

O jogo *League of Legends*: a sociabilidade e a subjetividade de seus atores

RESUMO

Amanda Carolina Fossá
amandacarolinafossa@gmail.com
Graduada em Psicologia
Universidade Federal da Fronteira Sul

Irme Salete Bonamigo
bonamigo@unochapeco.edu.br
Doutora em Psicologia Social
Universidade Comunitária da
Região de Chapecó

Entendendo que os jogos eletrônicos estão ocupando cada vez mais um lugar de destaque na vida dos sujeitos, este artigo propõe-se a discutir como se constitui a rede do jogo *League of Legends* (LoL) a partir do referencial teórico metodológico da Teoria Ator-Rede, levando em consideração as contribuições de Latour (2001) sobre as interações entre humanos e não-humanos serem uma das grandes características da sociedade atual. A partir dos relatos dos participantes, buscou-se compreender como o LoL interfere nas produções de sociabilidade e subjetividade dos sujeitos que permeiam o ciberespaço, identificando quem são os actantes humanos e não-humanos que compõem a rede. Notou-se, ao longo do processo, que os jogos eletrônicos se caracterizam como um componente atual de criação de vínculos e de experiências. Além disso, foi possível perceber que as vivências de cada sujeito entrevistado variam de acordo com as possibilidades que o jogo apresenta e observa-se o frequente aparecimento de uma tríade na atividade de jogar: competitividade-diversão-jogar em grupo.

PALAVRAS-CHAVE: *League of Legends*. Sociabilidade. Subjetividade. Teoria Ator-Rede.

INTRODUÇÃO

Era uma vez uma menina que nunca estava sozinha mas que constantemente sentia-se solitária. Ao procurar um passatempo para preencher a lacuna da dificuldade relacional, acabou encontrando um *MMORPG*¹ onde aventurava-se em várias tarefas para conquistar recursos que permitissem seu fortalecimento. Havia uma particularidade nessa narrativa: a menina, ao perceber que suas tarefas dentro do jogo estavam voltando-se cada vez mais para a realização em grupos, encontrou outros sujeitos para compartilhar a experiência e começou a sentir-se menos solitária. Assim, percebeu que o ciberespaço também poderia ser um lugar para criação de vínculos. Esses vínculos que perduram por anos e perpassam vários jogos eletrônicos² foram experienciados com seu grupo de amigos, até chegar em *League of Legends*.

Essa é a história da [nome de um(a) dos(as) autores(as)], uma das autoras deste artigo, mas através dos relatos apresentados pelos participantes no decorrer da pesquisa, a narrativa poderia ilustrar várias outras histórias. Nesse sentido, a aproximação da pesquisadora com os jogos eletrônicos formou o interesse em entender como a rede do jogo *League of Legends* é constituída, quais são seus actantes e quais são os efeitos decorrentes da interação com a rede. Além disso, buscamos descrever quais relações podem ser construídas no processo de jogar e como o jogo pode afetar a produção de subjetividade e sociabilidade dos sujeitos.

Para alcançar tais objetivos, começamos por traçar quais seriam as pesquisas no Brasil relacionadas aos jogos eletrônicos. Observamos que elas estão presentes no mundo acadêmico; no entanto, ainda percebemos a necessidade de se continuar a investigar a ocupação por parte dos jogos eletrônicos na vida dos sujeitos, mostrando a relevância de se compreender os fatores que compõem a experiência proporcionada pelo ato de jogar, e isso a partir da Teoria Ator-Rede.

Queiroz e Melo e Moraes (2016) observam que as pesquisas sobre jogos eletrônicos no campo da aprendizagem são fartas. Já Petry (2015) afirma que as pesquisas em relação ao perfil dos jogadores começaram a aparecer apenas na década de 1980 e ainda são escassas para realmente apontar a importância do tema.

Sobre a Teoria Ator-Rede (TAR) e os jogos eletrônicos pouco se fala, principalmente sobre *League of Legends*. Uma das pesquisas que podemos mencionar aqui é a de Tarcízio Macedo e Otacílio Amaral Filho da Universidade Federal do Pará (2015), que utilizam o referencial teórico metodológico da Teoria Ator-Rede para dialogar sobre “A Arena Espetáculo: quando as fronteiras de jogo e trabalho se rompem”, relacionando o esporte eletrônico e suas definições de jogo com os conceitos de trabalho e lazer.

A Teoria Ator-Rede ou TAR (*Actor-Network Theory* ou ANT) começou a ser postulada a partir dos estudos de teóricos da Sociologia da Ciência e Tecnologia, como Latour, Callon e Law (LATOURET, 2012). A TAR preconiza que o conhecimento se constrói a partir de uma rede heterogênea, justamente por estarem ligados actantes humanos e não-humanos, que atuam como mediadores ou intermediários da rede. Para Lemos (2013, p. 20), um dos objetivos da TAR é “[...] identificar as mediações que se estabelecem na associação entre atores humanos

e não humanos”, resultando no social³. Os atores ou actantes são produtores de ações que compõem as redes, podendo ser tanto humanos quanto não-humanos. Também para Lemos (2013), os actantes que produzem efeitos na rede tornam-se mediadores. Já os actantes que apenas fazem parte dela, sem transformá-la de alguma forma, tornam-se intermediários. A leitura de Lévy (2001, p. 137) sobre os actantes dentro da TAR relaciona-se à questão de que “[...] tudo que foi capaz de produzir uma diferença em uma rede será considerado como um ator, e todo ator definirá a si mesmo pela diferença que ele produz”.

Latour (2001) diz que a nomenclatura ator na tradução do inglês é indicada apenas aos humanos. Já a palavra atuante ou actante, utilizada também pelas teorias da semiótica, inclui os não-humanos, peças-chave para o desenrolar desse tipo de pesquisa. A relação entre humanos e não-humanos possui o objetivo de ultrapassar a díade humano-objeto, que não considera um não-humano como actante da rede, diferente do que ocorre na TAR, onde

[...] a continuidade de um curso de ação raramente consiste de conexões entre humanos (para as quais, de resto, as habilidades sociais básicas seriam suficientes) ou entre objetos, mas, com maior probabilidade, zigzagueia entre umas e outras. (LATOURE, 2012, p. 113)

Essas relações entre humanos e não-humanos “[...] vão deixando em nós marcas, construindo, portanto, um fluxo identitário, que nos diferencia dos demais e de nós mesmos em relação ao que éramos antes, num processo contínuo de tradução” (COLEN; QUEIROZ E MELO, 2010, p. 20). A tradução ou translação, para Bruno Latour (2001, p. 356), “[...] refere-se a todos os deslocamentos por entre outros atores cuja mediação é indispensável à ocorrência de qualquer ação”; além disso, é através das cadeias de translação que “os atores modificam, deslocam e transladam seus vários e contraditórios interesses”.

A tradução vai muito além da ideia de interação entre a rede de actantes. De acordo com Moraes (2004, p. 326), para entender como se dão essas ligações, é necessário traduzir os interesses, fazer “[...] uma mediação ou invenção de uma relação antes inexistente e que de algum modo modifica os atores nela envolvidos”. Dessa forma, a tradução refere-se a tornar híbrido um elemento da rede para que seja possível conectar-se com outro.

Através dos processos de tradução, é possível criar uma rede heterogênea. A rede heterogênea é composta por actantes humanos e não-humanos, ou seja, a composição do social não se faz apenas de elementos vívidos. Assim, a rede não se constrói como algo fixo, mas algo que está em constante movimentação e interação entre outras redes e outros actantes através de associações.

Nesse sentido, Lévy (2001) afirma que começamos a perceber o mundo a partir das novas tecnologias existentes, principalmente do computador. Além disso, cada vez mais, segundo o autor, os sujeitos concebem o social por meio de dispositivos tecnológicos, transformando e construindo relações no ciberespaço. Segundo Lévy (2000, p. 130), a comunidade que se forma através do ciberespaço, que o autor chama de comunidade virtual, não se caracteriza como “[...] irreal, imaginária ou ilusória, trata-se simplesmente de um coletivo mais ou menos

permanente que se organiza por meio do novo correio eletrônico”. Dessa forma, podemos entender *a priori* que se constroem sociabilidades intermediadas pelo ciberespaço.

De acordo com Latour (2001, p. 245), a interação entre humanos e não-humanos é tão importante e caracterizante da sociedade atual que

[...] conceber humanidade e tecnologia como pólos opostos é, com efeito, descartar a humanidade: somos animais sociotécnicos e toda interação humana é sociotécnica. Jamais estamos limitados a vínculos sociais. Jamais nos defrontamos unicamente com objetos [...].

Queiroz e Melo (2003, p. 13) afirma que “[...] cada um de nós, com seu computador, forma uma unidade bastante singular que potencializa funções nunca sonhadas, antes que esta tecnologia existisse e que este par se constituísse”. Nossas ações através do virtual sempre são mediadas por um objeto que cumpre sua função e faz parte constituinte da sociedade, formando redes sociotécnicas. A rede sociotécnica para Latour (2001) é a junção dos não-humanos e seus *modus operandi* com as necessidades e ações dos humanos, ou seja, um formato de social híbrido, onde tudo está interligado.

Pensando nos aspectos relacionados à pesquisa sobre jogos eletrônicos, observa-se a Teoria Ator-Rede como componente essencial para compreender os lugares ocupados pelos actantes humanos e não-humanos que permeiam o ciberespaço. Assim, buscamos construir o presente texto como laboratório, conforme proposto por Latour (2012), para trazer na escrita as dinâmicas que são características do jogo *League of Legends* e da rede que entrelaça seus diferentes elementos.

MÉTODO

Foi utilizado como referencial teórico metodológico da pesquisa a Teoria Ator-Rede (TAR), que conta como lema principal a ideia de seguir os actantes que compõem a rede em estudo (LATOUR, 2012) para conhecer e descrever as suas ações. Para a TAR, o ato de quem pesquisa implica em identificar os actantes da rede, tanto humanos quanto não-humanos, observar seus papéis de transformação e suas relações híbridas, sem caracterizá-los *a priori*, para que eles próprios sejam os responsáveis por mostrar ao pesquisador os movimentos possibilitados na rede (LATOUR, 2012).

Dessa forma, entende-se que é necessário começar pelo meio, pois a rede é

Uma estrutura composta de elementos em interação, marcada por uma forte heterogeneidade, e se caracteriza tanto pelo conjunto de relações entre pontos ou nós, quanto por conexões e agenciamentos internos, não possuindo limites externos. Sua abertura possibilita crescer para todos os lados e direções. (BONAMIGO, 2008, p. 351)

A pesquisa foi desenvolvida no primeiro semestre de 2019 com nove pessoas na faixa etária entre 21 e 27 anos. Entendeu-se que dez pessoas seriam o ideal para uma pesquisa qualitativa onde fosse possível perceber as diferenças e as similaridades dos jogadores de forma satisfatória. Porém, um dos participantes selecionados previamente não fez o envio dos termos de compromisso necessários. Assim, foi mantido o número de nove pessoas, levando em consideração os prazos de entrega da análise e escrita da pesquisa.

Os participantes eram de diferentes cidades do Brasil e o grau de escolaridade variou entre ensino fundamental completo e ensino superior completo. Os critérios de delimitação para participar da pesquisa estavam relacionados aos sujeitos serem maiores de idade, brasileiros, além de jogar *League of Legends* há mais de doze meses. O último critério foi estabelecido por entender que a experiência a longo prazo poderia ser melhor utilizada em relação aos objetivos da pesquisa.

Além da TAR, optamos por também utilizar o método cartográfico, principalmente nas entrevistas com os participantes, por entender a necessidade de tangenciar a dualidade construída entre pesquisador e pesquisado. Segundo Kastrup (2015), a cartografia foi formulada por Gilles Deleuze e Félix Guattari e tem como principal objetivo o acompanhamento dos processos que se mostram durante a realização de uma pesquisa. Dessa forma, a cartografia não impõe regras a serem seguidas e nem opta por um caminho pré-determinado para alcançar os objetivos da pesquisa, mas propõe uma investigação processual e aberta à conexão dos elementos que vão compor o estudo. Com isso, um tópico guia foi construído para a etapa das entrevistas, mas com o entendimento de que na entrevista cartográfica o olhar precisa ser ampliado para captar as informações que emergem no momento presente.

O contato com os três primeiros participantes foi feito através do *chat* do jogo de uma das pesquisadoras. A partir da terceira entrevista, foi possível perceber que o número aproximado de participantes previamente estabelecido (nove participantes) não seria atingido devido aos sujeitos não estarem mais respondendo aos convites para participar do estudo através do *chat*.

Assim, por entender que a pesquisa no campo pode gerar eventos inesperados e que o número de jogadores adicionados pela pesquisadora era limitado, foi utilizada a técnica “bola de neve” para esse alcance ser suficiente, ou seja, os jogadores já selecionados para participar foram indicando outros jogadores para a entrevista.

Essa experiência de mudança foi considerada positiva, pois além dos nove participantes, cerca de outras vinte pessoas candidataram-se para participar, mostrando interesse pelo tema. Para a pesquisa, foi mantido o número inicial de nove pessoas, conforme indicado anteriormente, sendo oito participantes do gênero masculino e uma participante do gênero feminino.

As entrevistas foram individuais e realizadas de forma *online* por meio de um *software* de voz que muitos jogadores utilizam para comunicação dentro e fora dos jogos em geral, inclusive *League of Legends*. Utilizamos um tópico guia com perguntas relacionadas à trajetória dos sujeitos no jogo, à construção de relações com outros jogadores e actantes não-humanos, aspectos importantes da subjetividade e sociabilidade, além da abertura para maiores diálogos sobre as experiências pessoais de cada um. Para apreender mais detalhes, as entrevistas

foram gravadas e posteriormente transcritas. Importante salientar que o estudo foi tramitado e aprovado⁴ pelo Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Comunitária da Região de Chapecó - UNOCHAPECÓ.

O sigilo foi um dos acordos pré-estabelecidos com os participantes e, para mantê-lo no decorrer do artigo, foi solicitado a cada entrevistado para escolher um dos nomes dos campeões do jogo *League of Legends* que, segundo eles, lhe representasse ou mais combinasse mais com o estilo de jogo de cada um. Assim cada entrevistado escolheu⁵ um nome fictício: Ireliia, Kalista, Lulu, Morgana, Azir, Lee Sin, Singed, Sylas e Sivor.

Ao final das entrevistas, iniciamos a análise das experiências apresentadas pelos participantes buscando entender o que era mais comum entre todos e as experiências mais singulares. A análise levou em consideração a concepção de rede proposta pela TAR, quais eram os actantes humanos e não-humanos, a identificação das conexões entre os actantes e os efeitos tanto dos actantes na rede como da rede na subjetividade e sociabilidade dos sujeitos.

JOGOS ELETRÔNICOS, LEAGUE OF LEGENDS E O LUGAR DO LÚDICO

De acordo com Nesteriuk (2004), alguns teóricos afirmam que a primeira pessoa a dedicar-se à construção do que poderia ser um jogo eletrônico foi Ralph Baer, na década de 1950, nos Estados Unidos, através da construção de um jogo que funcionaria por intermédio da televisão. O projeto acabou não seguindo em frente, mas a semente plantada por Baer acabaria rendendo frutos no futuro.

Na mesma época de Baer, também nos Estados Unidos, um físico que trabalhava principalmente na construção de bombas atômicas, chamado Willy Higinbotham, desenvolveu um jogo que recebeu o nome de *Tennis Programming*, ou *Tennis for Two*, que simulava uma partida de tênis jogada por duas pessoas através de um computador analógico. O físico nunca patenteou sua ideia por achar que não estava criando nada de inovador (NESTERIUK, 2004).

Ainda segundo Nesteriuk (2004), no ano de 1962, Stephen Russell desenvolveu o *Spacewar*, um jogo onde as pessoas poderiam vivenciar simulações de física espacial. *Spacewar* fez muito sucesso, sendo considerado o pontapé inicial para a criação de outros jogos que vieram *a posteriori*. Além disso, *Spacewar* também abriu caminho para a iniciação de empresas que desenvolviam consoles de jogos⁶, como a Atari, em 1972, fundada por Ted Dabney e Nolan Bushnell.

O primeiro console a ser criado foi o Odyssey 100 por Ralph Bear em 1966, a mesma pessoa que realizou a tentativa de inovar através da construção de um jogo eletrônico em 1950. O console foi comercializado em 1972 nos Estados Unidos e funcionava em conexão com a televisão, o que proporcionou a experiência de jogar dentro de casa. Já no Brasil, o console pioneiro foi o Tele-Jogo Philco, que chegou no ano de 1977 com três jogos disponíveis (NESTERIUK, 2004).

A partir do aumento do consumo de jogos e do avanço tecnológico ligado aos consoles, computadores e outros mediadores, a indústria responsável pelo desenvolvimento e distribuição de jogos eletrônicos no mundo expandiu-se consideravelmente nos últimos anos. Em 2017⁷, estimou-se que o número de jogadores no Brasil era composto por mais de 66 milhões de pessoas, gerando cerca de US\$1,3 bilhão para a economia.

Além disso, com a popularização dos *smartphones*, a atividade de jogar começou a fazer parte diária da vida de várias pessoas. A Pesquisa Game Brasil (2020) mostra que 61,9% das mulheres e 61,6% dos homens pesquisados jogam algum tipo de jogo eletrônico, podendo ser mediado por *smartphone*, computador, televisão ou console.

O jogo eletrônico escolhido para o presente estudo chama-se *League of Legends*, popularmente conhecido como *LoL*, lançado no ano de 2009 para computador e gratuito para jogar. É um jogo *online* do gênero *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*⁸ criado pela desenvolvedora *Riot Games*, com sede principal em Los Angeles, na Califórnia, e que também possui uma sede em São Paulo, operacionalizando o jogo e seus trâmites no Brasil.

O jogo possui vários mapas onde as partidas são jogadas. O maior e principal mapa é chamado de *Summoner's Rift*, no qual dez jogadores enfrentam-se em duas equipes iguais pelas quatro rotas disponíveis: topo, meio e inferior, além de um campo reservado para a selva. Os jogadores dispõem-se em cinco posições: topo, meio, carregador, suporte e caçador, com o objetivo de destruir a torre principal do outro time, chamada de *nexus*. O objetivo de finalizar o *nexus* está presente desde o início da partida, ou seja, a vitória só é alcançada quando um dos *nexus* é derrubado.

Cada jogador fica responsável por escolher um entre os mais de 140 campeões⁹ do jogo para utilizá-lo na partida de acordo com suas especificidades e com a posição em que está jogando. Em *League of Legends*, os campeões possuem identidades já construídas¹⁰, com enredos que os caracterizam e habilidades específicas que podem auxiliar o time em momentos exatos.

No percurso até a vitória podem acontecer as lutas entre os times, as chamadas *team fights (TFs)*, que auxiliam no alcance do objetivo final. Além disso, também estão dispostas no mapa as torres que precisam ser destruídas para chegar ao *nexus*. O *nexus*, por sua vez, libera tropas chamadas de *minions*, que ao receberem o último ataque de um jogador e morrerem, propiciam ouro para futuras compras na loja dentro da partida, onde ficam disponibilizados itens que auxiliam, por uma quantia de ouro, o aumento das habilidades de ataque e defesa. Os *minions* também concedem pontos de experiência, auxiliando o invocador¹¹ a subir de nível durante a partida.

Ao iniciar uma partida dentro do mapa *Summoner's Rift*, o jogador inicia nível 1. No decorrer da partida, que dura em média trinta minutos, dependendo da experiência adquirida por meio dos abates ou assistências dentro das *team fights* ou dos *minions*, o jogador pode alcançar o nível 18 dentro da partida. Até alcançar esse nível, o jogador tem a opção de aprimorar suas habilidades para auxiliar no objetivo principal da partida em questão.

Na interface geral do jogo, ao final de cada partida, independente do mapa, são oferecidos pontos de experiência para que o jogador possa aumentar seu nível, iniciando no nível 1. Ao alcançar o nível 30 no seu perfil de jogador dentro da interface geral do *LoL*, é possível dar início às partidas ranqueadas e, dependendo da classificação (levando em consideração as vitórias e derrotas em cada partida), o jogador alcançará os chamados *tiers*, também chamados de elos: ferro, bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre, grão-mestre e desafiante. *Summoner's Rift* também é o mapa utilizado para competições oficiais de *League of Legends*, patrocinadas pela *Riot Games*, que reúnem os melhores times do mundo.

Uma das afinidades no discurso dos participantes da pesquisa foi que *League of Legends* não se caracteriza como o primeiro contato com jogos eletrônicos. Ao longo das falas foi possível perceber que antes de ter aproximação com o *LoL*, os entrevistados já vinham construindo suas redes através de diversos jogos, como coloca o participante Irelia: “Há 8 anos atrás eu jogava outros jogos online e um amigo me indicou *League of Legends* e aí eu comecei”.

Segundo Queiroz e Melo e Moraes (2016, p. 194), “[...] a pluralidade das formas de socialização que nos oferecem as mídias contemporâneas inclui o desafio para investigar não só sobre as interações entre humanos, mas destes com suas máquinas”. Sendo mediador para *League of Legends*, compreendemos que o computador é um dos actantes não-humanos da rede composta pelo jogo, levando em consideração que sem ele o jogo provavelmente não existiria e não seria capaz de possibilitar vários elementos que foram descobertos nas entrevistas com os participantes e que serão descritos ao longo do estudo. Porém, apesar de ser uma invenção relativamente recente, o computador já passou por várias transformações e evoluções. Analisando o mercado de tecnologia, é possível encontrar valores exorbitantes sendo cobrados para ter acesso às funcionalidades que o computador pode proporcionar.

É importante citar que o primeiro *PC* (*personal computer*, ou computador pessoal) foi desenvolvido pela *Microsoft* em 1983 e chamava-se *MSX*. No *MSX* estavam disponíveis vários *softwares* que possibilitavam o funcionamento de jogos (NESTERIUK, 2004). Além dos consoles que continuam ativos e cada vez mais modernos, os computadores também adquiriram seu espaço dentro do mundo dos jogos eletrônicos.

Nas falas dos participantes podemos perceber que *League of Legends* e toda a ação de jogar através de computadores ou de *smartphones*, consoles e outros mediadores é, de certa forma, excludente. Existe um investimento a ser feito para que jogar seja possível e não é um acesso financeiro fácil. Nesse sentido, o participante Syllas aponta: “[...] se tivesse um equipamento melhor eu poderia ter uma experiência melhor no jogo. [...] às vezes eu tento fazer alguma coisa e não dá certo porque o computador travou e isso acho que influencia com certeza”.

Os jogos eletrônicos permeiam o ciberespaço que, para Lévy (2000), caracteriza-se como um meio de comunicação que surge através da rede mundial de computadores (internet), abrigando todas as suas particularidades, inclusive os sujeitos que o utilizam para alguma atividade. Para o autor, o ciberespaço não mudará a vida das pessoas drasticamente ou resolverá seus problemas, mas a partir dele surgem novas formas de vivenciar, relacionar, conhecer, aprender e pensar.

Uma das mudanças mais relevantes é a forma de entender o lúdico. Huizinga (2000) coloca que o lúdico é fundamental para a civilização, tão antigo quanto a cultura, fazendo parte ativa de sua construção. Cada povo possui suas peculiaridades na forma de jogar, mas o que há em comum entre todas elas é que entrando no ambiente lúdico ou no que o autor chama de “círculo mágico” que a atividade de jogar proporciona, há um emaranhamento entre o jogo e o sujeito, que passa a seguir suas regras com a finalidade de fazer “[...] uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2000, p. 10).

Queiroz e Melo (2003, p. 13) aponta que “[...] um objeto só se torna lúdico na relação com aquele que com ele brinca pois, do contrário, será um objeto como qualquer outro”. Dessa forma, podemos compreender que a humanidade é marcada pelo jogo, seja *a priori* pela linguagem (HUIZINGA, 2000) ou pelos avanços tecnológicos que permitem que actantes não-humanos se tornem mediadores do ato de jogar.

Ainda segundo Queiroz e Melo (2003, p. 15),

[...] as formas de brincar utilizadas pelo homem contemporâneo, assim como os brinquedos e brincadeiras por ele utilizados revelam das suas formas de vida e podem nos dar indícios do tipo de subjetividade que está sendo construída a partir das vivências lúdicas.

Como apontado anteriormente, há uma combinação das maneiras que os sujeitos vivenciam o lúdico em relação ao contexto histórico e tecnológico em que estão inseridos.

Um exemplo muito claro que podemos utilizar para entender as mudanças na forma de vivenciar o lúdico é através do xadrez. Além da necessidade da presença de outra pessoa, a jogabilidade só era possível com o jogo construído fisicamente. Com a ascensão tecnológica, essa concepção foi modificada e hoje o xadrez pode também ser jogado através de dispositivos, funcionando em um ambiente que possibilita a interação *online* com qualquer sujeito no mundo e até mesmo viver a experiência compartilhada com o próprio computador.

Huizinga (2000) discute que o jogo é um fenômeno cultural observado dentro de aspectos históricos, constituído além do contexto fisiológico ou psicológico e se dá através da atribuição de significados que são gerados na interação da pessoa com a atividade de jogar. Quando o sujeito joga, entra em um círculo mágico que se difere da realidade, trazendo novas regras e vivências inesperadas para dentro do ambiente lúdico.

O círculo mágico, segundo Huizinga (2000), é onde o jogo acontece, um lugar dominado pelo jogo que produz sua própria ordem. Assim, o sujeito que encontra um círculo mágico pode originar modos de subjetivação que até então não eram conhecidos, além de estar em contato com outros que compartilham de regras iguais para criar um ideal comum, já que é possível vivenciar os jogos eletrônicos de forma individual ou em grupo.

Conforme proposto por Huizinga (2000), o jogo pode ser considerado um escape do “real” e não há como negar que jogar está ocupando cada vez mais destaque na vida dos sujeitos, o que foi reafirmado pelos participantes das entrevistas realizadas. Queiroz e Melo e Moraes (2016, p. 190) contribuem muito para a discussão quando analisam que

[...] brincar/jogar é deixar-se viver um problema num cenário em que experimentamos a nós mesmos, aos outros, em ambientes tecnológicos ou não; é arriscar uma solução, errar, buscar novas estratégias numa perspectiva de risco limitado.

Observamos, nos discursos dos participantes da pesquisa, que o jogo possibilita momentos de diversão, como aponta o participante Syllas: “[...] faz eu me sentir bem e que faz eu me distrair de outras coisas, uma coisa positiva. Porque passar a semana inteira se estressando na faculdade, no trabalho ou em casa... É bom ter um momento de diversão pra ficar bem”. No entanto, destacamos que os entrevistados relataram também momentos em que os sentimentos relacionados ao *League of Legends* não foram classificados de forma positiva, como cita o participante Singed: “[...] quando eu estou perdendo e sei que a culpa é minha eu fico muito frustrado, é o que eu sinto, muita frustração”.

Assim, há a presença de diferentes sentimentos relacionados ao *LoL*, e que por vezes entram em embate, mas que também ligam a comunidade construída em torno do jogo. Os participantes citam *League of Legends* em alguns momentos como um lugar tóxico que diminui consideravelmente a vontade de jogar *versus* um lugar que gera momentos de competitividade e de diversão potencializados no compartilhamento com outros sujeitos.

A SOCIABILIDADE QUE PERMEIA OS JOGOS ELETRÔNICOS

Siitonen (2007) discute que a sociabilidade que permeia os jogos eletrônicos é pautada na ideia de que a atividade de jogar é pensada fortemente para ser feita em grupos, principalmente nos jogos que estão dentro do ciberespaço. No que diz respeito ao ciberespaço, Miranda (2005, p. 40) levanta uma questão importante quando pergunta se “estaríamos assistindo ao esvaziamento da sociabilidade, ao favorecimento do individualismo contemporâneo, ou à produção de novas formas de socialização?”.

Para a discussão desse ponto, é preciso considerar que existem jogos que priorizam a individualidade, mas o que percebemos nas entrevistas com os participantes é que, antes mesmo de imergir dentro das partidas em *League of Legends*, o ambiente para diversão cria-se a partir do momento em que jogadores convidam, ou são convidados, para compartilhar o jogo. Como pontua Fragoso (2008, p. 42), o jogo *multiplayer* “[...] enriquece as possibilidades de sentido da interação interpessoal e favorece a colaboração e o compartilhamento de experiências”. A fala do participante Syllas ilustra muito bem essa situação:

[...] tenho amigos que durante a semana eu não consigo encontrar porque estão envolvidos com as coisas da faculdade ou do trabalho e quando a gente se encontra no *LoL* a gente consegue conversar sobre o que está acontecendo na vida deles [...].

Assim, é possível perceber que o *LoL*, mais do que um jogo eletrônico, transforma-se em oportunidade de produção de sociabilidade.

Um dos apontamentos feitos pelos participantes foi que a comunidade de *League of Legends*, no geral, é problemática em relação à jogabilidade individual, principalmente na situação em que xingam ou são xingados pelo seu modo de jogo, ou seja, quando não estão jogando de forma satisfatória para ajudar o time a ganhar a partida. Assim, o compartilhamento da atividade de jogar, segundo os participantes, é mais prazeroso ao ser feito com pessoas já conhecidas, pois

conseguem se comunicar melhor em *softwares* de voz fora da plataforma do *League of Legends*, não propiciando muita abertura para quem não está conectado à rede de cada jogador.

Existem jogos atuais¹² que estão sendo pensados para priorizar a interação e a reconexão da relação com o outro, contrapondo à visão individualista e agressiva, muitas vezes presente nos jogos eletrônicos. Dessa forma, a sociabilidade é pensada e está presente nos jogos eletrônicos independente da sua construção e jogabilidade. Baechler (1995, p. 65-66) define sociabilidade como “a capacidade humana de estabelecer redes, através das quais as unidades de atividades, individuais ou coletivas, fazem circular as informações que exprimem seus interesses, gostos, paixões, opiniões [...]”. A definição possibilita observarmos que as relações sociais não estão se esvaindo do campo visível, mas estão permeando outros meios, como o ciberespaço, e ampliando a rede a partir das conexões com actantes não-humanos.

A similaridade no discurso, entre os participantes, sobre amizade se fez presente desde o início da pesquisa. Podemos perceber que os efeitos da criação desses vínculos através dos jogos eletrônicos são muito perceptíveis, como cita Kalista: “[...] tenho mais amigos que conheci no *LoL* do que amigos da vida mesmo” e Ireliá:

[...] eu acho que os amigos que eu fiz, não necessariamente nesse jogo mas que jogam comigo, provavelmente são pessoas que vão continuar na minha vida por muito tempo e que tenho muita facilidade em conversar se estou me sentindo mal sobre alguma coisa, falar sério, brincar, qualquer coisa. Eu me sinto bem à vontade com esse grupo de pessoas.

Notamos posicionamentos diferentes quando os participantes relataram suas vivências em relação a experiências vincuativas dentro e fora de *League of Legends*. Três pontos ficaram bem delineados ao analisarmos as falas: (1) os vínculos criados através dos jogos eletrônicos são tão importantes quanto os vínculos criados fora deles; (2) os vínculos criados através dos jogos eletrônicos podem atrapalhar os vínculos criados fora deles; (3) os vínculos criados através dos jogos eletrônicos facilitam a interação social fora deles. Destacamos que nenhum dos participantes apontou que constrói e mantém vínculos exclusivamente através dos jogos eletrônicos.

O primeiro ponto pode ser exemplificado pela fala anteriormente citada do participante Ireliá. Para complementar, podemos mencionar uma informação interessante que foi se apresentando ao longo da pesquisa em relação aos participantes e suas respectivas amizades construídas no ciberespaço: pouco se encontram face a face. Os motivos mais citados como obstáculos são a grande distância entre um e outro e a falta de poder aquisitivo para viajar.

O segundo ponto e talvez o mais estigmatizado em relação aos jogos eletrônicos pode ser representado na fala do participante Azir: “[...] eu acho que tem seu lado bom e seu lado ruim. Do mesmo jeito que aproxima [...], você também acaba não saindo mais de casa e se arriscando menos na vida social e nas interações”. Nesse sentido, cabe apontar aqui que, em média, os jogadores casuais

entrevistados passam cerca de uma a duas horas por dia jogando *League of Legends*. A princípio, não encontramos elementos que possam marcar uma patologização da atividade de jogar com os relatos apresentados, mas observamos em algumas falas que o jogo se torna mais presente em momentos de tristeza, reafirmando a ideia de Huizinga (2000), que apresentamos anteriormente, de que o jogo pode servir como um escape. Além disso, ao serem questionados sobre esses fatores, os participantes relataram que dividem seu tempo entre várias atividades, e uma delas é jogar. É importante reiterar que não excluímos a possibilidade do jogo interferir negativamente na vida dos sujeitos. Porém, salientamos que não é uma exclusividade oriunda dos jogos eletrônicos, mas sim de dinâmicas individuais e coletivas, para as quais assinalamos a importância do acompanhamento psicológico na vida dos sujeitos.

O terceiro ponto pode ser ilustrado com a fala do participante Morgana: “[...] como eu sempre fui muito sozinho, em escola e faculdade, nunca fui muito de fazer grupos. Depois que aprendi a trabalhar em equipe no *LoL*, comecei a me soltar mais e me enturmar mais”. Relacionamos essa situação com o fato de *League of Legends* propiciar momentos em que a comunicação é essencial para o andamento do jogo e que não demanda tanta interação como a relação interpessoal tradicional em que pessoas se encontram fisicamente. Em 2018, a *Riot Games*, desenvolvedora de *League of Legends*, criou dentro do jogo uma funcionalidade chamada *League Voice*, que permite aos jogadores que estão juntos em uma equipe se comunicarem dentro do próprio jogo, justamente para facilitar a troca de ideias e de estratégias.

Fazendo uma rápida análise dos participantes podemos dividi-los em dois grupos distintos: jogadores casuais e jogadores profissionais de *League of Legends*. Os jogadores casuais não possuem nenhum tipo de contrato jurídico em relação ao seu desempenho no jogo e o utilizam apenas como passatempo. Já os jogadores profissionais possuem contratos específicos que determinam como deverão passar seu tempo dentro e fora do jogo.

O participante Kalista é jogador profissional, está ligado a um time brasileiro de *League of Legends*, participa de campeonatos e possui obrigações com o jogo, além de receber um salário para exercer essas funções. Já o participante Sivir, também jogador profissional, ganhou uma bolsa de estudos para jogar *League of Legends* em uma universidade nos Estados Unidos e fazer um curso de graduação por lá. É difícil acreditar, em um primeiro momento, que jogos eletrônicos podem empregar e propiciar estudos, mas é uma realidade cada vez mais presente.

Huizinga (2000) afirma em sua obra *Homo Ludens* que o jogo é totalmente o oposto da seriedade que carrega o trabalho e que seria impossível juntá-los. Apesar de suas importantes contribuições sobre o lúdico, precisamos discordar do autor nesse ponto por entendermos que essa interação é possível e já é compreendida como realidade. Destacamos que a ligação entre os dois aspectos se deu através da criação do ciberespaço, posterior aos estudos de Huizinga. Nesse sentido, a participante Lulu opina sobre os esportes eletrônicos: “[...] acho que deu um espaço maior pras pessoas fazerem o que gostam, trabalhar com algo que gostam. É um incentivo pra todo mundo que gosta de jogar”.

Nesse mesmo sentido, Kalista relata que: “hoje, todo dia eu sou grato pelo que eu sou, vivo fazendo o que eu amo e eu lembro que antes quando eu não tinha o que eu tenho hoje, eu ficava pensando que eu queria ter, então eu sou realizado

em trabalhar e viver com o que amo”. Já o participante Sivir contribui dizendo que: “[...] para mim significa muito [...], eu recebo mensagens de pessoas que querem fazer o mesmo, pedem dicas ou só mandam mensagens de apoio”.

Ressaltamos como importante a integração entre sociabilidade e trabalho por entendermos que os dois fazem parte da vida desses sujeitos e os caracterizam por essas particularidades. Trabalhar com *League of Legends* interfere diretamente na maneira como a sociedade enxerga esses jogadores e também impacta nas formas como suas redes conectam-se com o jogo, unindo uma atividade essencialmente recreativa e uma atividade remunerativa, muitas vezes em seu primeiro emprego ou sua primeira oportunidade de cursar ensino superior.

LEAGUE OF LEGENDS E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE

Guattari e Rolnik (2011) definem a subjetividade como modos de pensar, sentir, perceber e agir produzidos por instâncias individuais e coletivas. O desenvolvimento da tecnologia implica na própria produção da subjetividade, alterando as vivências dos sujeitos. A subjetividade é constituída através da relação entre sujeito e objeto, grupos específicos, instituições, regras, deveres e potencialidades que estão em constante relação de produção.

Segundo Miranda (2005), a subjetividade é composta por dois pólos que se cruzam: um de assujeitamento, que envolve as instituições que produzem subjetividade (escola, família, mídia...), e outro pólo, de criações heterogêneas, caracterizado pela singularidade dos modos de existência dos sujeitos, no qual surgem novas maneiras de produzir e entender. Esses pólos podem ser vivenciados em contextos individuais ou grupais, além de estarem presentes em momentos históricos específicos.

De acordo com Guattari e Rolnik (2011), a diferenciação do sujeito e da subjetividade está relacionada ao sujeito ser fruto da produção em massa e a subjetividade ser construída através do social. Assim, por mais que vários sujeitos compartilham de características semelhantes em relação à sociedade, cada um vive essas experiências de formas diferentes. Nesse sentido, os autores colocam que

Quando vivemos nossa própria existência, nós a vivemos com as palavras de uma língua que pertence a cem milhões de pessoas; nós a vivemos com um sistema de trocas econômicas que pertence a todo um campo social; nós a vivemos com representações de modos de produção totalmente serializados. No entanto, viveremos e morreremos numa relação totalmente singular com esse cruzamento. (GUATTARI; ROLNIK, 2011, p. 80).

Miranda (2005, p. 40) afirma que o ciberespaço “representa sem dúvida um grande modo de produção subjetiva contemporânea, um lugar, mesmo que virtual, de produção de valores, costumes, linguagem”. A linguagem é essencial para compreendermos como funciona *League of Legends*. Ao conversar com os participantes percebemos termos e expressões que são utilizadas apenas dentro do jogo ou quando o tema da conversa é o *LoL*. O participante Lee Sin coloca que:

“Quando tu joga *LoL*, tu quer falar de *LoL*, o jogo está sempre em mudança e tu sempre quer falar sobre. Quando tu vê uma pessoa que joga *LoL*, quantos rolês eu já dei que estava lá perdido e achei alguém que jogava *LoL* e fiquei conversando...”. Em suma, o *LoL* e sua linguagem se perpetuam não somente dentro das partidas do jogo, mas também em conversas cotidianas, fazendo movimentações da rede para fora do ciberespaço.

Como aponta Rains (2008 *apud* COLEN; QUEIROZ E MELO, 2010), o jogo pode ser visto apenas como entretenimento por algumas pessoas, mas para outras existe uma cultura que pode produzir efeitos duradouros. Podemos trazer a fala do participante Lee Sin:

[...] O meu pai não botava muita fé quando eu jogava ou que alguém poderia ganhar a vida com isso, aí um dia estava passando o Campeonato brasileiro de *LoL* no SporTV e eu estava assistindo aí ele nunca mais me incomodou por ficar jogando.

Entendemos que essa interferência nos modos de subjetivação ainda é muito nova e por isso podemos perceber que os jogos eletrônicos mostram-se de formas diferentes para cada geração, representando apenas uma forma de passar o tempo ou até mesmo uma oportunidade profissional.

Um dos pontos mais importantes acerca das percepções sobre competitividade dos jogadores de *League of Legends* é a constante busca por ser melhor a cada dia e conquistar *rankings* maiores no jogo, como reflete Singed: “[...] quando o jogo vale alguma coisa e tudo mais, eu sou mais competitivo, quando eu jogo sozinho para subir de posição, subir de elo, aí eu jogo mais competitivo mesmo”. Porém, essa ambição também mistura-se com a ideia de estar em constante evolução como sujeito, conforme aponta o participante Azir: “Hoje eu não fico competindo mais com os outros mas sim comigo mesmo. [...] É instigante, a única coisa que me instiga na verdade. [...] Em tudo na verdade, na vida. Você tem que viver pra tentar ser melhor do que ontem”.

Quando questionados sobre as emoções relacionadas ao *League of Legends*, o discurso sobre toxicidade aparece novamente. Há uma culpabilidade por manter uma posição que os participantes consideram como negativa dentro do jogo e que também pode interferir fora do ciberespaço, ilustrada na fala do participante Lee Sin: “[...] aprendi a ver que as pessoas achavam nojento alguém tóxico. Quando eu tô jogando e vejo alguém dando *rage*¹³, não simpatizo com aquilo mas daí eu penso que eu também sou essa pessoa”. É necessário pontuar que as situações que ocorrem na vida cotidiana também refletem dentro do *League of Legends*, conforme relatado por Syllas: “Se eu estou estressado com coisas externas, tento exalar elas de alguma forma e vou jogar para esfriar a cabeça”. O participante Singed coloca que: “[...] se eu estava estressado com alguma coisa na minha vida, alguma coisa na faculdade ou no trabalho, eu acabava passando isso pro jogo e me estressando mais ainda, sabe?”.

Outra situação refere-se aos actantes não-humanos, mais precisamente ao computador e à internet. Segundo os participantes da pesquisa, há uma grande interferência na atividade de jogar em relação ao equipamento utilizado. Como apontamos anteriormente, os jogos eletrônicos podem ser considerados

excludentes justamente por acompanharem os avanços e o mercado tecnológico. As experiências com equipamentos defasados são acompanhadas de alguns desconfortos na questão da jogabilidade, como relata Irelia: “No começo do jogo eu tinha tudo bem ruinzinho e era bem prejudicial. Quando tive a possibilidade de comprar um computador novo, tudo novo, notei uma grande diferença em como eu conseguia diferenciar as jogadas”.

O participante Sivir afirma que: “Qualquer coisa na minha vida vai fazer parte do *LoL*, não tem como negar esse fato, ainda mais para quem joga tanto tempo quanto eu, que tem tanta vivência dentro desse jogo. Inevitavelmente moldou como eu sou e como eu vejo as coisas”. Assim, a principal questão que relaciona as produções de sociabilidade e de subjetividade está nos modos de pensar, sentir e perceber a relação com o outro, consigo mesmo e com o mundo. Mesmo à distância, os participantes estão constantemente trocando experiências e singularidades significativas, potencializando suas formas de enxergar o mundo visto dentro ou fora do ciberespaço.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos a pesquisa perguntando como a rede do jogo *League of Legends* é constituída, quais são seus actantes e quais são os efeitos decorrentes da interação com a rede. Analisando a rede do jogo *League of Legends*, considera-se a existência de agenciamentos entre os jogadores e os outros actantes desse processo. As conexões que observamos como mais importantes para compreender essas dinâmicas são: tecnologia - jogos eletrônicos; jogos eletrônicos - jogadores; *League of Legends* - jogadores; jogadores - dispositivos eletrônicos - jogadores. Outros actantes também são integralizados nesse processo a partir de suas ligações com a rede e de suas constantes ações que acarretam mudanças consideráveis: a internet, a *Riot Games* (desenvolvedora do jogo), as organizações que compõem o cenário profissional de *League of Legends* e a linguagem que se constitui por intermédio do jogo. O dinheiro também consideramos como um ator, já que é necessário poder aquisitivo suficiente para comprar os equipamentos necessários para jogar *League of Legends*, além do montante que gira em torno das vendas para a economia mundial e da forma de trabalho que se constitui a partir do cenário competitivo dos jogos eletrônicos.

De maneira geral, encontramos elementos similares na fala dos participantes da pesquisa quando apontam que tanto *League of Legends*, quanto outros jogos eletrônicos, proporcionam momentos de competitividade, diversão e relação. Em suma, esses aspectos seriam os principais motivos pelos quais os sujeitos realizam a atividade de jogar. Além da competitividade e da diversão, a integralização do terceiro elemento ligado às relações que os sujeitos estabelecem provoca uma possível tríade para compreender a rede de *League of Legends*. Esse elemento refere-se ao ato de jogar em grupo, principalmente com quem já se estabelece um vínculo *a priori*. Percebemos no discurso dos participantes que as relações criadas pelos jogos eletrônicos são transformadas em vínculos, mesmo que mantidas à distância. O jogo também pode propiciar a fortificação das relações estabelecidas fora do ambiente *online* por existir uma atividade em comum, que nesse caso está caracterizada por jogar *League of Legends*.

Para os participantes entrevistados, o *League of Legends* não foi o principal *locus* para a constituição de vínculos, levando em consideração a menção ao começo de suas histórias com o *LoL*, iniciadas em sua maioria por indicação de pessoas que conheceram em outros jogos ou em relações fora do ciberespaço. Esse ponto pode ser explicado pelo tempo que os participantes começaram a atividade de jogar, já que as vivências da maioria desses sujeitos indicam a presença dos jogos eletrônicos em suas vidas há mais de nove anos, quando o *LoL* ainda estava no início. Dessa forma, existe uma migração dos jogos eletrônicos de origem para a integralização da rede de *League of Legends*. Entendemos que *League of Legends*, em específico, possibilita uma manutenção de relações já existentes, podendo ser criadas ou não no ciberespaço. Os entrevistados apontam que a amizade foi o vínculo mais presente nesse processo de relação e convivência por meio do jogo.

Os efeitos do *League of Legends* na sociabilidade e na subjetividade dos sujeitos estão pautados principalmente no fato do jogo ser implementado dentro do ciberespaço, que como apresentamos no decorrer do estudo, não substitui o modo de criar relações da forma tradicional e não exclui vivências fora do ambiente *online*. Consideramos o ciberespaço a partir de uma junção entre real e virtual, capaz de expandir as possibilidades de vinculação e de experiências subjetivas de cada sujeito.

A ludicidade é um fator importante para compreender o lugar dos jogos eletrônicos na vida dos sujeitos. A brincadeira anterior aos avanços tecnológicos ficava restrita ao que era conhecido fora do ciberespaço, principalmente a brincadeira compartilhada com outros sujeitos, diferente do que vemos e vivemos hoje. Fica claro que, quando Huizinga (2000) escreveu *Homo Ludens*, os jogos eletrônicos ainda não haviam começado sua história. Contudo, a análise que o autor faz sobre como o lúdico interfere na cultura continua sendo uma discussão interessante, principalmente se houver a integralização das características da sociedade do século XXI que estão exaustivamente pautadas pela tecnologia.

The game *League of Legends*: following actors and links through the Actor-Network Theory

ABSTRACT

Understanding that video games are taking more and more a spotlight place in subjects lives, this article proposes to discuss how the *League of Legends* (*LoL*) network is composed through the Actor-Network Theory theoretical-methodological reference, considering Latour's (2001) contributions about the interaction between humans and non-humans being a huge characteristic of the current society. Starting from the stories told by the subjects that occupy cyberspace, we tried to seek how *LoL* steps into their sociability and subjectivity production, recognizing who are the human and non-human actors that compose the network. Along the research process, it was noted that the video games are an actual component which creates links and experiences. Furthermore, it was perceptible that the subject's experience diversifies by the game possibilities and it is observed an arising of a triad on the play activity: competitiveness-fun-play in groups.

KEYWORDS: *League of Legends*. Sociability. Subjectivity. Actor-Network Theory.

NOTAS

¹ MMORPG é a sigla em inglês para *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. Em português, MMORPG significa jogo de interpretação de personagens *online* e em massa para multijogadores.

² O termo “jogos eletrônicos” foi utilizado pela proximidade relacionada aos autores utilizados como referencial teórico para o estudo. Alguns autores utilizam ainda os termos “*games*”, “*videogames*” ou “jogos digitais”.

³ Para Latour (2012), a palavra “social” vai adquirindo vários significados ao longo do tempo, mas que, *a priori*, sua etimologia está ligada à “associar” e “seguir”. O autor também discute que enxergamos, muitas vezes, a composição do social apenas considerando os humanos, mas que, na conexão com os elementos não-humanos, o social caracteriza-se como heterogêneo.

⁴ Número do parecer de aprovação: 3.087.685.

⁵ O gênero dos campees escolhidos não representa o gênero dos participantes.

⁶ O console caracteriza-se como um *hardware* capaz de armazenar e reproduzir diferentes jogos.

⁷ Exame. **O crescimento da indústria de games no Brasil**. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/o-crescimento-da-industria-de-games-no-brasil/>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

⁸ A jogabilidade do gênero MOBA ou Arena de Batalha Online para Multijogadores está ligada justamente à dois times que têm como objetivo a destruição da principal torre inimiga para a finalização da partida. O caminho traçado para derrubar a torre adversária é cheio de estratégias e conta com o uso das habilidades específicas de cada campeão escolhido para a partida. Além de *League of Legends*, um dos jogos mais famosos do gênero é *DOTA 2* da distribuidora *Valve Corporation*.

⁹ Nome que a *Riot Games* utiliza para referenciar-se aos personagens do *LoL*.

¹⁰ No site oficial de *League of Legends*, podemos consultar as histórias próprias de cada campeão disponível no universo da *Riot Games*. As histórias são disponibilizadas e construídas pela própria distribuidora do jogo e influenciam nas habilidades de cada campeão. A história tem um papel importante em *League of Legends* para entender as personalidades que são únicas e possibilitam interações entre os campeões.

¹¹ Nome que a *Riot Games* utiliza para referenciar-se aos jogadores de *LoL*.

¹² Nesse sentido, podemos fazer uma relação com um dos jogos mais aguardados de 2019: *Death Stranding*, desenvolvido pela *Kojima Productions*. Não sabemos muito sobre como o jogo funciona em questões de jogabilidade, mas Hideo Kojima, responsável pela produção, deixou uma mensagem muito relevante sobre o jogo: ele é, em sua essência, um jogo de conexões sociais. Kojima ainda cita que, em *Death Stranding*, a conexão entre um jogador e outro será de cordas e não de paus.

IGN Portugal. **Kojima revela mais detalhes crípticos de Death Stranding**. Disponível em: <<https://pt.ign.com/death-stranding-ps4/30742/news/kojima-revela-mais-detalhes-cripticos-de-death-stranding>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

¹³ *Rage*, ou raiva/ira em português, é um termo utilizado pelos jogadores de *League of Legends* relacionado à comportamentos de fúria nas partidas, como xingar os companheiros de equipe ou adversários, por exemplo.

REFERÊNCIAS

BONAMIGO, I. S. Tecendo relatos, versões e cenas: etnografia de um evento violento. **Psicologia & Sociedade**, v. 20, n. 3, p. 350-359, 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-71822008000300005&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 15 mai. 2019.

COLEN, E. M.; QUEIROZ E MELO, M. de F. A. Os avatares como mediadores no jogo de papéis. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, v. 5, n. 1, 2010. Disponível em: <https://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistalapip/volume5_n1/colen_e_queiroz_e_melo.pdf>. Acesso em: 15 mai. 2019.

FRAGOSO, S. **Games online como terceiros lugares**. Unisinos, 2008. Disponível em: <www.revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/5373/2630>. Acesso em: 10 jun. 2019.

GUATTARI, F.; ROLNIK, S. **Micropolítica: cartografias do desejo**. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. *E-book*. Disponível em: <http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf>. Acesso em: 20 mai. 2019.

KASTRUP, V. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. da (Orgs.). **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividades**. Porto Alegre: Sulina, 2015. Disponível em: <<https://www.editorasulina.com.br/img/sumarios/473.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2019.

LATOUR, B. **A esperança de pandora**. Bauru: EDUSC, 2001.

LATOUR, B. **Reagregando o social: uma introdução à Teoria Ator-Rede**. Salvador: Edufba, 2012.

LEMONS, A. A comunicação das coisas: internet das coisas e teoria ator-rede. Etiquetas de radiofrequência em uniformes escolares na Bahia. In: PESSOA, F. (Org.). **Cyber Arte Cultura**. A trama das Redes. Rio de Janeiro: Seminários Internacionais Museu Vale, 2013. Disponível em: <http://roitier.pro.br/wp-content/uploads/2017/09/Andre_Lemos.pdf>. Acesso em: 20 mai. 2019.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 2. Ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LÉVY, P. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2000.

MIRANDA, L. L. Subjetividade: a (des)construção de um conceito. In: JOBIM E SOUZA, S. (Org.). **Subjetividade em questão**: a infância como crítica da cultura. 2. ed. Rio de Janeiro: 7Letras, 2005, p. 29-46. Disponível em: <http://gips.usuarios.rdc.puc-rio.br/subjetividade_questao.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2019.

MORAES, M. A ciência como rede de atores: ressonâncias filosóficas. **História, Ciências, Saúde**, Manguinhos, v. 11, p. 321-333, 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/hcsm/v11n2/05.pdf>> . Acesso em: 10 jun. 2019.

NESTERIUK, S. Breves considerações acerca do *videogame*. **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2004. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/33614256158024979187281470482103051247.pdf>> Acesso em: 12 jun. 2019.

PETRY, A. dos S. Consumo de videogames: Algumas preferências e motivações para jogar. **Signos do Consumo**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 54-68, 2015. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/signosdoconsumo/article/view/111272/109524>>. Acesso em: 10 jun 2019.

QUEIROZ E MELO, M. de F. A. de; MORAES, M. O. Ludicidade, Tecnologias e Teoria Ator-Rede: agregando contribuições. **Athenea Digital**, v. 16, n. 3, p. 189-205, 2016. Disponível em: <https://ddd.uab.cat/pub/athdig/athdig_a2016v16n3/athdig_a2016v16n3p189.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2019.

QUEIROZ E MELO, M. de F. A. de. O lúdico e o virtual na contemporaneidade: libertação ou submetimento do homem pelas tecnologias? **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, São João Del-Rei, v. 3, n. 1, p. 12-16, 2003. Disponível em: <<https://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/lapip/Boletim3.pdf>>. Acesso em: 05 jun. 2019.

SIITONEN, M. **Social interaction in online multiplayer communities**. Finland: University of Jyväskylä, 2007. Disponível em:

<<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/13444/9789513929312.pdf?seq=1>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil 2020**. Disponível em:
<<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil-2020/>>.
Acesso em: 27 jan. 2021.

Recebido: 07/04/2022
Aprovado: 30/01/2023
DOI: 10.3895/rts.v19n56.15363

Como citar:

FOSSÁ, A. C.; BONAMIGO, I. S. O jogo League of Legends: a sociabilidade e a subjetividade de seus atores. **Rev. Tecnol. Soc.**, Curitiba, v. 19, n. 56, p.319-339, abr./jun., 2023. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/15363>. Acesso em: XXX.

Correspondência:

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

