

## **Jogos Multiplayer, o poder das redes de entretenimento**

### **Resenha**

**Juegos Multijugador, el poder de las redes en el entretenimiento.**  
**Ruth S. Contreras Espinosa, José Luis Eguia y Alejandro Lozano**  
**Editorial UOC. Barcelona, 2014**



### **Isa de Jesus Coutinho**

Doutoranda em Educação pela Universidade do Estado da Bahia através do Programa de Pós Graduação em Educação e Contemporaneidade. Mestra em Medicina e Saúde Humana pela Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa Comunidades.

*isacoutinho13@hotmail.com*

---

Os games em MMO Massive Multiplayer Online, em sua tradução literal “Multijogadores Massivos Online” surgiram a partir da conectividade com a internet, diferente dos primeiros jogos que eram desenvolvidos apenas para computadores. Este tipo de interação vem adquirindo importante avanço na indústria do entretenimento, bem como motivando estudos em distintas partes do planeta.

Diretamente associado a este amplo e instigante tema situa-se a obra espanhola “Jogos Multiplayer; o poder das redes em entretenimento”, recentemente disponibilizada no Brasil, com prólogo de Gonzalo Frasca. Trata-se de um material útil para introdução a respeito do assunto uma vez que os autores constroem sua argumentação a partir de diferentes lugares teóricos propiciando uma leitura didática, abrangente, e crítica. O destaque para a organização do livro são os capítulos que podem ser lidos de forma independente sem nenhuma ordem específica.

Ao longo do volume é possível identificar o conceito de jogo multijogador próximo do que já existe na literatura como uma forma de jogo em que um número massivo de jogadores ou uma comunidade de jogadores podem jogar juntos através de uma conexão da internet ou de uma rede de área local. Além disso, os autores constroem uma linha de defesa ancorados em uma compreensão dos jogos multijogador como um espaço onde prevalece um sentimento de comunidade, um aporte para o mundo transmídia e o surgimento de criatividade entre seus membros.

Sob a coordenação de Ruth S. Contreras Espinosa doutora em multimídia pela Universidade Politécnica de Cataluña, professora e investigadora da Universidade de Vic-Universidad Central de Cataluña; José Luís Eguia Doutor em Comunicação interativa, professor e investigador da Universidade Politécnica de Tecnologia Cataluña Barcelona, Técnico do Centro de Imagem e Multimídia (CITM-UPC) e de Alejandro Lozano investigador predoutoral em formação na Universidade de Salamanca, o livro é uma compilação de nove capítulos organizados em cinco níveis. Em cada nível é possível encontrar reflexões, debates e informações, sobre os jogos multijogador acompanhadas de exemplos ou casos concretos com videojogos existentes no mercado.

O conteúdo do primeiro nível denominado: "Preludios y conceptos embrionarios," está dividido em dois capítulos. "Comunidades, redes sociales y reconstrucción de la identidad", é como se intitula o primeiro capítulo orientado por Contreras. Neste capítulo, os conceitos de "comunidade", "comunidade de jogos" e "comunidade virtual" são introduzidos como ponto de partida para compreensão de como as tecnologias trouxeram mudanças na integração social e na formação de uma nova identidade. A autora recorre a uma revisão teórica sobre o termo "comunidades" citando as contribuições de diversos estudiosos. A partir disso identifica três elementos básicos que de forma geral permitem a definição de uma comunidade seja ela virtual ou de jogo: a existência de redes de laços interpessoais e um sentimento de pertença; existência de vínculos entre os indivíduos cercados por regras próprias dentro de uma ordem social e por fim interação e comunicação entre os seus membros como capaz de transformar arranjos para manutenção do espaço. Adiciona a comunidade de jogo a atividade discursiva e a colaborativa como elementos que permitem definir melhor este tipo de espaço. A seguir pondera a respeito da complexidade de explicar o funcionamento de uma comunidade em rede e alerta sobre a importância de compreender seus elementos e conexões pelo caráter imprevisível da relação entre seus indivíduos. Discute, ainda, o

funcionamento das redes sociais explicitando dois elementos que a compõem onde a conexão é identificada como um deles por se tratar de um processo de vinculação entre os participantes e a transmissão como um segundo elemento capaz de disseminar informações, hábitos, fatos, como exemplo. Por fim a autora traz uma detalhada análise do jogo World of Warcraft como uma forma de exemplificar as distintas formas que os jogos multijogadores podem ser percebidos pelas comunidades não apenas como um espaço onde o jogador possa navegar, mas construir sua própria identidade.

O segundo capítulo intitulado "Conceptos e historia detrás de los juegos multijugador masivos", dedicado a apresentar alguns dos termos mais representativos usados para os jogos multijogadores, os três autores da obra explicitam sua argumentação a favor de uma compreensão destes jogos como uma modalidade e não como um gênero. Ao mesmo tempo em que sinalizam a respeito da expansão e complexidade do tema que não carece de uma única verdade. Ao longo do capítulo de forma descritiva os termos são apresentados discutidos e referenciados por teóricos da área. Nesta mesma lógica são apresentados alguns dos gêneros mais comuns entre os jogos multijogadores, onde elementos de mais de um deles é apontado como possível de ser encontrado em um único jogo. Ao final do capítulo os autores recorrem a uma breve apresentação histórica desta modalidade de jogo, evidenciando desde o Dungeons & Dragons aos jogos indies.

Dois capítulos que se seguem compõe o segundo nível denominado de "Explorando vías paralelas". O capítulo que abre o nível é coordenado por Eguia e traz como tema "Jugadores y taxonomias". O autor analisa de forma interessante e didática três das principais taxonomias que se propõe a descrever o perfil e a motivação dos jogadores no processo de interação com o mundo virtual. Ao finalizar traz uma alerta para a necessidade de uma reflexão no sentido das fragilidades de tais taxonomias ao mesmo tempo em que considera a importância de cada uma delas como ponto de partida na compreensão do contexto e conhecimento sobre os jogadores. O nível dois é encerrado através do capítulo sugestivamente chamado de "Nacido para vender. Algunas características Del free-to-play" onde Contreras e Eguia discutem um dos modelos de negócios mais utilizados para os jogos multijogadores, explicitando pontos positivos e ponderações.

Contreras inicia o nível três "Historias que Contar", através do capítulo de nome: "Mundos virtuales, alternativos y de ciencia ficción". Neste capítulo se dedica a convidar o leitor para uma compreensão dos jogos multijogadores

massivos como uma rica tradição de mundos alternativos de ficção científica e literatura fantástica. O tema é debatido de forma instigante trazendo o jogo LOTRO como um dos melhores exemplos. O conceito de transmídia é tratado pela autora de forma diluída durante o decorrer do capítulo o que tona a leitura por demais envolvente e interessante. Ainda neste nível Lozano inaugura o capítulo cujo tema refere-se a: "Creatividad em las comunidades multijugador. El caso de Counter-Strike". O autor faz uma análise em profundidade e apresenta algumas conclusões sobre as comunidades multijogadores a partir de um estudo das origens e posterior desenvolvimento da franquia Counter-Strike. Ao longo do texto recorre a várias explanações a respeito do jogo enfatizando não apenas seus aspectos relevantes, mas as diversas polêmicas e controvérsias que o envolve.

"Juegos multijugador massivos: sinónimos de aprendizaje y cultura.", é como se intitula o quarto nível da obra. Através do capítulo "Videojuegos y aprendizaje" Contreras discute o potencial dos videojogos como uma ferramenta para aprendizagem onde é possível estabelecer reflexões, aprender colaborativamente e resolver problemas complexos. O Minecraft é apresentado como um bom exemplo de jogo para este fim. A autora no decorrer do capítulo ancora seus argumentos mediante um percurso por distintos lugares teóricos como a filosofia contemporânea à psicologia, pedagogia, tecnologia e até a neurociência. Ao finalizar pondera a respeito do uso indevido dos videojogos os limites e a importância do contexto e da mediação. Encerrando este nível através do título "Juegos como cultura digital", Lozano examina os vínculos entre os videojogos e outros meios como o cinema e literatura. O autor utiliza dois casos específicos para explicitar através de diferentes recursos de narrativa e estilística como os videojogos constroem sua própria identidade. E mais ainda acrescenta que a permeabilidade dos videojogos em transitar por aspectos que envolvem temas como mitologia, imagens e técnicas, como exemplos, já lhe confere sinais evidentes reconhecíveis em uma sociedade e parte de uma cultura.

O quinto e último nível do livro nomeado de "Tu ganas"?, cujo capítulo final "Videojuegos y adicción: una visión de conjunto", está sob a direção de Eguia promove uma discussão a partir das principais polêmicas e debates que cercam o mundo dos videojogos tendo como referência os resultados de diversas pesquisas. Através de uma leitura convidativa e questionadora o autor assume uma posição ainda que imparcial e conclusiva sinalizando que não existe

evidências suficientes que realmente apontem os malefícios ou benefícios relacionados aos videogames ou a interferência de uma narrativa específica que possa influenciar o comportamento dos jogadores.

Esta obra pode interessar a diversos públicos, desde os acadêmicos de forma geral, aos professores e estudiosos da área de videogames e comunicação. Através de uma leitura simples e convidativa este volume tem como seu principal ponto forte a revisão de literatura sobre o assunto instigando o leitor a explorar melhor este tipo de conhecimento que se apresenta como introdutório. No que diz respeito à busca de caminhos para ampliação deste material é interessante acrescentar as ideias apresentadas neste livro um estudo realizado por Csikszentmihalyi (2002) que embora não seja recente se caracteriza como uma referência para o entendimento de atividades imersivas na vida das pessoas como os videogames. Além disso, no que tange aos processos de aprendizagem e videogames é importante destacar que se trata de um conhecimento em construção com evidências ainda frágeis que apontem tal feito. O que de fato requer estudos mais sistematizados com critérios de veracidade, relevância e sustentabilidade. A temática dos videogames tem sido palco e espaço de diversas pesquisas em distintas partes do mundo e as reflexões trazidas nesse livro podem servir para adensar e ampliar o embasamento teórico-metodológico de ações desta natureza.

## **BIBLIOGRAFIA**

CSIKSZENTMIHALYI, M. (2002). *Fluir. A Psicologia da Experiência Ótima. Medidas para melhorar a qualidade de vida*. Lisboa: Relógio D'água.