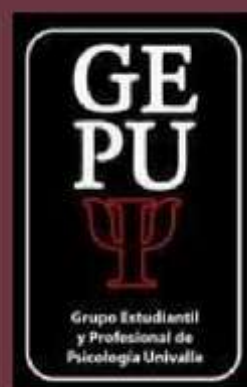


REVISTA DE PSICOLOGÍA

GEPU

Vol 8 Nro 1
2017<https://revistadepsicologiagepu.es.tl/>GRUPO ESTUDIANTIL Y PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
UNIVALLE -GEPU-
INSTITUTO DE PSICOLOGÍA
UNIVERSIDAD DEL VALLE



REVISTA DE PSICOLOGÍA GEPU
Vol. 8 No. 1 – Junio de 2017
ISSN 2145-6569



Editora

Adriana Narvaez Aguilar

adriana.narvaez@correounivalle.edu.co

Andrey Velásquez Fernández
Universidad del Valle

Laura Daniela de los Ríos
Universidad Javeriana Cali

Nicole Andrea Pérez
Universidad del Valle

Shanon Lizeth Rodríguez
Universidad del Valle

Angelica Arias Montoya
Universidad del Valle

Daniel Zaya Reyes
Universidad del Valle

Erika Yuliana Castro
UCC Cali

Diana Mildred Rodríguez
Universidad del Valle

Argeli Arango Vásquez
Universidad del Valle

Rosa Elena Bejarano
Universidad del Valle

CONSULTORES NACIONALES

Leonel Valencia Legarda
Universidad San Buenaventura

Jorge Alexander Daza
Universidad Católica de Pereira

Andrés de Bedout Hoyos
Universidad San Buenaventura

Ximena Ortega Delgado
Universidad Mariana

Daniel Hurtado Cano
Universidad Manuela Beltrán

CONSULTORES INTERNACIONALES

Marcela Alejandra Parra
Universidad Autónoma de Barcelona

Blanca Hurtado Caceda
Universidad Alas Peruanas

María Amparo Miranda Salazar
Universidad del Valle de México

Adriana Savio Corvino
Universidad de la República

Hilda Janett Caquias
Escuela de Medicina de Ponce

COORDINADORES DE DISTRIBUCION

Margarita Ojeda
Asociación Paraguaya de Neuropsicología

Mario Rosero Ordoñez
Universidad Mariana

Nora Couso
Área de Medición Educativa Provincia del
Chubut de Argentina

Pablo Antonio Vásquez
Corporación para la Intervención Neuropsicopedagógica
y la Salud Mental

INDEXACIONES



AUSPICIADORES



Agradecimientos especiales en este número a la Asistente Editorial: Gillian Bradbury. La **Revista de Psicología GEPU** es publicada por el Grupo Estudiantil y Profesional de Psicología Univalle, 5 piso, Edificio 385, Ciudadela Universitaria Meléndez, Universidad del Valle, Santiago de Cali, Colombia. Los artículos son responsabilidad de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión del Grupo Estudiantil y Profesional de Psicología Univalle. Hecho en Colombia - Sudamérica.

Safe Creative Código 1801315630956

Revista de Psicología GEPU Vol. 8 No. 1 by Grupo Estudiantil y Profesional de Psicología Univalle is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported License. Creado a partir de la obra en <http://revistadepsicologiagepu.es.tl/Vol-.-8-No-.-1.htm>



IBSN

2145-6569-0-7

CONCEPÇÕES DE AMIZADE REAIS OU VIRTUAIS DOS JOGADORES DE MMOS

Maria Sara de Lima Dias Pós-doutoranda da UAB, bolsista CAPES, Doutora pela UFSC, Mestre em Psicologia da Infância e Adolescência pela UFPR. Especialista em Pedagogia Social pela UCP, em Portugal. Trabalha com projetos de Orientação Profissional e Planejamento de Carreira e em Redes Sociais é Professora da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Correo electrónico: maria.dias@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Fernanda Werka
Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil
Denise de Camargo
Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil

Referencia recomendada: de Lima, M., (2016). Concepções de amizade reais ou virtuais dos jogadores de mmos. *Revista de Psicologia GEPU*, 8 (1), 139 – 153

Resumo: Na perspectiva da psicologia social se observa modificações no comportamento diante da realidade virtual, objetivou-se nesta pesquisa: definir o perfil dos jogadores MMOs (Massive Multiplayer Online); entender sua concepção e identificar preferências de amizades. A metodologia quanti e qualitativa através de questionário permitiu analisar 151 jogadores. A maioria é do gênero masculino, solteiros, maiores de idade, com empregos fixos e curso superior. A concepção de amizade remete a confiança para estabelecer uma relação, ao companheirismo, ao respeito e a ajuda. O ambiente virtual mesmo não sendo um espaço para novas amizades é propício para o surgimento das mesmas. Não há preferência entre amizades reais e virtuais, existe uma diferenciação na qualidade dos vínculos: coleguismo ou amizade, dependendo do grau de confiança depositado na relação.

Palavras-chave: Jogadores, Concepções, Amizade Virtual, Psicologia Social.

Resumen: Desde la perspectiva de la psicología social se observan cambios en el comportamiento en la realidad virtual, el objetivo de esta investigación es definir el perfil de los jugadores de MMO (multijugador masivo en línea); entender su diseño e identificar las preferencias amistades. La metodología cuantitativa y cualitativa mediante cuestionario nos permitió analizar 151 jugadores. La mayoría son varones, solteros, mayores de edad, con puestos de trabajo fijos y con educación superior. El concepto de amistad trae confianza para establecer una relación, compañerismo, respeto y ayuda. El entorno virtual, aunque no es un espacio para nuevos amigos es propicio para la aparición de la misma. No hay preferencia entre amistades reales y virtuales, hay una diferencia en la calidad de las relaciones: la colegialidad o la amistad en función del grado de confianza que han depositado en la relación.

Palabras clave: Jugadores, Conceptos, Amistad Virtual, Psicología Social.

Recibido: 12 de Agosto de 2016 / **Aprobado:** 14 de Diciembre de 2016.

Introdução

A interação diária entre pessoas em jogos denominados de MMO (Massive Multiplayer Online) tem implicado na formação de comunidades virtuais. Estas comunidades por sua vez, apresentam uma diversidade cultural determinadas pelos tipos de laços sociais estabelecidos no ambiente virtual do jogo. Segunda pesquisa do website MMORPG.COM (2015) a maior motivação para jogar além do jogo em si é “socializar com os amigos”, essa socialização em grande escala permite que os jogadores formem comunidades virtuais.

Com o surgimento e a acessibilidade que a internet apresentou no decorrer dos últimos anos, é preciso atentar-se para modificações no comportamento que constantemente as pessoas manifestam diante dessa nova realidade. É preciso investigar como as pessoas se vinculam na era da informação e compreendem as assim consideradas “comunidades virtuais”. O objetivo da pesquisa foi realizar um comparativo das respostas dos participantes de comunidades virtuais de jogadores a fim de entender se possuem preferência por amizades reais ou virtuais.

A era da informação trouxe benefícios aos seres humanos, como o acesso a diferentes culturas, acontecimentos, contato com pessoas distantes e a agilidade na disseminação da informação. Percebe-se no entanto, um distanciamento dos seres humanos em termos de relações presenciais, de contato físico e fazer novas inter-relações em ambientes concretos. É portanto necessário considerar no estudo dos relacionamentos interpessoais alguns aspectos contextuais relevantes como a inserção e utilização cotidiana do ambiente virtual.

O tema amizade esta diretamente ligado à felicidade e ao bem estar de qualquer ser humano. As relações humanas vêm sendo estudadas desde a Antiguidade, o filósofo grego Aristóteles (384-322 a.C.), classificou a amizade em três tipos: amizades baseadas na utilidade (isto é, em trocas de qualquer natureza), amizades prazerosas (calcadas em uma atividade divertida, agradável), e amizades verdadeiras (fundamentadas no bem do amigo, pelo que ele é e não pelo que dele pode se obter, como diversão ou trocas) (Souza, 2006).

Não há um consenso no que tange a definição de amizade para os pesquisadores da área (Souza, 2006). No entanto a amizade vem sendo definida como um relacionamento entre pessoas que não são familiares, parentes ou parceiros sexuais mesmo existindo estudos onde os participantes demonstraram que é possível relações de amizade entre parentes. A igualdade social, alguma equivalência de nível socioeconômico entre amigos por exemplo como outro princípio fundamental destes relacionamentos. Com relação à comunicação na rede social, amigos atuais são fonte de novos amigos, ou seja, pode-se formar novas amizades através deles, intencionalmente ou não.

Quando se pretende discutir o tema amizade a questão é que este tipo de relação historicamente se constituiu com base em relações de contato e confiança, em que uma pessoa recebia e dava provas constantes de aportes psicológicos que garantiam a estabilidade dos relacionamentos. Hoje existem novas maneiras de se estabelecerem vínculos, via internet e via redes sociais, através da mediação das novas tecnologias e principalmente através dos jogos on line. As mudanças em padrões de relacionamento devem ser analisadas à luz das transformações históricas, culturais, tecnológicas e sociais. Tais transformações podem estar na origem de novos contextos de amizades e é este aspecto que pretendeu-se compreender. De que forma a tecnologia tem sido capaz de alterar especificamente as preferências do ser humano de relacionamentos, que caminham cada vez mais do contato físico para o virtual, da presença para a virtualidade da ação humana. Uma vez que é a partir da relação com o outro que o indivíduo vivencia situações e emoções que irão influenciar em seu desenvolvimento no decorrer de sua vida e em seu processo de sociabilidade, é necessário pensar que tipo de produção de sujeitos e subjetividades a tecnologia vem produzindo, na chamada era da informação.

A era da informação

A era da informação é a denominação dada a características que o século XX tem assumido dentro de seus aspectos de evolução tecnológica, sendo que, à frente da evolução que essa era tem provocado no mundo inteiro, pode-se destacar a computação e a telecomunicação, ferramentas que favoreceram um acesso mais rápido às informações de qualquer lugar do planeta.

Acompanhando essas evoluções, nota-se um aceleração no processamento do cotidiano das pessoas, logo que fora disponibilizado para elas recursos para realizar suas atividades de forma mais ágil e com maior precisão. Assim, o que se tem é o sentimento e realidade de ser o “humanamente impossível digerir a imensa quantidade de informações colocadas à disposição das pessoas” (Silva Filho, 2001, p. 12).

Atualmente, passa-se por um processo de customização, que tem a finalidade de proporcionar ao indivíduo a facilidade de obter uma informação necessária quando necessário. Significa transformar a informação entrante numa informação que seja adequada às necessidades de um indivíduo (Silva Filho, 2001). A explicação para a aceitação dessa tecnologia que pode facilitar o cotidiano das pessoas de todo mundo.

Um artefato de informação contém uma mistura de informações com maior ou menor valor (para um indivíduo), dependendo do ponto de vista do consumidor da informação. Tentar localizar a informação manualmente pode ser tedioso ou mesmo susceptível a erro (Silva Filho, 2001). Essa modificação, criou um novo perfil para as sociedades, transformando vários campos responsáveis pela disseminação da cultura de um povo, como: a música, com sua batida pop; a arquitetura, com seus conceitos “modernos”; no cinema, com os filmes comerciais e fictícios.

Para Jameson (1985), o segundo importante impacto que a era pós-moderna teve na humanidade, foi a dissolução de algumas fronteiras e divisões fundamentais, notadamente o desgaste da velha distinção entre cultural erudita e cultura popular (a dita cultura de massa). Esperandio (2007) afirma que a definição da era pós-moderna é baseada em perspectivas a respeito da ideia que trata de caracterizar o nosso tempo, e colocar em evidência o nosso próprio modo de ser e de viver.

A tecnologia estará para o desenvolvimento e para a evolução das relações do sujeito como uma comunidade social. Para Nicolaci-da-Costa (2006) a internet, tomou um impulso quando as pessoas começaram a perceber que poderiam se utilizar dessa ferramenta para qualquer interesse que tivessem como o comércio, os vínculos de amizades, os estudos, demonstrando que o “Mundo virtual” gerava possibilidades ilimitadas e surpreendentes, além de muito atraentes.

O impacto sobre o lucro das empresas com as novas formas de comércio que a pós-modernidade proporcionou, foi estendido também à grande utilização de usuário, gerando uma excitação diante de um mundo novo. A possibilidade de conhecer tudo (isto é, de ter acesso a qualquer tipo de informação) e de interagir com todos (isto é, poder entrar em contato com qualquer outro de seus vários milhões de usuários ao redor do mundo) (Nicolaci-da-Costa, 2006). A inter-relação entre as pessoas mostrava-se como um dos pontos mais importantes dessa nova era. Pessoas se conectavam a internet apenas para acessar esses canais de conversa e passavam horas trocando ideias sobre diversos temas, assim, esses ambientes de encontro se tornaram rapidamente um dos maiores atrativos dessa tecnologia.

Para Elias (1987) logo que nascemos, somos bombardeados de significações de nós mesmos, então somos uma construção de tudo que nos foi depositado durante todo o nosso desenvolvimento. Somos inseridos em um mundo que já nos entregam pronto, um lugar onde já temos regras para serem seguidas e comportamentos esperados, “todo indivíduo nasce em um grupo de pessoas que já existiam antes dele” (Elias, 1987, p.26), ou seja, os outros nos ajudam a significar o mundo e passamos a participar do que se chama de sociedade.

Se define sociedade como “um fato básico de associação humana”, sendo que “o comportamento dos seres humanos revela padrões regulares e repetitivos, e os seres humanos são animais sociais e não criaturas isoladas” (Chinoy, 1976, p. 51).

Elias (1987) define uma sociedade numa interpretação menos ampla, a sociedade como um guia do comportamento que deve ser seguido por uma pessoa, para esta fazer parte de um grupo. Assim como, para que uma pessoa esteja inserida numa sociedade, é necessário que ela tenha relações com outras pessoas. Contrapondo à ideia de eu, nascemos num mundo cheio de significações do que seremos enquanto homens (Elias, 1987). Não somos passivos à interação com a realidade, uma vez que reagimos e também a produzimos. De modo que não há uma essência igual em todas as pessoas, uma natureza humana, portanto não há uma lista de regras

estabelecidas antes de o ser humano existir; então, ele as tem que criar por si mesmo (Sartre, 1987).

No decorrer de seu desenvolvimento e aprendizado, o indivíduo, continua a avançar no seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social (Berger & Luckmann, 1985). Chegando à fase adulta, compreende como as relações sociais contribuem para seu autoconceito e desenvolvimento de suas habilidades: O modo como essa forma realmente se desenvolve, como características maleáveis da criança recém-nascida se cristalizam, gradativamente, nos contornos mais nítidos do adulto, nunca dependendo exclusivamente de sua constituição, mas sempre da natureza das relações entre ela e as outras pessoas (Elias, 1987). A sociedade e sua rede de relações sociais vai interligando as pessoas, este fato não é isolado das determinações históricas e sociais, as relações permitem interações em que cada em sua subjetividade vai influenciando cada coletivo e cada comunidade.

Comunidade

Há encontros e desencontros dos conceitos de sociedade e comunidade, uma vez que ambos referem-se a conjunto de pessoas, à troca de experiências entre seus membros, a grupos sociais. O grande diferencial, segundo Sawaia (1998), recai sobre a qualidade dos laços existentes: na comunidade são mais íntimos, privados e exclusivos, diferenciando das sociedades que são grandes uniões de grupos sociais de forma não pessoal.

Para Sawaia (1998), houveram estudos realizados indicando que a comunidade possui dois importantes eixos de concretização. De um dos lados a responsabilidade em manter uma tradição de um povo, uma atualização do passado no presente, onde a repetitividade dos costumes garante a manutenção de valores de sua associação, reforçando sua participação e subjugando o individualismo e, por outro lado, a comunidade é uma força associativa, de estrutura organizada que tem como objetivo proporcionar a seus integrantes um modo semelhante para atingir e concretizar o desejo do grupo.

Os pertencentes a uma comunidade vinculam-se e se consideraram legitimamente pertencente a ela, podendo participar ativamente, gerando um consenso democrático entre todos os participantes dessa comunidade, como uma forma de lidar com as próprias vontades e as dos outros, um processo que Sawaia (1998) chama de “dialógico-democrático”, construindo uma percepção de interação do individual com o coletivo, formando um “nós”. A comunidade pode ser representada por um círculo interligado de associações e assimilações de vontades, gostos e consciências de ideais que buscam o mesmo objetivo essas associações interligadas podem ser virtuais, como é o caso das comunidades virtuais na internet.

Mesmo dentro da comunidade podemos fazer uma subdivisão para entendermos melhor como se dão esses sentimentos de pertencimento. Há um sentimento subjetivo na comunidade, uma visão de que o outro existe e que podemos ser responsáveis pela influência dentro dos seus costumes, uma relação afetiva ou amorosa, baseada em qualquer espécie de fundamentos, sejam

emocionais ou tradicionais. Por outro lado, a comunidade pode se formar através de um propósito mais consciente, associando seus indivíduos por interesses racionais, resultado de uma vontade de fazer ou opção de quererem fazer alguma coisa (Sawaia, 1998).

Pertencer a uma comunidade exige certo sacrifício da individualidade do sujeito, é trocar um pedaço da sua felicidade, de seu desejo, de seus costumes como um ser único e se associar a muitos outros com propósitos iguais ao dele, gerando segurança e mais poder para atingir o objetivo que parecia distante enquanto indivíduo. Porém, comunidade não é antagônico ao desenvolvimento do individualismo, pelo contrário, é alimentador de valores específicos e menos amplos do que a visão do contexto geral, logo que as comunidades se formam de interesses específicos. Elas precisam do critério mínimo de comunhão de objetivos, a condição de não padecerem no desenrolar da história da humanidade e passar do tempo, precisam se alimentar de um engajamento moral e a coesão moral e social de todos os seus pertencentes (Sawaia, 1998).

O pertencer a uma comunidade virtual também exige um certo sacrifício da individualidade e objetivos comuns, onde conhecer uns outros parece não ser o elemento fundamental. Assim “a relação face a face e o espaço geográfico não são fundamentais na configuração da comunidade, mas são sua base cotidiana de objetivação” (Sawaia, 1998, p. 50). A relação entre a disseminação de informações que existe pós era da modernização parece favorecer o crescente número de adeptos às comunidades virtuais.

Quando se pensa na realização da comunidade, também no ambiente virtual se congrega o sentimento de pertencimento com a territorialidade, Palácios (1998). A permanência da relação entre o sentimento de comunidade, caráter corporativo e emergência de um projeto comum, e a existência de formas próprias de comunicação mesmo no ambiente virtual. Para Levy (1999) as comunidades são formadas por interesses mútuos e não simplesmente da convivência baseadas em lugares e instituições, muito menos em obrigações.

As comunidades virtuais influenciam no cotidiano das pessoas e a noção que elas têm de sociedade pode ser modificada facilmente pela internet. As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente capazes de formar redes de relações.

Caracterizando o Ambiente do Jogo

A abreviação MMO significa: “Massive Multiplayer Online”, que em tradução livre poderia ser entendido como “Quantidade Massiva de Jogadores Online”. A expressão é usada para definir jogos eletrônicos que permitem aos jogadores criarem personagens fictícios em uma rede virtual dinâmico ao mesmo tempo, inserindo em um mundo virtual fictício de aventura.

O ambiente virtual dos jogos eletrônicos, propiciam a criação e desenvolvimento de comunidades de jogadores. Esse mundo virtual fictício fica instalado em um servidor físico que é acessado pelos jogadores através da conexão da internet, tendo o programa (jogo) instalado no computador. Tecnicamente chamado de Mundo Virtual Persistente, esse mundo virtual não para de existir quando um jogador desconecta da rede, ele continua existindo e se modificando conforme a física e tema utilizado pelo jogo, como por exemplo: amanhecer e anoitecer, chover, envelhecer, trabalhar, etc.

No momento em que o jogador se conectar pela primeira vez em algum jogo online, ele é apresentado às características gerais do jogo, sendo necessário criar um avatar virtual que o representará nesse mundo, podendo personalizar desde o gênero sexual até cores de cabelo, estatura do corpo, cor da pele, olhos, estilo de cabelo, formato de rostos, entre outras características físicas. Frente a criação e com o personagem finalizado, esse avatar será capaz de desvendar o mundo apresentado pelo jogo, enfrentando desafios, aventuras e perigos progredindo na experiência do jogo, o que lhe garantirá maior poder físico, mágico, entre outros. Na maioria dos MMOs, quando o jogador se conecta com o servidor, dando início a sua aventura nesse mundo virtual, ele é apresentado a um tutorial que passará os comandos básicos a serem realizados através do teclado e do mouse, possibilitando o movimento e desenvoltura do personagem. Todo desempenho e progressão que o jogador realiza é registrado e salvo em tempo real no servidor, assim, caso o jogador se desconecte do jogo e volte mais tarde, o personagem estará com os mesmos atributos e características de quando o jogador saiu.

Os ambientes são diversos, como: reinos medievais, mundos tecnológicos, guerras civis e militares, mitologias, super-heróis ou ambientação própria, criada exclusivamente para contemplar a história do jogo. Nos jogos online os jogadores precisam interagir entre si para realizar tarefas e/ou concluir objetivos. Para facilitar este processo, os jogadores formam Guildas (grupos fechados de jogadores). Expressão que surgiu na Baixa Idade Média (século XIII ao XV) para definir as associações de profissionais relacionados ao processo de renascimento comercial e urbano que ocorreu neste período. O objetivo principal das guildas eram defender os interesses econômicos e profissionais dos trabalhadores que faziam parte delas.

Porém, os MMOs mantiveram a essência da formação da guilda, atualizando-a para grupo virtual de pessoas unidas por um objetivo em comum. Normalmente, são formadas por amigos/conhecidos ou mesmo criar novas amizades, com a entrada de novos membros.

A formação da guilda é de responsabilidade de um jogador, que será chamado de “Mestre da Guilda”, é quem pode convidar outras pessoas para fazer parte dela, promover a funções maiores, distribuir responsabilidades e, até mesmo, permitir que outras pessoas possam convidar outras pessoas.

Para a representação visual das guildas, são utilizados emblemas. As guildas podem ser comparadas como comunidade dentro de uma comunidade, ou seja, um grupo de pessoas representado por “um símbolo” dentro da comunidade de jogadores on-line. Essas características fazem dos MMOs um “espaço” privilegiado para o estabelecimento de amizade ou obtenção de companhia. Esta ausência de contato presencial não se apresenta de maneira impeditiva no estabelecimento de relações.

Os jogadores enfrentam desafios inerentes ao jogo, cada jogador concorre contra todos os outros, contudo, muitas vezes, o jogador tem a necessidade de se unir a um grupo e estabelecer uma relação de cooperação. E possuem uma ferramenta de comunicação chamada Teamspeaker, utilizada para poderem comunicar-se sobre o jogo ou qualquer outro assunto. As empresas responsáveis pelo jogo cobram dos jogadores valores em dinheiro real e mensalidades para o acesso ao servidor do jogo. Existem atualmente várias modalidades de pagamento pelos jogos. A alegação para a cobrança financeira por parte das empresas desenvolvedoras dos jogos é devida a manutenção e obtenção de tecnologias melhores para manter o jogo acessível aos jogadores.

Metodologia

Propondo atingir os objetivos da pesquisa a metodologia quanti e qualitativa permitiu utilizar a organização de grupos de pessoas e envolvê-las numa discussão sobre suas percepções, experiências e significados relacionados à amizade, permitindo o acesso às formas de pensar e expressarem-se a ser pesquisados. O instrumento utilizado para o levantamento dos dados foi um questionário semi-estruturado, contendo perguntas objetivas e discursivas, com trinta e quatro questões a respeito das concepções de amizade dos jogadores, influência que o jogo exerce em sua vida e dados sócio demográficos. Para a aplicação do questionário foi utilizada a ferramenta Google Docs (<https://drive.google.com>) que gera um endereço eletrônico que poderá ser acessado de qualquer computador com acesso a internet. O questionário ficou disponível para acesso por sete dias após sua publicação no site denominado ArenaMMO (<http://mmorpgs.com.br/>) uma referência no mercado brasileiro de jogos online. Que possui atualmente mais de 100.000 jogadores registrado em seu fórum de discussão. Os sujeitos da pesquisa foram 151 jogadores, que acompanham o site onde a pesquisa foi vinculada e que, por livre espontânea vontade, se dispuseram a participar da pesquisa, conforme a resolução CNS 196/96. Os dados permitiram classificar os participantes e suas respostas que posteriormente foram submetidas a análise do conteúdo.

Resultados

Sobre o perfil das pessoas que jogam MMOs (Massive Multiplayer Online), com base em 151 jogadores. Os respondentes foram (79%) do gênero masculino, com idade entre 22 e 25 anos (28%) da amostra. O ambiente do jogo não é restrito a adolescentes como comumente se pensa, inclusive a maioria dos jogadores (60%) são responsáveis pela manutenção financeira dos seus jogos. Recebem em média quatro salários mínimos, e possuem curso superior completo ou em andamento. Quanto ao tempo dedicado ao jogo utilizam entre 10 e 19 horas por semana, praticamente 2 horas de jogo por dia. Isto é, para jogadores que possuem emprego formal, (77%) dos participantes. Sendo que a grande maioria prefere jogar em casa (97 %). Considera-se que todo indivíduo nasce em um grupo de pessoas e em uma comunidade social que já existia antes dele, ou seja, os outros nos ajudam a significar o mundo e passamos a participar do que se chama de sociedade. Ao afirmarem que preferem jogar em suas próprias casas, de certa forma o jogo pode ter limitado os contatos sociais reais e causar prejuízo no desenvolvimento das habilidades necessárias para se conviver em sociedade, tudo isto em função do isolamento físico, comportamento de esquiva e o afastamento de contato.

Considera-se que as principais causas da felicidade são o trabalho, o lazer e os relacionamentos sociais decorrentes destes como: a família, o casamento e a amizade, estes estão sendo substituídos pelo prazer do jogo. Na comunidade de jogadores estes buscam amizades que proporcionam satisfação, emoção positiva ou felicidade através de recompensas, apoio emocional e companheirismo.

Sobre os hábitos (69%) dos participantes já deixaram de fazer alguma tarefa para ficar jogando. Dentre as tarefas e atividades mais comuns negligenciadas citadas foram: as atividades escolares como estudar, se atrasar na escola, faltar e deixar de fazer trabalhos, as atividades de casa (arrumar a casa, lavar a louça e etc.) as rotinas relacionadas ao trabalho, como ir trabalhar, deixar de fazer horas extras, deixar de ir a entrevistas e etc. Relataram já ter deixado momentos com a família e com os amigos para jogar, sendo que a faixa etária que mais relatou ter negligenciado atividades foi a faixa de 18 a 21 anos (35%).

As comunidades virtuais se desenvolvem por comprometimento entre os seus membros, têm algum principio de sentido de comunidade, no objetivo comum do jogo. Ou seja mesmo virtualmente as associação de pessoas que estabeleçam entre si, são relações sociais, sofrendo da mesmas determinações históricas e sociais do seu tempo vivido. A participação social sempre acontece indiferente da forma com a qual a participação é realizada, o que não pode se perder é a ideia de que qualquer indivíduo pertencente à comunidade tem voz ativa, para depositar ali, naquele grupo de pessoas, suas idéias. Há um sentimento de predileção por parte dos participantes por ficar jogando (52%) ao invés de sair com amigos reais.

Sobre os motivos que os levaram a jogar, afirmam (68%) para me divertir com outros jogadores, passar o tempo, competir. O subitem “fazer amizades com outros jogadores” obteve um percentual de 5% das respostas, demonstrando que, as novas amizades surgem como ganho secundário do jogo.

Sobre como começou a jogar a maior frequência das respostas “foi convidado por amigos a jogar”, em segundo lugar, o “divertimento” como causa, e em terceiro, novas amizades, o que nos traz o dado de que além das amizades reais serem levadas também para o âmbito virtual, a busca por novas amizades se faz presente no contexto do jogo. Dentre outras categorias de classificação cita-se a interação, a curiosidade, o convite de parentes, a distração, o entretenimento, a estimulação do raciocínio, a diminuição do estresse, passatempo, substituição do RPG de mesa e a história do jogo.

Para entender qual é o padrão de entrada em uma Guilda/Clã e se, de alguma forma, a amizade se manifesta também neste contexto. Identifica-se que a maioria dos jogadores “foram convidados por amigos”, somando (42%). Pode-se traçar um paralelo de correlação ao conceito macro de sociedade, onde representam uma comunidade (pois se constituem de sujeitos que possuem interesses em comum) representada aqui pela “sociedade” do MMO e, por sua vez, a Guilda/Clã seria equivalente ao conceito de comunidade. Para Sawaia (1989) a comunidade é uma força associativa, de estrutura organizada que tem como objetivo proporcionar a seus integrantes um modo semelhante para atingir e concretizar o desejo do grupo.

Quanto aos critérios que são necessários para que permaneçam em uma Guilda/Clã, (74%) dos jogadores consideram que, para permanecerem em uma Guilda/Clã, é preciso ter amigos inseridos nela, sejam eles reais ou virtuais. A respeito da mudança da Guilda/Clã, identifica-se um padrão de motivos pelos quais os participantes da pesquisa considerariam a hipótese de mudar de Guilda/Clã, sendo que os fatores mais importantes foram os relacionados à amizade, como por exemplo, “se meus amigos fossem pra outra Guilda/Clã...etc”. Em seguida, identificou-se os desentendimentos, falta de respeito, desunião entre os jogadores, horários e exigências, clima do jogo, número de pessoas e ainda houveram participantes que relataram que não consideram nenhum aspecto para mudar de Guilda/Clã.

Sobre quais aspectos o jogador considera importante para continuar fazendo parte de uma Guilda/Clã obteve-se as seguintes respostas: participar das atividades (47%), ajudar os jogadores, ser bom jogador e outros. Sobre se os participantes já levaram as amizades virtuais para fora deste contexto, ou se tiveram contato pessoal com alguém que conheceram jogando e, realmente os dados foram surpreendentes, pois, (37%) dos participantes já encontraram pessoas da própria Guilda/Clã, já encontraram outros jogadores de MMOs. Ao somar os que já se relacionaram pessoalmente com jogadores que conheceram no ambiente virtual, obteve-se que (66%) dos participantes já elevaram o contato do jogo para a realidade. O contato virtual no ambiente virtual embora não seja um espaço destinado ao desenvolvimento de novas amizades, é propício para o surgimento das mesmas, mesmo como ganho secundário.

Buscou-se compreender a concepção e a qualidade deste vínculo. Perguntou-se aos participantes se possuem o costume de falar sobre assuntos pessoais com os demais integrantes da Guilda/Clã e (66%) dos jogadores costumam falar assuntos pessoais com outros jogadores. Aprofundando a inserção social se propõe que um relacionamento se desenvolve através de um aumento nas revelações íntimas sobre si (abertura) tanto na profundidade quanto na amplitude do que é revelado (Souza, 2006).

Acerca das concepções de amizade relatadas pelos jogadores, os aspectos mais presentes foram: em primeiro lugar, citado por quase todos os participantes, a confiança é o que se precisa para estabelecer uma relação de amizade. Em segundo lugar, o companheirismo, em terceiro lugar o respeito e, em quarto lugar, a ajuda. Dentre os que mais relevantes, ainda pode-se relatar aspectos como: diversão, identificação, compartilhamento, troca, lealdade, escuta, afinidade, aceitação, empatia, cumplicidade, consideração, sinceridade, atenção, cooperação, poder contar, importância, apego, compreensão, honestidade, apoio, afeto e admiração.

Trechos das respostas dos jogadores para poder ilustrar melhor suas percepções acerca a amizade. Compartilhar momentos : “Amizade, seja ela virtual ou real, é você ter pessoas ao seu redor que compartilham de seu mesmo estado de espírito e de ambas as partes estão dispostos a ajudar ou compartilhar momentos, sejam esses de diversão ou tristeza!”. Embora seja preferível adotar uma definição de amizade que se aplique a todo amigo, em qualquer cultura, e em qualquer época, as concepções de amizade variam, não apenas quanto aos aspectos referidos, mas também segundo critérios como idade, sexo, estado civil, religião, status profissional, escolaridade, etnia e raça (Souza, 2006). O que caracteriza aqui a proximidade, seria a capacidade de compartilhar momentos e ajudar.

Amizade como família sobre esta concepção: “Amigo, é alguém que teríamos como familiar, se pudéssemos escolhê-lo!” A família como primeira forma de inserção na sociedade, é onde se organizam os primeiros parâmetros de comportamento. A sociedade, representada neste momento pelos pais, imporia as leis e limites que orientariam a construção da personalidade. A possibilidade de socialização primária está sendo compreendida dentro das redes sociais virtuais, a uma virtualidade também das relações familiares substituídas por amizades virtualizadas. Um dos aspectos fundamentais da definição de amizade é a ausência de laços familiares ou de parentesco entre amigos, justamente, por não podermos escolher parentes ou familiares.

A questão do tempo: “Passar horas jogando juntos, jogar com o uso do skype, ter no msn, esperar o amigo entrar no jogo pra fazer missões juntos etc.” Então, o vínculo entre os pertencentes deve existir de uma forma consciente e concreta, mas não necessariamente esses membros precisam estar fisicamente no mesmo lugar, ao mesmo tempo, no entanto devem passar algum tempo juntos para concretizar o vínculo.

Sentimento de pertencimento a uma comunidade: “Amizade é companhia, você só cria um laço de amizade com companhia, no dia a dia, já ouvi caso em que pessoas fizeram laços de amizade em presídios só berrando uma para a outra de ente as celas. Amizade se faz assim com o tempo que vc convive com a pessoa, e isso é possível sim entre pessoas distantes se falando por um pc...porém a forma mais alta e melhor e se ter amizade ou qualquer relacionamento com alguém é estando em sua presença quanto a isso não há discussão , e no caso de MMORPG o fato de ser amigo online muitas vezes é um alívio p certas pessoas que tem dificuldades em ter relacionamentos por certos motivos (aparência ,vergonha etc..) e lá muitas vezes é o "bom da boca" e acaba achando um lugar par si ...porém vivemos num mundo real e acho q o jogo deve nesse caso server apenas como um...treino ou iniciação para passar essas dificuldades que existem par alguns.” A comunidade gera no indivíduo um confronto entre valores coletivos, adquiridos por pertencer a uma determinada sociedade, com os valores individuais, gerados em sua história e desenvolvimento, seus gostos e desgostos enquanto experimentador do mundo. Berger & Luckmann (1985) afirmam que o indivíduo não nasce pertencente a uma sociedade, nasce, sim, com a pré-disposição para suas interações com os outros. A amizade é ressaltada como a força da relação de confiança, no entanto a interação face a face que os jogadores percebem não influencia o comportamento, a diferença é somente o contato externo, existe portanto uma configuração de uma sociedade virtual onde as relações são virtualizadas. Assim é inevitável que o jogador confie no amigo para que possa indica-lo para uma comunidade ou não.

Sentimento de respeito: “Pessoas que se respeitam, e trocam experiências, alegrias, vivencias, que se ajudam seja in-game ou fora. Que se importam com o bem estar de um companheiro/amigo.” O sentimento de respeito vem da troca de relações e do convívio no universo virtual, a rede de amizades participam na vida do indivíduo, orientando seus comportamentos, valores, escolhas realizadas para seu convívio pessoal. Há uma rede de interações entre os seres humanos que vão interagindo continuamente, provocando uma reação no outro, modelando comportamentos que se baseiam em expectativas alheias.

Companheirismo real poder fazer algo de bom: “Amizade e companheirismo real. Poder fazer algo de bom por alguém do seu convívio, seja ele virtual ou real”. As pessoas envolvidas em relações de amizade buscam ser agradáveis e fazer algo para seus amigos este relação de comprometimento voluntário pode ser virtual ou real. A amizade pode ser um relacionamento pessoal e voluntário, que propicia intimidade e ajuda, no qual as duas partes gostam uma da outra e buscam a companhia uma da outra

“Depende, acho que o contato com a pessoa , eu mesmo tenho vários amigos de varias guilds de outros jogos que não conheço pessoalmente , mas que marcaram na minha passagem pelos jogos , ai tenho eles adicionados em paginas sociais , conversamos , zuamos e é tudo uma bagunça saudável =D Faz se mais amigos quando se dedica a fazer os outros se interessarem por ela. Nos estágios iniciais de um relacionamento é importante que as revelações sejam recíprocas, porque eles facilitam o desenvolvimento da confiança.

Ter confiança: “Ter confiança em alguma pessoa, seja no mundo real ou virtual (embora eu prefira no mundo real), dividir as preocupações, se divertir, ter interesses em comum”. A confiança aqui aparece como um sentimento que dividir algo, compartilhar, no entanto deve ser mútua e se estabelecer em uma relação que perdure no tempo.

Relação de confiança: “Amizade é a relação de confiança mútua entre duas pessoas, independente de ser com pessoas reais ou virtuais, mas a diferença entre pessoas reais e virtuais é o contato externo, você acaba conhecendo melhor a pessoa por ter contato direto com ela, você pode observar as reações dela conforme as suas próprias ações e falas.”

De acordo com os participantes, a questão era se os mesmos acreditavam que os demais membros da sua Guilda/Clã seriam seus amigos, (50%) responderam não e (50%) responderam sim. As respostas foram de diversos cunhos, envolvendo coleguismo, relações estritamente de jogadores e diversas outras nomenclaturas para os vínculos estabelecidos.

Considerações finais

A sociedade atual está criando uma nova ética do relacionamento no qual as amizades tem laços que são cada vez mais fragilizados, pode-se afirmar que na era virtual a confiança no próximo está vacilante. Através dos dados obtidos, observa-se que a população estudada em sua maioria é masculina, jovem, universitária, que possui renda média, que jogam de 10 a 19 horas por semana, que já negligenciaram atividades de responsabilidade externas ao jogo. São pessoas que buscam divertir-se com outros jogadores, que começaram a jogar devido a influências de amigos e que acreditam que o conceito de amizade é baseado na confiança.

Apesar de não ser objetivo inicial dos jogadores desenvolverem amizades no âmbito do jogo, porém, este se torna um fator de ganho secundário. Entretanto desenvolver amizades é fundamental nos questionamentos relacionados às Guildas/Clãs, frequentemente relacionadas a amizades e convite de amigos. Ao buscar as concepções de amizade das pessoas que jogam MMOs; observou-se que as amizades reais serem levadas também para o âmbito virtual, a busca por novas amizades se faz presente no contexto do jogo. O critério de inserção no jogo se repete quando falamos do conceito menor denominado Guilda/Clã, a maioria dos jogadores “foram convidados por amigos”.

Em nossa sociedade os MMOs representam uma comunidade (pois se constituem de sujeitos que possuem interesse em comum) por sua vez, a Guilda/Clã seria equivalente ao conceito de comunidade. A concepção de amizade para os jogadores, devem ser baseadas primariamente na confiança. Os relatos dos participantes nos permite entender qual a concepção de amizade para eles, bem como, se há predileção por parte dos participantes por amizades reais ou virtuais. Em nossa sociedade para participar da comunidade é preciso ter amigos inseridos nela, sejam eles reais ou virtuais.

Quanto ao constructo “Amigo, é alguém que teríamos como familiar, se pudéssemos escolhê-lo!”, percebe-se divergências em relação ao sentimento de amizade intrafamiliar. A amizade vem sendo definida como um relacionamento entre pessoas que não são familiares, parentes ou parceiras sexuais mesmo existindo estudos onde os participantes demonstraram que é possível relações de amizade entre parentes.

As concepções de amizade são as mesmas, sejam elas para o âmbito real ou virtual, como relatado pelos participantes. A socialização realizada através da jogo exige a aquisição de vocabulários específicos e comportamentos em função das relações e dos valores, o que significa em primeiro lugar, que os jogadores estruturam interpretações e condutas dentro e fora dos jogos que são instituídas socialmente. Deste modo identifica-se um padrão de comportamento dos participantes em relação às concepções e conceitos atribuídos às nomenclaturas utilizadas para definir suas relações.

Conforme a idade dos jogadores aumenta, suas concepções sobre a diferença entre amizade virtual e real se modificam entre a confiança para estabelecer uma relação, o companheirismo manifesto no jogo, o respeito e a ajuda mútua. O que caracteriza aqui a proximidade nos laços afetivos seria a capacidade de compartilhar momentos e ajudar.

Diversos foram os participantes que utilizaram o termo “colega” para definir outro participante, limitando sua interação ao ambiente do jogo. Portanto, para os participantes que não encontram diferenças entre amizades reais e virtuais, definem suas relações como relações de amizades onde não há nenhum tipo de diferenciação do plano real para o virtual. Já para os participantes da pesquisa que consideram haver diferenças entre amizades reais e virtuais (50%), definem suas relações como relações de coleguismo.

A maioria dos jogadores acredita não existir diferença entre amizade real e virtual posto que os dados não apontam diferenças significativas. Portanto as amizades se formam, e mantêm através da inter-relação com vários fatores que são situacionais, econômicos, culturais e individuais. Há alguma prevalência da opinião de não haver diferença entre amizades reais e virtuais, pois tanto no âmbito real quanto no virtual, os participantes fazem uma diferenciação do constructo “amizade” para o constructo “coleguismo”.

Para estes sujeitos da pesquisa não há diferença entre amizades reais e virtuais, o que há é uma diferenciação entre a qualidade dos vínculos, sendo coleguismo ou amizade, dependendo do grau de confiança depositado naquela relação.

Referências

- Bauman, Z. (2001). Modernidade Líquida. Título Original: Liquid Modernity. Tradução: Plínio Dentzien, autorizada da edição inglesa publicada em 2000 por Polity Press, Oxford, Inglaterra. Jorge Zahar Editor, 2001. 258 p.
- Berger, P. L. & Luckmann T. (1985). Construção social da Realidade, Editora Vozes, RJ
- Chinoy, E. (1976). Sociedade – Uma introdução à sociologia, Editora Cultrix, São Paulo.
- Esperandio, M. R. G (2007). Para entender a pós-modernidade, Editora Sinodal. São Leopoldo – RS.
- Elias, N. (1987). A sociedade dos indivíduos. Jorge Zahar Editor Ltda, Rio de Janeiro.
- Jameson, F. (1985). Pós-modernidade e sociedade de consumo. In: Revista Novos Estudos CEBRAP. São Paulo, nº12.
- Levy, P. (1999). Cibercultura. Editora 34, Rio de Janeiro. MMORPG.COM (2015) <http://www.mmosite.com>
- Nicolaci-da-Costa, S. M. (2006). Cabeça Digital: O cotidiano na era da informação. Editora PUC-Rio, São Paulo – SP.
- Palácios, M. (1996). Cotidiano e Sociabilidade No Cyberespaco: Apontamentos Para Uma Discussao. In: Fausto Neto, Antonio; PINTO, Milton José. (Org.). O Indivíduo E As Mídias. Rio De Janeiro, 1996, p. 87-104.
- Sartre, J. P. (1987). O existencialismo é um Humanismo, Nova Cultural, São Paulo.
- Sawaia. B. B. (1998). Psicologia Social e Comunitária. 12ª edição. Editora Vozes, RJ.
- Silva Filho, A. M. (2001). A Era da informação. Publicada na Revista Espaço Acadêmico, Ano I, nº 02 . Disponível em http://www.espacoacademico.com.br/002/02col_mendes.htm, acessado no dia 17 de novembro de 2010.
- Souza, L. K. de (2006). Amizade em adultos: Adaptação e Validação dos Questionários McGill e um estudo de diferenças de gênero. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/6086/000524836.pdf?sequence=1> acessado no dia 03 de novembro de 2012.