir disso, jogadores entram e saem das guildas. Toda guilda tem seus princípios e suas regras dentro do jogo, fazendo com que o jogador busque aquela que compartilha os mesmos objetivos que os seus e, assim, encontre outros jogadores com os mesmos ideais.

Segundo a jogadora Möbscene (nome do personagem virtual), “É algo bem interessante, onde jogadores de várias regiões podem interagir com um objetivo comum e compartilhar informações, sendo isso uma maneira de unir ainda mais os jogadores”. Ela ainda complementa, “Essa interação entre os jogadores pode ajudar você (a pessoa, no caso) a desenvolver a habilidade de comunicação e de clareza nas palavras, mesmo que você esteja por trás de um computador há muitos metros ou quilômetros de distância dos demais jogadores de sua equipe.” Desta forma, nota-se que a pessoa começa a desenvolver habilidades simplesmente ao entrar em uma guilda. Com relação às ferramentas que o jogo disponibiliza para que o jogador desenvolva sua comunicação: “A procura de informação para completar quests (missões), a necessidade de se efetuar trocas de itens e até mesmo durante um pedido de *invite* para as guilds são fatores que acredito que ajude a pessoa deixar de ser retraída, tendo como resultado a possibilidade de conhecer mais pessoas.”, finaliza Möbscene. De acordo com o exposto acima, é possível afirmar que a comunicação é algo que vai sendo desenvolvida de forma inconsciente pelos jogadores.

É evidente que as pessoas, em um mundo virtual, conseguem se distrair e se entreter com outras pessoas (jogadores) jamais vistas na vida real. Até as pessoas mais tímidas podem se beneficiar de jogos como este. É possível desenvolver relacionamento de conhecidos, amigos e até namorados. Muitas pessoas encontram seus parceiros em jogos Online e levam a vida de casados e com filhos junto à paixão de se jogar.

Já Thriella, também jogador de World of Warcraft, acredita que somente o indivíduo pode tornar a diversão do jogo em aprendizado: “Depende do indivíduo. Se a pessoa levar a sério e conseguir absorver conceitos de liderança e hierarquia, sim, ela pode tirar alguma experiência”.

Quando perguntados sobre a questão de liderança e suas funções dentro do jogo ao comandar um grupo de jogadores a um objetivo específico, a semelhança entre um líder corporativo e um líder virtual fica cada vez mais evidente: “É praticamente um líder mesmo. Ele quem lidera, quem ajuda os outros jogadores necessitados, servindo sempre como suporte. Espera-se dele o mesmo que se espera de alguém com nível hierárquico superior: boa conduta, liderança nata e conhecimentos específicos sobre mecânicas e classes”, complementa Thriella. A liderança, tanto virtual como corporativa, exige praticamente as mesmas atitudes e comportamento, porém, o risco e o peso da decisão do líder corporativo é muito maior do que do líder dos jogos virtuais. Enquanto a decisão tomada por um líder corporativo pode custar seu cargo e prejudicar a empresa de um modo geral, o líder virtual tem a oportunidade de poder errar e não ser punido tão severamente como os líderes corporativos. Portanto, os jogos online permitem qualquer jogador a se tornar um líder, enquanto na vida corporativa, um profissional que almeja o cargo de liderança precisa se mostrar capaz de liderar, ou seja, ter um histórico de sucessos profissionais com relação à liderança de equipes.

Os jogos online, afinal, trazem benefícios profissionais ao indivíduo? “Se a pessoa levar a sério, sim. Acredito que um líder sempre queira o melhor para o grupo e, uma pessoa que tem a capacidade de liderança provavelmente levará esse aprendizado para o ambiente de trabalho”, afirma Möbscene. Já Thriella, afirma que seria difícil levar as experiências virtuais para o mundo corporativo: “Não muito. Creio que o jogo utilize aspectos bem básicos de liderança. Com isso, seria bem difícil utilizar estes aspectos em um ambiente profissional, pois este ambiente exige muito mais capacidade de liderança do que o jogo pode fornecer.”

4 ANÁLISE DE DADOS

Milhões de jogadores interagem diariamente em ambientes virtuais altamente complexos. Estes jogadores se organizam, desenvolvem habilidades, e se inserem em diversas funções. Aparecem líderes, que são capazes de recrutar, organizar, motivar e direcionar grandes grupos de jogadores a um objetivo em comum entre eles. Decisões são tomadas rapidamente, com ampla, porém imperfeita informação.

“MMORPG’s espelham o contexto de Negócios mais do que o mundo possa imaginar”, disse Byron Reeves, Ph.D., professor de Comunicação da Universidade de Stanford e diretor do programa Stanford Media X Partners. “É o presságio de um dos

possíveis futuros para os Negócios – um que é aberto, virtual, direcionado ao conhecimento, e composto de um vasto trabalho voluntário, trabalho em equipe”.

É claro que os jogos Online não provém uma analogia perfeita do mundo dos negócios do futuro. As apostas no mundo real são muito mais altas. Mas é fácil observar como algumas das qualidades destes líderes virtuais possam ser trazidas ao ambiente corporativo. O sentimento de colaboração que estes líderes online passam é extraordinário em alguns casos. Líderes virtuais estão mais confortáveis quanto ao risco de aceitar falhas, e o resultado da melhoria iterativa é parte de suas realidades. Muitos destes líderes são capazes de transformar o jogo em uma escola para a vida.

4.1. World of Warcraft

Líderes de Guilda (usaremos GMs, como são conhecidos no mundo virtual) são a chave para a sobrevivência e progresso de praticamente toda guilda. É o GM quem estipula as regras de sua guilda, suas punições, o foco e objetivos a serem traçados e, também, é o responsável por motivar e direcionar cada membro de sua guilda para que, juntos, alcancem o objetivo traçado. Fazendo uma analogia, o mesmo pode-se dizer dos líderes corporativos, pois todo e qualquer líder corporativo deve envolver e motivar os profissionais de seu time a trabalharem por um objetivo em comum (metas). Além disso, este líder deve conhecer muito bem os pontos fortes e fracos de cada funcionário, com a finalidade de tirar maior proveito do trabalho de cada um deles, deve sempre estimular e motivar estes funcionários para que todos consigam fazer com que a empresa consiga bater as metas estipuladas, entre outras tarefas que um líder deve saber executar. Se compararmos os dois tipos de liderança (virtual e real), é possível notar que há um grande número de pontos semelhantes entre elas.

Então, pode-se dizer que é possível aplicar a liderança que encontramos nos jogos em ambientes corporativos?

Apesar das similaridades entre os dois tipos de liderança, não podemos afirmar que todos os líderes bem sucedidos no mundo virtual serão grandes líderes do mundo corporativo, pois nem todos tem a capacidade de extrair do jogo o conceito de liderança e o que realmente é válido para se dar bem em uma empresa, ou seja, a liderança permanece no jogo, e não no indivíduo. Dessa forma, conclui-se que apesar dos Jogos Online proporcionarem esta

possibilidade das pessoas aprenderem a liderar, depende muito mais do jogador saber extrair o que é importante para, então, poder aplicar isso no seu lado profissional.



Figura 5 – Interface gráfica padrão do jogo World of Warcraft

O jogador deve-se atentar, tanto em PvP quanto em PvE, ao chat do jogo (1), ao quadro de vida (HP) e mana (MP) (2), à barra de habilidades do jogador (3) e ao mapa (4). Durante um encontro de raide contra um monstro poderoso ou em uma arena contra outros jogadores, a quantidade de habilidades disponível para o jogador é grande. Na imagem 6, a barra de ações (3) é onde o jogador pode inserir as habilidades de sua classe para utilizá-las através de clique no mouse ou, mais comumente, através de atalhos no teclado. O jogador tem à sua disposição todo um arsenal de habilidades para usar e sobreviver no jogo. Quanto maior seu conhecimento do jogo e sua agilidade, melhor o seu desempenho. Um jogador normal usa, em média, 10 teclas de atalho e mais de 15 outras habilidades através do clique no mouse. Isso tudo é utilizado de forma inteligente e varia de cenário a cenário.

Podemos afirmar que dá para usar a situação do parágrafo acima no ambiente profissional?

Sim. O fato do jogador ter que usar todos os atalhos de forma rápida e eficaz faz com que o profissional adquira uma agilidade em trabalhos simples como redigir um texto, programar um script e acessar diversas ferramentas. A produtividade do profissional pode aumentar significativamente se o mesmo souber utilizar a agilidade que ganhou em jogos

como World of Warcraft no trabalho. Pode-se dizer que o jogador se torna *multitasking*, ou seja, realiza mais de uma tarefa simultaneamente. E é sabido que, atualmente, profissionais *multitasking* são altamente valorizados e tendem a ter uma produtividade acima do normal.

4.2. League of Legends

Um MOBA é um jogo mais dinâmico e estratégico e pela combinação diversificada que pode ser realizado pelos times, com os heróis que escolhem.

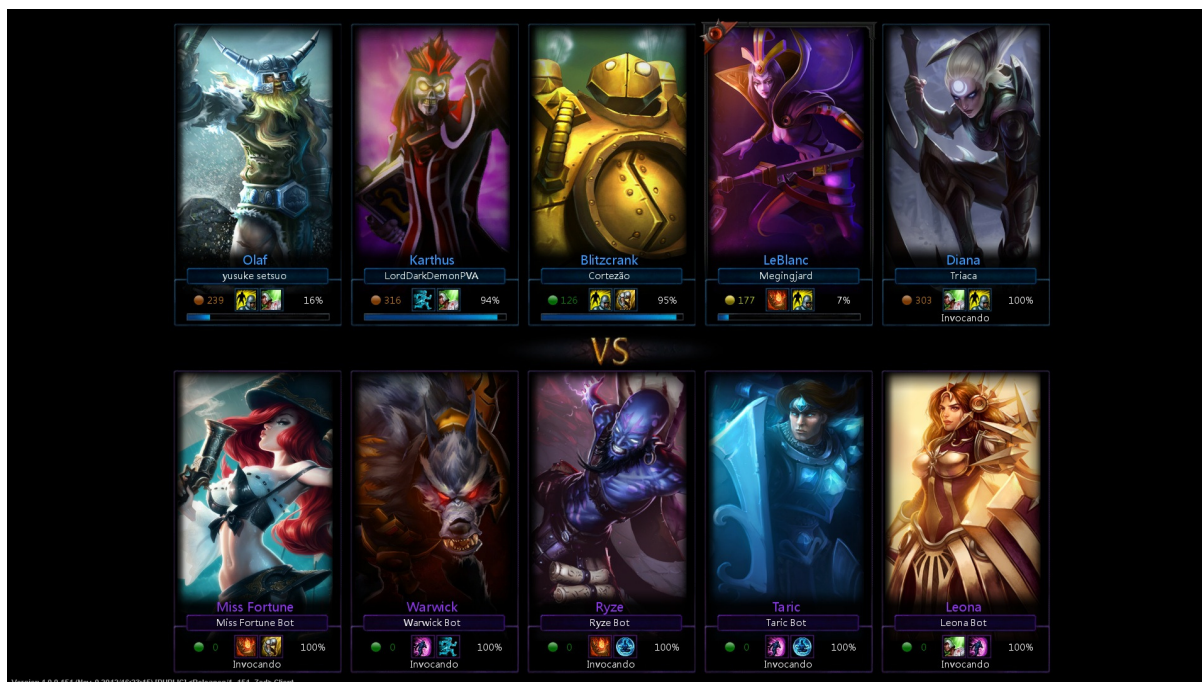


Figura 6 – Visualização dos times e seus heróis antes do início da partida

League of Legends permite que o jogador seja criativo e estratégico, ativando e estimulando o lado direito do cérebro do jogador, responsável pelo pensamento simbólico e pela criatividade, além de aguçar sua capacidade motora e agilidade no pensamento e reação aos diversos momentos inesperados do jogo. Quanto mais jogos jogados, maior a percepção de toda a situação do jogo e dos cuidados a serem tomados em certas situações. Um exemplo que ilustra esta afirmação é a mecânica das regiões que possuem matos. Nestes matos os jogadores se tornam invisíveis àqueles que estão fora deste local, a não ser que o jogador decida atacar de dentro do mato ou que o jogador inimigo (que está do lado de fora) entre no mesmo mato que os demais estão. Quando o inimigo te mata através de uma emboscada devido à sua falta de atenção, você acaba se tornando mais cauteloso e atencioso ao se aproximar, novamente, destes matos e assim, após adquirir experiência nos jogos, o jogador aprende a lidar com estas situações de perigo e começa a aprender, inclusive a contra-atacar.

No ambiente profissional, tem-se diversas situações consideradas “emboscadas”. Quando o profissional encontra uma situação adversa e precisa tomar decisões rápidas e

mudar o curso do trabalho para resolver problemas inesperados, utiliza-se o mesmo hemisfério do cérebro que é utilizado pelo jogador de League of Legends. Dessa forma, quanto mais desenvolvida for a criatividade da pessoa, mais inovadora ela será com relação a solução de problemas, aparecendo, então, um diferencial entre este profissional e as demais pessoas da equipe.

Um ponto bastante interessante para se analisar nas partidas de League of Legends é o trabalho em equipe. O jogador sozinho não vence a partida. Para que consiga vencer, o time deve agir realmente como um time, conversando bastante e inovando as táticas para que estas não se tornem previsíveis e fáceis de serem descobertas, o que não é difícil de acontecer.

Em *Team Fights* (lutas em equipe), o diferencial está em cada pessoa conhecer sua capacidade dentro da luta. Qual a diferença que o jogador pode fazer naquele momento em que os times completos estão lutando contra si (no caso de uma parti 5x5, ou, cinco jogadores contra cinco jogadores). Se um jogador pode evitar que seu parceiro morra, ele deve saber a hora certa de se fazer isso. Se um jogador pode iniciar a luta e realizar um ataque surpresa a um dos cinco oponentes, isto pode causar um desequilíbrio no time inimigo e culminar na derrota dos oponentes. Tudo acaba dependendo do conhecimento e da sinergia dos times.

Trazendo o exposto acima para o ambiente profissional, se a pessoa souber onde/como ela realiza melhor as tarefas propostas e em que ponto ela é capaz de ajudar a equipe, com certeza terá um desempenho superior aos demais, pois saberá se colocar na hora certa e saberá qual é o melhor momento que ela pode ajudar à equipe de alguma forma. E se essa pessoa tiver o perfil de liderança, poderá auxiliar, ainda, sua equipe a descobrir quais são os seus respectivos pontos fortes e onde e como elas podem empregá-los.

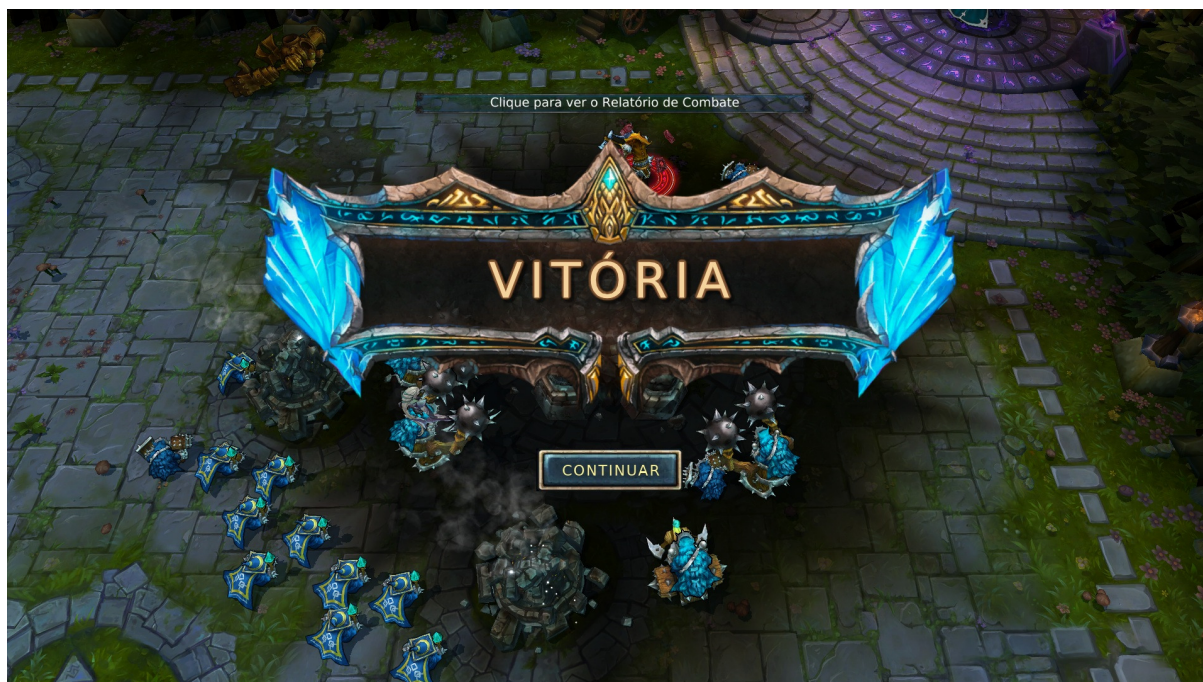


Figura 7 – O resultado do trabalho em equipe: Vitória ao derrotar o time inimigo

Mas e se todos souberem trabalhar em equipe? A empresa ganha uma área totalmente diferenciada das demais. O trabalho se torna menos cansativo e mais distribuído. Ao se conhecerem, criam uma sinergia de trabalho, transformam uma tarefa complexa e difícil em tarefas menores e mais simples, conseguindo finalizar estas tarefas em um tempo menor do que o esperado. A delegação dos deveres também fica mais fácil, pois todos se auxiliam e os resultados vem com mais facilidade e rapidez. Sabe-se que o que mais atrapalha no resultado do profissional é a falta de trabalho em equipe. Quanto mais fechado e egoísta um profissional é, pior fica não só para ele, mas também para toda a equipe conseguir trabalhar. Portanto, a sinergia que encontramos nos jogos atuais e principalmente em League of Legends, é a mesma que deveríamos encontrar em toda e qualquer área de qualquer empresa no mundo.

4.3. Battlefield 3

Logo no início do jogo, o jogador precisa escolher uma das funções que deseja: Médico, Suporte, Engenheiro ou Assalto. Sua escolha influencia na direção que o jogo tomará, pois cada função tem uma especialidade que as demais não tem. Por exemplo o Médico pode reviver soldados caídos e fornecer recuperação de sinais vitais. Já o Engenheiro,

por exemplo, é munido de armas pesadas capazes de dar cobertura às tropas contra tanques, aviões e helicópteros. A função Suporte carrega consigo munição para que as tropas possam recarregar suas armas em pleno combate. E por último o Assalto é a classe focada na conquista e com maior poder de fogo entre as quatro funções.

DEFENDER		K	D	SCORE	PING	ATTACKER	92	K	D	SCORE	PING
1	[IL]IL_Vnm_II	12	4	1586	46	1	PULGAX_x	24	1	3567	128
2	Gen_Dhannte	5	7	880	50	2	-wL-Fnatic	16	3	2900	63
3	[VPAM]Demize66	6	9	670	220	3	-wL-Little	11	1	2470	18
4	mindnightclub101	4	7	660	156	4	-wL-AssassinORJ	6	1	2390	27
5	gmgabaldi	3	7	630	45	5	[BKC]INDIAO_LOCO	5	1	1594	36
6	xBL4Z3	4	8	570	42	6	[TOV]BACONGSTRIPSS	6	1	1530	27
7	Cuervo_Asesino	4	4	532	43	7	BFCMachado	3	2	1462	45
8	OvermindSC2	1	8	140	41	8	[FAP]CcampoD	2	4	825	297
9	ryoshi_mm	1	2	100	28	9	QuilickTiiime	2	0	500	45
10	MadFaust	0	1	50	41	10	dricogx	2	2	355	36
11	rofl867	0	1	10	277	11	N3xus68	0	1	264	248
12	XingoJenkins	0	4	10	8	12	FLUES	1	0	166	41
13	O_Alois	0	0	0	39	13	[NBK]Nazgul_AR	1	0	160	73
14	rodrigocgabaldi	0	2	0	44	14	-wL-SamuRaY	0	0	20	10
						15	JonnySpy	0	0	0	25

Figura 8 – Battlefield 3: Tabela de jogadores. Atacantes e defensores.

Um jogador com maior resposta a estímulos rápidos do jogo tem um melhor desempenho como Assalto do que como Médico, enquanto um jogador que sabe dar cobertura às tropas e não se expõe pode se dar melhor de médico. É importante ressaltar que o jogador é livre para escolher quaisquer umas das funções que desejar, entretanto uma boa equipe se organiza de forma com que todas as funções estejam distribuídas entre seus componentes. Por exemplo, uma equipe que só tenha atiradores de elite, não consegue obter o máximo de desempenho e provavelmente será a equipe perdedora do combate. Daí a importância da equipe bem estruturada, pois esta equipe terá sempre uma equipe de assalto, com suporte aéreo e médicos pronto a atendê-los, engenheiros que evitam ataques de armas pesadas contra as tropas e, dessa forma, tiram o máximo proveito de toda a mecânica que o jogo fornece. E mais uma vez a sinergia é um item de extrema importância para o sucesso do grupo, pois para alcançar tal excelência, a sinergia entre os jogadores precisa ser muito maior do que a sinergia encontrada no League of Legends, uma vez que estamos falando de grupos de 16 até 32 pessoas jogando por um mesmo objetivo. De certa forma, é muito difícil alcançar esta excelência, pois nem todos que estão jogando naquele momento se conhecem, sendo este um dos pontos pouco positivos dos jogos FPS. Mas sem dúvidas a sinergia não é o ponto mais importante deste jogo. O que importa em Battlefield 3 é o jogador saber se adaptar conforme a

necessidade do grupo em que ele está jogando, pois esta maleabilidade faz com que ele se torne um jogador apto a lidar com qualquer situação que o jogo o desafie.

Levando esta característica da maleabilidade e facilidade de adaptação ao meio profissional, a pessoa que tiver estas características também se destacará por conseguir lidar com qualquer situação adversa que lhe surgir. Mais uma vez estas características farão deste profissional, um profissional diferenciado, pois não importará onde ele trabalhe, em que equipe ele esteja, quais serão os métodos de trabalho, ferramentas disponibilizadas e hierarquia que ele estará, sempre será bem visto no meio profissional

4.4. Age of Empires

Age of Empires traz consigo a noção de estratégia pura, pois com o passar do tempo, o jogo passou a ficar mais realista, com aplicação da física nos objetos do jogo, trajetória e colisão. Também ficou realista a questão de ataques pelos flancos e bônus de ataque à unidades em relevos elevados como planaltos e montanhas. Tudo isso afeta todo o campo de batalha e a situação em que você se encontra pode definir o desfecho da luta. Posicionar as unidades mais vulneráveis atrás dos paladinos, cujas armaduras são mais resistentes pode ser uma boa estratégia, pois estes suportam mais dano físico. O posicionamento é muito importante ao iniciar uma batalha. Caso o jogador deixe suas unidades mais fracas vulneráveis, os cavaleiros montados podem destruí-los, deixando, assim, seu exército mais fraco.



Figura 9 – Age of Empires II: Campo de batalha

Normalmente, o campo de batalha de Age of Empires possui unidades diversificadas, porém seguem um padrão:

- Unidades com dano alto, porém com pouca armadura (armas de cerco, balistas, trabucos).
- Unidades com dano alto e com armadura média (unidades de longo alcance como arqueiros, mosqueteiros, granadeiros).
- Unidades com dano alto e com muita armadura (unidades de *front*, como cavaleiros montados e espadachins).

Além deste padrão, cada unidade possui seus prós e contras, como por exemplo o arqueiro é forte contra espadachins, porém é fraco contra unidades montadas, como o paladino. Continuando com o arqueiro como exemplo, o ataque das unidades de longo alcance variam conforme sua altura, quanto mais alto, maior o dano contra unidades em alturas inferiores. Este arqueiro pode chegar ao dobro de dano causado a uma unidade inimiga apenas

se posicionando no alto de um penhasco. Portanto, diversas variáveis compõem o campo de batalha, o que torna a luta mais qualitativa do que quantitativa.

Desta forma, há a necessidade de um jogador conhecer os seus bônus, prós e contras de suas unidades e de cada civilização, de um jogador que saiba posicionar muito bem seus exércitos de forma que vença o combate e diminua suas perdas dando vantagem para um contra-ataque e conquista de território.

Para que seja criado um exército, não é simplesmente criá-los em estruturas militares e, então, avançar sobre o inimigo. Para isso, é necessário administrar um império e seus recursos, espalhados pelo mapa. Os mapas provêm os recursos necessários para a evolução do império: madeira, alimento e ouro. Estes recursos são utilizados para avançar tecnologicamente, expandir o território e criar unidades militares. Essa administração é essencial, pois se falta em algum recurso, o império estagna e trava o avanço tecnológico e militar, deixando o mesmo vulnerável a ataques inimigos.

Essa gestão de recursos é um adicional no currículo do profissional. No caso deste ser um líder, esta gestão se faz ainda mais necessária, pois ele deverá saber utilizar os recursos que a empresa fornecer a ele de forma com que haja total aproveitamento, visando o cumprimento das metas propostas. Este é outro benefício que podemos tirar de Age of Empires III: a gestão de recursos.



Figura 10 – Age of Empires III: Administração de recursos e estratégia de evolução

Sendo assim, se o jogador souber extrair este detalhe, aprenderá a fazer a gestão não só do jogo, mas a gestão no lado pessoal e também do lado profissional, pois conseguir pensar na melhor estratégia utilizando os recursos disponíveis para a resolução de um problema da empresa é um diferencial bastante importante.

7 DISCUSSÃO

A forma como a mídia expõe os Jogos Online faz, na maioria das vezes, com que os pais fiquem com receio de seus filhos jogarem. O maior problema é que esta mídia sempre foca nos jogos violentos e acaba generalizando esta “má impressão” para todos os outros tipos de jogos. É certo que jogar não é e nem será a única fonte para se ter as características citadas neste trabalho, e o fato de jogar também não deixa ninguém melhor do que ninguém. Os pontos positivos aqui mencionados, só serão positivos mesmo apenas se o jogador souber tirar proveito de cada detalhe dos jogos, apenas se ele for observador e aberto a aprender de várias formas. Com a visão macro do que o jogo pode trazer de benefício, este jogador conseguirá uma curva de aprendizado maior e, como consequência, terá uma evolução dentro do

ambiente profissional. Caso contrário, se este jogador se deixar levar pelo vício e prazer de jogar, se isolará da família e dos amigos, ou seja, não terá mais vida social, podendo prejudicar, ainda, outros fatores na sua vida.

A idéia deste trabalho foi tentar tirar esta imagem criada pela mídia e pelas pessoas influenciadas por tal veículo. O benefício é evidente e alvo de pesquisas ao redor do mundo, entretanto a quantidade de pesquisas ainda não é suficiente para a população ter acesso, o que faz com que as pessoas ainda tenham essa idéia negativa.

Além disso, o que este trabalho quis trazer, é que além da diversão proporcionada pelos jogos, também podemos usufruir de suas complexidades, pois não é à toa que cada vez mais os jogos estão próximos da nossa realidade. Desta forma, temos que aproveitar tudo o que os jogos nos proporcionam, pois se temos esta ferramenta, devemos usá-la muito bem.

8 CONCLUSÃO

Pode-se concluir que os jogos online, se jogados moderadamente, contribuem para a formação de um profissional. Em jogos como estes analisados vê-se a interação constante dos jogadores. O trabalho em equipe, o esforço individual e o objetivo em comum do grupo podem ser comparados a um ambiente profissional, onde se tem um gerente que coordena as atividades de sua equipe de analistas a fim de atender as demandas e metas da empresa. Com base neste cenário nota-se que em World of Warcraft temos liderança em diversos pontos do jogo, sejam eles JxJ, JxA ou até em situações simples de gerenciamento de sua guilda, como expulsões, aplicações de regras ou mudanças das mesmas. O líder aqui também coordena a sua equipe de jogadores de forma organizada buscando alcançar os diversos objetivos do jogo, sejam eles ganhar uma partida de campo de batalha, derrotar o monstro mais poderoso ou vencer os desafios que o jogo provê.

Enquanto isso, em League of Legends a liderança é algo mais coletivo exigindo de cada jogador do time um esforço individual porém com foco na sinergia entre a equipe. Com o vasto número de heróis que um jogador pode escolher, a combinação de times é quase infinita dando ao jogo uma situação única e nova a cada partida. Assim o jogador deve se adaptar à composição do seu time, à sinergia entre os heróis, à comunicação constante sobre a

movimentação inimiga e um conhecimento de suas habilidades e utilidades na partida para, com isso, alcançar o êxito.

No Battlefield, pela enorme quantidade de jogadores, estes devem se atentar a movimentação do seu time, assim definindo, quase que imperceptivelmente, as estratégias adotadas para vencer uma partida. Além disso, a complexidade do jogo exige um período de aprendizagem de diversas formas de jogabilidade dentro do campo de batalha. Tanques de guerra, jipes, hammers, aviões de caça e helicópteros de carga e apaches possuem uma interface realista o que causa impressão de estar realmente pilotando uma avião de caça ou um tanque de guerra.

Já no Age of Empires é exigido um vasto conhecimento de suas unidades e tecnologias. Aprender seus prós e contras, bônus de equipe, estratégias de guerra e posicionamento dão vantagem ao jogador na partida. Trazendo para o lado profissional do jogador, todos estes pontos o prepara para cargos em grandes empresas. Qualificações como saber seus pontos positivos e negativos (prós e contras), trabalho em equipe (bônus de equipe), organização (estratégias de guerra) e planejamento (posicionamento) são características muito exigidas pela maioria das empresas atuais, se não todas. Também podemos tirar proveito de sua gestão de recursos, pois saber gerenciar e administrar sua civilização de forma que se tenha um uso efetivo dos recursos e estes não falem em nenhum momento do jogo, faz com que o jogador adquira esta característica, bastante procurada pelas empresas.

A quantidade de semelhanças entre as empresas e o que encontramos nos jogos é muito grande, e isso tende a aumentar, visto que a realidade é algo buscado nos jogos daqui pra frente.

9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ian Frank, Nobuhisa Sanbou, e Katsuaki Terashima. Some positive effects of online gaming. In *ACE '06: Proceedings of the 2006 ACM SIGCHI international conference on Advances in computer entertainment technology*, página 73, New York, NY, USA, 2006. ACM.

James Paul Gee. *What video games have to teach us about learning and literacy*. Comput. Entertain., 1(1):20-20, 2003.

Vivian Hsueh hua Chen e Henry Been-Lirn Duh. Understanding social interaction in world of warcraft. In *ACE '07: Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology*, páginas 21-24.

Marc Prensky. Digital game-based learning. Comput. Entertain., 1(1):21-21,2003.

Elaine M. Raybourn e Annika Waern. *Social learning through gaming. Extend abstracts on Human factors in computing systems*, páginas 1733-1734, New York, NY, USA, 2004. ACM.

Byron Reeves e Thomas Malone. *Leadership in Games and at Work: Implications for the Enterprise of Massively Multiplayer Online Role-playing Games*. USA, 2007.

Barnard, C. (1938). *The functions of the executive*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Bartle, R. (1996). Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1(1). Retrieved July 31, 2006, from <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>

Blizzard. (2005). World of Warcraft surpasses five million customers worldwide (Press release). Retrieved June 15, 2006, from <http://blizzard.com/press/051219.shtml>

Brantlinger, P. (1990). *Crusoe's footprints: Cultural studies in Britain and America*. London: Routledge.

Chandler, A. D. (2000). *Strategy and structure: Chapters in the history of the American industrial enterprise*. Cambridge, MA: MIT Press.

Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. (2006a, April). "Alone together?" Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. Paper presented at the CHI 2006, Montreal, Quebec.

Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. (2006b). Building an MMO with mass appeal: A look at gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1 (4), 281-317.

Fallows, D. (2004). The Internet and daily life. Washington, DC: Pew Internet & American Life Project.

Kim, A. J. (2000). Community building on the Web: Secret strategies for successful online communities. Berkeley, CA: Peachpit Press.

Lessig, L. (1999). Code and other laws of cyberspace. New York: Basic Books.

Meyrowitz, J. (1985). No sense of place: The impact of electronic media on social behavior. New York: Oxford University Press. *philosophy. Organizational Dynamics*, 23, 5-18.

IBM, *Virtual Worlds, Real Leaders: Online games put the future of business leadership on display*, A Global Innovation Outlook 2.0 Report.

W. Dmitri (2006), *From Tree House to Barracks, The Social Life of Guilds in World of Warcraft*, *Games and Culture*, Volume 1, Number 4.

OUTROS TRABALHOS EM:

www.projetoderedes.com.br