

15ª Jornada Nacional de Literatura
Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

LEITURA E OS JOGOS EM REDE: O CASO DOS JOGADORES DO IKARIAM

VÂNIA M. R. URBANSKI (IDEAU)¹

VANESSA M. RIBEIRO²

RESUMO

O Ikariam é um jogo gratuito de guerra e estratégia onde são formadas Alianças entre jogadores com funções pré definidas. Cada jogador adquire cidades novas a medida que evolui sua conta através dos recursos que deve conseguir por meio de ataques e das minas. Esse jogo mobiliza os jogadores que diariamente estão conectados, pois o jogo continua mesmo em modo offline. Com o objetivo de conhecer o perfil dos jogadores e suas relações interpessoais foi realizado um estudo com perguntas para os jogadores da aliança Live, no servidor de Portugal. Responderam as questões 19 jogadores. Percebeu-se o comprometimento dos jogadores quanto ao jogo e a variação de idades e formações, demonstrando que neste jogo a interação independe de estereótipos. Jogar em rede não é apenas um passatempo, pois requer conhecimentos de um mundo paralelo em que existe a necessidade de relacionamento com muitas pessoas que passam a ser seus “amigos virtuais” em quem você pede ajuda ou ajuda nas estratégias necessárias.

1 INTRODUÇÃO

Observa-se no mundo um interesse em jogos em rede dos mais variados tipos pelos mais diversos grupos de pessoas. Jogar passou de ser um passatempo para fazer parte das rotinas diárias de muitas pessoas. Por este motivo que estudar o perfil dos jogadores do Ikariam Portugal despertou curiosidade, para entender essa relação entre o jogador, seu jogo e os companheiros de jogo. Pois o jogo trata-se, enfim, “de um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem”, que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência, toda uma retórica própria que cumpre ser investigada” (SANTAELLA, 2007, p. 408).

O ato de jogar é inerente ao ser humano, crianças ou adultos o jogo nos atrai, tanto que podemos dizer que somos psicologicamente atraídos pelo jogo. Tanto que “[...] mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um

¹ Bibliotecária das Faculdades IDEAU, graduada pela UDESC, aluna especial do Mestrado em Letras UPF, disciplina de Leitura e Hipertexto. Contato: vania.udesc@gmail.com

² Administradora graduada pela Estácio de Sá de SC e jogadora do Ikariam por 5 anos.

15ª Jornada Nacional de Literatura

Leituras jovens do mundo

12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico” (HUIZINGA, 2010, p. 3). No entanto, o jogo não deve ser encarado apenas como passatempo, pois

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livres e consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’. (HUIZINGA, 2010, p. 34).

Com os avanços da tecnologia na área da informática, com a popularização dos computadores pessoais, surge o nicho de mercados dos games, que atraem milhões de jogadores mundialmente. Podemos dizer que “o poder do entretenimento não somente como anestésico, mas também como autêntica máquina de produzir identidades e de criar vínculos entre as ideologias dominantes e os setores mais desfavorecidos” (GARCÍA, 2010, p. 17). Corroborando com García, Santaella (2007, p. 406) afirma que

hoje, convivendo com grande diversidade de jogos tradicionais e de jogos que atraem multidões tanto para os estádios quanto para as telas de transmissão, como o futebol, por exemplo, o que caracteriza o nosso tempo são os jogos eletrônicos, os games.

O jogo eletrônico também exige que seu jogador esteja envolvido na interatividade e na imersão. Pois, segundo Santaella (2007, p. 408), uma característica dos jogos é a sua natureza participativa, pois sem essa ação ativa e concentrada não há jogo. A interatividade permite ao jogador a liberdade de participação, intervenção e criação durante o jogo. Já a imersão é o simples fato do jogador estar plugado a uma interface computacional ou está envolvido em algum tipo de realidade virtual. (SANTAELLA, 2007).

3 IKARIAM

O Ikariam é um jogo on-line, que permite que jogadores tenham cidades em ilhas. Essas ilhas podem ser povoadas por diversos jogadores pertencentes a uma mesma aliança ou não.

O jogo permite ao jogador criar várias cidades que produzem materiais como pedra, vinho, cristal, enxofre e todas as cidades produzem madeira. Cada cidade esta

15ª Jornada Nacional de Literatura

Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

localizada em uma ilha com uma coordenada única. As cidades devem ser construídas com determinados edifícios (porto, estaleiro, museu, taberna, carpintaria, espionagem, guarda florestal, muralha, caves de vinho, câmara municipal, atelier de arquitetura, palácio, quartel, entre outros), dependendo de suas especificidades. Cada cidade produz um determinado tipo de recurso para manutenção das cidades

- Vinho – preciso para a taberna e cozinha.
- Mármore – preciso para altas expansões
- Cristal – necessário para a Academia, Médicos e melhoramentos nas Oficinas. Também pode ser usado para realizar ensaios e receber pontos de pesquisa adicionais. Contudo, isto só é possível depois de teres pesquisas do Ensaio (Ciência) e construção de barcos.
- Enxofre – Necessário para maior parte das unidades e barcos de guerra. (IKARIAM, 2013).

As edificações devem ser evoluídas ao nível de 32 ou mais para alguns edifícios para obter vantagens, pois quanto mais evoluída a cidade for, menos despesas com determinados custos terá, e alguns edifícios o nível não tem limite, porém fatores outros dificultam esse crescimento. Com os materiais, pedra, madeira e cristal os edifícios das cidades podem ser evoluídos, com exceção do depósito que exige também quantidades do recurso enxofre. Para que se possa realizar essas construções os trabalhadores precisam de vinho que é produzido nas cidades de vinho e devem ser transportadas para as demais cidades dos outros bens de produção, pois com a falta do recurso os trabalhadores param a produção e abandonam as cidades gradativamente.

Assim que o jogador inicia a jogar preenchendo seus dados e criando a conta com login e senha, caso não saiba jogar, no caso de ser um iniciante, o jogo lhe dá a opção de um tutorial para os primeiros passos, com a ordem dos edifícios imprescindíveis, dicas de administração da primeira cidade. O ikariam é formado por centenas de jogadores em ilhas no mar. Cada ilha cabem aproximadamente 17 jogadores. O jogador pode jogar sem Aliança ou mandar convite para alguma aliança que tenha vários membros próximos de si para que possa ter suporte quando acontecer as guerras entre Alianças rivais ou pode também ser convidado caso tenha uma boa pontuação, ou seja, um exímio guerreiro em ataques. Os jogadores desempenham papéis

15ª Jornada Nacional de Literatura

Leituras jovens do mundo

12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

bem definidos na aliança. Uma vez dentro de uma aliança, o jogador tem de obedecer as regras impostas pelo criador como por exemplo, subir pontuação da sua conta e ter sempre um mínimo de generais (pontos de capacidade de guerra, soldados e barcos).

Figura 1: Intercade do Ikariam PT



4 METODOLOGIA

Para o estudo foi escolhido o Ikariam Portugal devido à rede de contato pessoal dos pesquisadores com jogadores e também devido a um dos pesquisadores ser jogador e fazer parte dessa rede de jogadores que envolvem brasileiros e portugueses na sua maioria.

Para identificar um perfil dos jogadores e suas relações interpessoais, foi elaborada um questionário para investigar questões relacionadas aos jogadores. Pois com essas questões é possível traçar um perfil dos jogadores, suas ocupações e a relação que existe entre os jogadores.

Os questionários foram enviados aos moderadores do grupo que reenviarão os questionários para os jogadores do mundo Gamma e aliança [Live] *eniGma* do Mundo Gamma, com 40 jogadores. Desses jogadores alguns se comprometeram em enviar o questionário para os jogadores de outras alianças. Os questionários foram enviados no dia 10 de maio. O prazo para reenvio foi estipulado até 30 de maio, o que garantiu um

15ª Jornada Nacional de Literatura

Leituras jovens do mundo

12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

prazo de 20 dias para retorno das respostas. Recebendo o retorno de 19 questionários. Alguns respondentes não responderam a todas as perguntas feitas.

5 ANÁLISE DOS DADOS

No período estipulado para o envio das respostas, 19 jogadores responderam as perguntas solicitadas. A média de idade varia de 17 anos (um jogador) a 36 anos (4 jogadores) como o gráfico abaixo mostra. Desses 17 são homens e duas mulheres. A nacionalidade dos respondentes em sua maioria foi Portuguesa (12 jogadores), uma Angolana e 3 brasileiros. Pois segundo Baumam (1999, p. 25, grifo do autor)

em vez de homogeneizar a condição humana, a anulação tecnológica das distancias temporais/espaciais tende a polarizá-la. Ela emancipa certos seres humanos das restrições territoriais e torna extraterritoriais certos significados geradores de comunidade – ao mesmo tempo que desnuda o território, no qual outras pessoas continuam sendo confinadas, de seu significado e da sua capacidade de doar identidade.

A diversidade da faixa etária dos jogadores nos mostra que “ainda que cada ser humano seja único em sua essência, somos muito parecidos nas nossas reações, necessidades e motivações. Seria impossível desenvolver um game viável para o mercado, se não pudéssemos separar as pessoas em grupos” (AZEVEDO, 2005, p. 27). Os jogadores que escolhem o Ikariam tem necessidades similares quanto a forma lúdica de escolher um game.

A média de tempo de jogo é de 46 meses aproximadamente (3 anos e 8 meses), no entanto, 11 jogadores participam do jogo a mais de 4 anos. O que demonstra o envolvimento dos jogadores e o comprometimento em continuar jogando. Em uma sociedade em que os casamentos são temporários, encontrar jogadores que se comprometem por mais de três anos nos leva a acreditar que a satisfação em jogar motiva os jogadores a se comprometerem por longos períodos de tempo. Baumam (2001, p. 202), nos afirma que “o aspecto em que somos semelhantes é decididamente mais significativo que o que nos separa; significativo bastante para superar o impacto das diferenças [...]”. Outro fator importante que leva os jogadores a permanecer imersos nos jogos é a relação temporal de satisfação, pois

15ª Jornada Nacional de Literatura
Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

“[...] o enfraquecimento e decomposição dos laços humanos, das comunidades e das parcerias. Compromissos do tipo “até que a morte nos separe” se transformam em contratos do tipo “enquanto durar a satisfação”, temporais e transitórios por definição, por projeto e por impacto pragmático [...]”. (BAUMAN, 2001, p. 187).

As formações acadêmicas dos jogadores são das mais variadas. Dos jogadores portugueses, cinco estão cursando o que equivale ao nosso Ensino Médio, três estão cursando o nível superior, dois tem formação de nível técnico, dois brasileiros estão no ensino médio e dois graduados e alguns não responderam. Quanto ao nível de especialização apenas três jogadores possuem que são: Licenciatura em Eletrônica, Economia e Recursos Geológicos e Exploração Mineira. É interessante constatar que “no ciberespaço, os corpos não interessam - embora o ciberespaço interesse, de forma decisiva e inexorável, para a vida dos corpos” (BAUMAN, 1999, p. 27). A formação intelectual dos jogadores não importa, o que é relevante é sua união na aliança para o bom andamento do jogo e bom relacionamento entre jogadores.

Quanto à frequência que jogam todos afirmaram que jogam diariamente, um deles afirmando que joga sempre que esta conectado. Quanto à média de horas que jogam por dia, dos 13 respondentes calculou-se uma média de 6h jogadas por dia. Sendo que alguns jogam em média 25 minutos por dia e outros passam mais 15h conectados ao jogo. A internet quebra barreiras geográficas, ligando-nos cada vez mais ao ciberespaço em que “os espaços eletrônicos estão firmemente situados na experiência vivida, motivados por ela e tomam forma em resposta às suas demandas”. (SANATELLA, 2011, p. 136).

Uma das perguntas foi quantos jogadores conhece pessoalmente algum jogador de sua aliança. Dois jogadores responderam que conhecem de 15 a 30 jogadores pessoalmente; quatro conhecem 4 jogadores; dois conhecem seis jogadores; quatro conhecem dois jogadores e dois responderam que não conhecem nenhum jogador. Mesmo muitos jogadores não se conhecendo pessoalmente existem uma relação entre eles. E para os que se conhecem esses laços criados pelo jogo são importantes. É interessante resaltar que “as atividades humanas são condicionadas pelo fato de que os

15ª Jornada Nacional de Literatura
Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

homens vivem juntos, mas a ação é a única que não pode sequer ser imaginada fora da sociedade dos homens”. O vínculo que se cria entre os jogadores demonstra a interligação entre eles para que consigam juntos obter o resultado final planejado em cada ação do jogo, a guerra. (ARENDDT, 2010, p. 26).

Essa união entre os jogadores pode ser explicada, pois “a rigor, o domínio dos assuntos humanos consiste na teia das relações humanas que existe onde quer que os homens vivam juntos” não importa se os jogadores convivam na forma de seus avatares, eles se relacionam formando vínculos de amizade. (ARENDDT, 2010, p. 230).

Vivemos em uma sociedade onde “[...] laços e parcerias tendem a ser vistos e tratados como coisas destinadas a serem consumidas, e não produzidas; estão sujeitas aos mesmos critérios de avaliação de todos os outros objetos de consumo”. (BAUMAN, 2001, p. 187). Percebermos nas respostas sobre a relação dos jogadores como ‘companheirismo, amizade, cordial, boa, amigável, uma virtual amizade’ nos mostra o grau de comprometimento e relacionamento existente entre os jogadores.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O que é um leitor? Cordeiro (2006, p. 65), afirma que “o olhar do leitor, no entanto, é móvel, indefinido, errante e crítico sobre o texto. Permite-se ler em suas linhas e entrelinhas, desvelando seus sinais visuais e invisíveis. Isto só ocorre quando se dá o pacto entre o texto e o leitor [...]”. O que acontece com os jogadores do Ikariam pesquisados?

Eles precisam abrir seus olhares e lerem seus mundos, precisam ver nas entrelinhas dos jogos as estratégias dos outros jogadores, precisam interagir com seu jogo e os outros participantes. Os jogadores de games em rede, além de leitores dos seus mundos são criadores de histórias. Cada estratégia, cada aliança formada, cada guerra iniciada e vencida forma uma história de jogadores/leitores/escritores de um jogo. Em uma sociedade líquida onde se percebe as mudanças que acontecem diariamente no modo de convivência, percebemos que no Ikariam os jogadores estão conectados por anos a fio construindo suas cidades, e as relações interpessoais com um objetivo

15ª Jornada Nacional de Literatura
Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

comum. Jogar em rede não é apenas um passatempo, pois requer conhecimentos de um mundo paralelo em que existe a necessidade de relacionamento com muitas pessoas que passam a ser seus “amigos virtuais” em quem você pede ajuda ou ajuda nas estratégias necessárias.

Esses jogadores amigos podem ser seus colegas de trabalho, de escola, ou estar em outro continente, separados por um oceano e ter a mesma cumplicidade e lealdade para com o jogo. O ciberespaço nos permite novas formas de relacionamento e leitura. Os jogos levam seus jogadores a níveis de percepção e estratégia que um bom livro também nos permite.

REFERENCIAS

ARENDDT, Hannah. **A condição humana**. 11. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

AZEVEDO, Eduardo (Org.). **Desenvolvimento de jogos 3D e aplicação em realidade virtual**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

_____. **Globalização: as consequências humanas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

CORDEIRO, Verbena Maria Rocha. Cenas de leitura. In: TURCHI, Maria Zaira; SILVA, Vera Maria Tietzmann (Orgs.). **Leitor formado, leitor em formação: leitura literária em questão**. São Paulo: Cultura Acadêmica; Assis, SP: ANEP, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2011.