

 <https://doi.org/10.47456/simbitica.v11i3.43333>

Jogos online como espaço de construção identitária: uma perspectiva do círculo mágico em League of Legends

Online games as a space for identity construction: a perspective from the magic circle in League of Legends

Juegos online como espacio de construcción identitaria: una perspectiva del círculo mágico en League of Legends

Simone Artifon

Universidade Federal de Pelotas

Rebeca Recuero Rebs

Universidade Federal de Pelotas

Nalva de Lima Lorenzatto

Universidade Federal de Pelotas

Resumo Este artigo investiga a construção identitária em jogos online, centrando-se na perspectiva do círculo mágico em *League of Legends*. O objetivo situa-se em compreender como são configuradas as identidades dos seus jogadores. A discussão teórica incluiu a problematização dos conceitos de círculo mágico em jogos online e da construção identitária nesses ambientes. Através da abordagem metodológica qualitativa, o estudo proporciona uma compreensão do efeito do círculo mágico. Dentro desse espaço, os jogadores não apenas participam, mas forjam e habitam suas identidades, consolidando o *League of Legends* como um ambiente dinâmico, multifacetado e imersivo, em que elementos audiovisuais, interações e narrativas convergem para experiências singulares e personalizadas; por meio deles, os jogadores revelam traços de si e incorporam novas facetas identitárias oriundas dessas construções no jogo ao seu *eu*, sugerindo um importante papel desses ambientes digitais na constituição identitária do sujeito.

Palavras-chave: jogos online; círculo mágico; identidade; League of Legends.



Abstract This article investigates identity construction in online games, focusing on the perspective of the magic circle in League of Legends. The aim is to understand how players' identities are configured. The theoretical discussion includes problematizing the concepts of the magic circle in online games and identity construction in these environments. Through a qualitative methodological approach, the study provides an understanding of the effect of the magic circle. Within this space, players not only participate but also forge and inhabit their identities, consolidating League of Legends as a dynamic, multifaceted, and immersive environment where audiovisual elements, interactions, and narratives converge to create unique and personalized experiences. Through them, players reveal traits of themselves and incorporate new identity facets originating from these in-game constructions into their selves, suggesting an important role of these digital environments in the subject's identity constitution.

Keywords: online games; magic circle; identity; League of Legends.

Resumen Este artículo investiga la construcción identitaria en juegos online, centrándose en la perspectiva del círculo mágico en *League of Legends*. El objetivo es comprender cómo se configuran las identidades de sus jugadores. La discusión teórica incluyó la problematización de los conceptos de círculo mágico en juegos online y de la construcción identitaria en estos entornos. A través del enfoque metodológico cualitativo, el estudio proporciona una comprensión del efecto del círculo mágico. Dentro de este espacio, los jugadores no solo participan, sino que forjan y habitan sus identidades, consolidando *League of Legends* como un entorno dinámico, multifacético e inmersivo, donde los elementos audiovisuales, interacciones y narrativas convergen para experiencias singulares y personalizadas; a través de ellos, los jugadores revelan rasgos de sí mismos e incorporan nuevas facetas identitarias provenientes de estas construcciones en el juego a su yo, sugiriendo un papel importante de estos ambientes digitales en la constitución identitaria del sujeto.

Palabras clave: juegos online; círculo mágico; identidad; League of Legends.

Recebido em 19-12-2023

Modificado em 29-04-2024

Aceito para publicação em 28-08-2024

Introdução

Com o avanço da tecnologia, novas oportunidades interativas vêm surgindo no mundo dos jogos digitais, permitindo a criação de um universo virtual distinto do concreto, concebido como idealizado e fantástico.

Com a ascensão dos jogos online na cultura digital (Santaella, 2006), a natureza do círculo mágico, inicialmente definido por Huizinga (2000) como um espaço em que o jogo se desenrola de forma distinta do cotidiano, com regras próprias e capacidade de absorver intensamente o jogador, tem vindo a ser reavaliada. Autores contemporâneos como Salen e Zimmerman (2012) propõem uma visão mais flexível do círculo mágico, vendo-o não mais como uma fronteira rígida, e sim como uma membrana permeável que transpõe a interação do jogador entre o jogo e o mundo físico, desafiando e expandindo suas identidades.

A identidade pode ser vista como intrínseca à natureza humana, uma vez que se manifesta em, praticamente, todos os aspectos do cotidiano dos sujeitos. Apesar de a delimitação do conceito ser complexo e multifacetado, devido ao grau de abstracionismo que transporta, continua a ser amplamente discutida no campo das ciências sociais. As tendências para a especialização no campo da prática e para a generalidade no campo teórico geraram uma multiplicidade de discursos, tornando-se quase sempre necessário situá-lo no tempo e nos seus objetivos específicos (Hall, 2006).

Em consonância com essa discussão e frente à complexidade da experiência nos jogos online, formularam-se as seguintes questões: Como o círculo mágico afeta o constructo identitário? De que forma os elementos e as práticas dentro desse círculo moldam a identidade do sujeito? Assim, o presente estudo tem como objetivo compreender como são configuradas as identidades na perspectiva do círculo mágico em *League of Legends* (LoL¹). Para responder a estas perguntas, foi aplicado um questionário online para 113 pessoas, jogadoras de LoL.

A pertinência dessas questões preendem-se com a leitura apriorística de que há um ambiente audiovisual meticulosamente construído pelo jogo, que transporta os jogadores para cenários que estimulam uma imersão além do visual. A outra faceta fundamental desse universo é a possibilidade de intervenção do jogador na construção e customização do personagem, permitindo a expressão da criatividade e individualidade através de avatares únicos que refletem suas preferências e estilo de jogo.

Além disso, o círculo mágico é um facilitador das interações sociais com outros personagens controlados pelos jogadores ou pelo próprio jogo (Pscheidt, 2021). Com fundamento neste pressuposto, conjectura-se que essas interações estabeleçam laços virtuais entre jogadores que compartilham interesses semelhantes, evidenciando o aspecto social do círculo mágico. Por fim, supõe-se que os encaminhamentos da narrativa também podem desempenhar um papel importante, de forma a moldar a experiência dos

¹ Conhecido popularmente como League ou pela abreviação LoL.

jogadores. A análise dessas suposições será a base para discutir a influência do círculo mágico na construção da identidade no universo dos jogos online.

Na primeira etapa deste artigo, faz-se o enquadramento teórico do círculo mágico em jogos online, discutindo conceitos desde Huizinga até as abordagens mais contemporâneas e seus impactos na experiência dos jogadores. A segunda trata da constituição da identidade nos jogos online, analisando como essas experiências podem influenciar a construção da identidade do jogador. A terceira etapa descreve os percursos metodológicos que guiaram esta pesquisa. A quarta, apresenta os resultados obtidos através do questionário aplicado junto aos jogadores de LoL. Na conclusão, apresentam-se as considerações que surgiram a partir do desenvolvimento do estudo, numa perspectiva que busca compreender suas interdependências de forma ontológica e holística.

O círculo mágico em jogos online

Os jogos online representam uma categoria distintiva dentro do vasto cenário do entretenimento digital, oferecendo experiências interativas que transcendem as fronteiras físicas e temporais, permitindo que sujeitos se conectem e colaborem em mundos virtuais por meio da infraestrutura global da internet (Fardo, 2013).

Para Huizinga (2000), o jogo é uma entidade sem definição, impossível de ser completamente descrita sem que nada falte ou nada sobre. Embora seja desafiador definir precisamente o que constitui a natureza do jogo, geralmente temos uma compreensão intuitiva desse conceito. A partir de uma perspectiva antropológica, os jogos digitais são considerados como artefatos culturais, pois são “passíveis de refletir quem somos e onde e como vivemos” (Soares *et al.*, 2014:2).

Ao longo dos anos, várias tentativas têm vindo a ocorrer para esclarecer esse conceito e compreender a natureza dessa atividade. Em sua obra *Homo Ludens*, Huizinga (2000) via o jogo como uma atividade ritualística que ocorre à margem da vida cotidiana, possuindo sua própria distinção espaço-temporal e aderindo a regras e convenções específicas, ao mesmo tempo em que o considerava uma entidade indefinida, conforme apresentou:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (Huizinga, 2000:13).

Para contextualizar a definição de Huizinga (2000), é relevante atentar que, na década de 1930, os jogos eram predominantemente atividades comunitárias, não havendo

uma indústria de entretenimento afirmada, no conceito que atualmente temos². Apesar de o conceito de Huizinga sobre o jogo ser mais aplicável aos jogos da época, a essência reside na ideia do que o autor chamava de círculo mágico. Esse círculo representa o campo de jogo, a arena sagrada na qual o jogo ocorre (Figura 1), sendo a fronteira que evita a passagem da ficção para a vida ordinária.

Figura 1. Demonstração do círculo mágico de Huizinga



Fonte: Ayres (2020).

Observando a imagem de Ayres (2020), percebe-se que, no momento da ação do jogo, o sujeito entra no círculo mágico, no qual vivencia experiências significativas (fantasia, imersão, desafio), distintas e protegidas das normas cotidianas (problemas, medos, incertezas). Ao deixar esse espaço, o sujeito carrega consigo os significados e aprendizados obtidos durante a experiência. Huizinga considera que:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (Huizinga, 2000:11).

Nessa perspectiva, evidencia-se que o jogo ocorre num espaço independente, sem se mesclar com o mundo físico, com limites definidos e facilmente observáveis. As restrições temporais também conferem ao jogo um início e um fim específicos, diferenciando o momento dedicado a ele em relação a outras atividades. No entanto, apesar de Salen e Zimmerman (2012) compactuarem com Huizinga, oferecem uma definição mais

² Isso justifica a definição de Huizinga (2000:13) que incluía afirmações como “desligada de todo e qualquer interesse material” e “não se pode obter qualquer lucro”, que não fazem sentido atualmente.

contemporânea de círculo mágico, reinterpretando o conceito de limites espaço-temporais de maneira metafórica. Ao invés de uma fronteira absoluta, eles o veem como uma membrana mais flexível e permeável, cujos limites não podem ser rigidamente definidos.

Embora autores como Huizinga (2000), Caillois (2017) e Goffman (2002), definam o círculo mágico como uma demarcação entre dentro e fora do mesmo, Ferreira e Falcão (2009) contestam essa abordagem binária do conceito. Segundo estes, o círculo mágico opera predominantemente no âmbito cognitivo, conferindo novos significados ao contexto em que o jogador se encontra imerso, envolvendo a relação entre jogador, espaço, tempo, objetos e fluxo de informações digitais do jogo. Assim, o círculo mágico não estaria vinculado a uma divisão rígida entre dentro e fora, mas sim a uma escala de gradientes que conduzem a diferentes níveis de imersão no jogo³.

Ainda segundo os autores, a ideia de que existe uma gradação nas fronteiras do círculo mágico nos mundos virtuais, relaciona-se com a sensação vivenciada durante o processo de imersão e de maneira progressiva, em que “as fronteiras do círculo mágico se definem, se solidificam à medida que o processo de imersão se desenvolve, à medida que uma realidade parece se transformar em outra, à medida que atravessamos o espelho” (Ribeiro, Falcão, 2009:89). Desse modo, a ideia principal não consistiria em ver o círculo mágico como algo que encapsula o jogador, restringindo seu espaço e tempo cotidianos, transportando-o para uma zona alternativa. Em contrapartida, vê-se o círculo mágico como um elemento mediador que atua para facilitar a interação do jogador entre o jogo e a vida cotidiana.

O processo de mediação em jogos pode ocorrer de forma fluída ou de forma sólida⁴, na qual o círculo mágico não separa completamente o mundo do jogo do cotidiano, mas age como um princípio de mediação, auxiliando o jogador a lidar com diferentes aspectos de um único universo em vez de dois distintos (Ribeiro, Falcão, 2009). Essa análise destaca a importância da interação jogador-jogo na construção da experiência, indo além da concepção tradicional do jogo como mero objeto simbólico, ressaltando a complexidade da interação na esfera dos jogos online.

Ao analisar o impacto da imersão na construção da identidade, torna-se evidente que essa experiência transcende o fato de ocupar o tempo jogando, podendo moldar a forma como os indivíduos se percebem e se relacionam com o mundo físico. Como destaca Rebs (2014), a ênfase na complexidade da imersão e interação em jogos online tem implicações significativas na construção da identidade do jogador, visto que o

³ Ferreira e Falcão (2009) sustentam que a imersão está intrinsecamente relacionada à atenção, classificando-a em dois tipos: imersão operacional e narrativa. A imersão operacional está vinculada à atenção seletiva, sendo acionada naturalmente pelo jogador em situações que demandam maior concentração para resolver tarefas imediatas, especialmente durante fases mais intensas do *gameplay*. Por outro lado, a imersão narrativa envolve a atenção sustentada, destacando-se quando a narrativa assume o foco principal, proporcionando momentos mais tranquilos no *gameplay* e permitindo ao jogador explorar o ambiente e o cenário do jogo.

⁴ Ribeiro e Falcão (2009) descrevem que a forma fluída é caracterizada pela fusão entre ficção e realidade através de fronteiras difusas, ao passo que a forma sólida proporciona profunda imersão e deslocamento do espaço-tempo.

aprofundamento nos ambientes virtuais pode conectá-lo integralmente à narrativa e ao contexto do jogo.

Sendo a imersão um dos principais motivadores para os jogadores, pois confere uma percepção de pertença virtual, Bartle (2005) defende que essa sensação não depende do grau de realismo do ambiente virtual, ou seja, este só necessitaria refletir o suficiente da realidade para suspender a descrença⁵ do jogador temporariamente.

Para o autor, a imersão não é um conceito simples, mas sim uma progressão por diferentes níveis pelos quais o jogador deve passar pela seguinte ordem: emerso, avatar, personagem e persona. No nível emerso, o jogador percebe o objeto que controla como algo separado; se o jogador se identifica com o objeto como sua representação virtual, ele o considera seu avatar; ao projetar a sua personalidade no objeto e vê-lo como a própria representação virtual, o jogador atinge o estágio de personagem; se o jogador se considera o próprio objeto no mundo virtual, então trata-se da persona.

Ao absorver profundamente o jogador, o jogo desempenha um papel primordial na representação simbólica e de estímulo à imaginação, cujo propósito intrínseco revela sua natureza descompromissada. Csikszentmihalyi (2020) corrobora essa ideia, mencionando que a realização de uma atividade que envolva uma experiência otimizada, livre das suas consequências, emerge como a recompensa em si. A teoria da experiência otimizada do autor tem como base o conceito de *flow*. Esse estado ocorre quando o sujeito está profundamente envolvido numa atividade, ao ponto de perder a noção de tempo e do ambiente ao seu redor, pelo puro prazer de fazê-la⁶.

Para McGonigal (2012), o *flow* acontece quando a atividade é desafiadora, os objetivos estejam claramente definidos, que haja *feedback*, e que o jogador experimente o paradoxo de manter o controle de uma situação incerta. Nesse sentido, a progressão gradual da dificuldade no jogo conduz a uma experiência ainda mais otimizada de *flow* para o jogador.

Desse modo, o engajamento nos jogos online, especialmente quando os jogadores alcançam o estado de *flow*, pode ser comparado a entrar no círculo mágico do jogo. Ambos os conceitos descrevem estados mentais em que a experiência se torna a realidade principal para o jogador.

Apesar da afirmação de Bartle (2005) de que a imersão por si só não é suficiente para satisfazer o jogador no mundo virtual, ela contribui decisivamente para a afirmação da sua identidade. Ao alinhar-se aos princípios da teoria do *flow* e do círculo mágico, em que o estado de imersão surge como um componente central nos jogos online, torna-se importante compreender de que maneira essas experiências e suas interações moldam a identidade dos jogadores.

⁵ Capacidade humana de suspender o julgamento sobre a veracidade de uma história, permitindo seu envolvimento (Coleridge *apud* Benin, 2019).

⁶ Esse estado de experiência otimizada proporciona senso de ordem à consciência e ocorre quando há um investimento de energia psíquica em direção a objetivos claros e realistas (Csikszentmihalyi, 2020).

Construção da identidade no universo dos jogos online

Stuart Hall (2006) descreve três momentos históricos nos quais as concepções de identidade passaram por transformações significativas. O primeiro remonta à visão aparentemente rígida que prevaleceu durante o Iluminismo, quando a ideia era de um indivíduo completamente unificado e centrado⁷. No segundo momento, a concepção do indivíduo com uma identidade fixa foi gradualmente substituída pela perspectiva do sujeito sociológico, que começou a reconhecer que a complexidade de sua identidade se formava na interação entre o indivíduo e a sociedade em que ele estava inserido. No terceiro momento, surge a noção de sujeito pós-moderno, fortemente influenciado pela fluidez da contemporaneidade⁸. Assim, pode-se entender *a priori* que, em um mundo caracterizado por mudanças rápidas e constantes, a identidade desse indivíduo também se torna fluida, permeável e difícil de ser claramente definida. Desse modo, a identidade passa a ser o resultado de escolhas conscientes e em constante transformação, em contraposição à abordagem essencialista que prevalecia.

Sob esse prisma, Rodotà (2008), ao abordar a formação da identidade sob uma perspectiva contemporânea, considera principalmente o impacto da revolução tecnológica e suas implicações. Segundo o autor, a esfera digital pode transformar a identidade de um indivíduo, tanto através da perpetuação de ações no campo virtual quanto por meio de implicações psicológicas, como a busca incessante pelo ideal de perfeição promovido pela mídia.

Balizado a isso, infere-se que a internet se tornou mais conveniente e ágil, permitindo influenciar e ser influenciada com apenas um toque na tela dos dispositivos eletrônicos. Nesse cenário, em que o indivíduo transita de forma fluída através da vasta gama identitária, os meios de comunicação se tornam um espaço vital, em que as diversas representações dos indivíduos são apresentadas às pessoas. Se, conforme Bauman (2005:51), “houve um tempo em que a identidade humana de uma pessoa era determinada fundamentalmente pelo trabalho produtivo desempenhado na divisão social do trabalho”, atualmente, a identidade é resultado de escolhas específicas feitas em meio a infinitas possibilidades, que se desenvolvem em torno do entretenimento, da estética, da representação visual e do consumo.

Uma dessas possibilidades, na época pós-moderna, são os jogos online, que se destacam como elemento que influencia a composição da identidade (Bartle, 2005; Ribeiro, Falcão, 2009; Rebs, 2014), proporcionando experiências que oferecem um espaço paralelo em que os indivíduos podem explorar e desenvolver facetas do *eu* inacessíveis no mundo físico.

⁷ “Consistiria em um núcleo interior que emergia pela primeira vez com o nascimento do sujeito e desabrochava com ele, permanecendo essencialmente o mesmo – contínuo ou idêntico” (Hall, 2006:7).

⁸ Hall (2006) defende que as identidades modernas são fragmentadas e que elas devem parecer estáveis. Isso ocorre porque a crença em um *eu* unificado é crucial para a autopreservação, mesmo que seja ilusória. Mesmo que se reconheça a multiplicidade de aspectos que compõem a identidade, é importante manter uma visão estável de si para que haja senso de segurança em situações cotidianas, concentrando essa estabilidade em momentos de interação, nas quais apresentamos uma imagem homogênea para sermos aceitos socialmente (Barros Filho *et al.*, 2005 *apud* Rebs, 2014).

A noção de identidade online tornou-se cada vez mais relevante num mundo onde a interação digital se incorporou intrinsecamente à vida cotidiana do sujeito. Na esfera dos jogos online, os jogadores frequentemente adotam identidades online, conhecidas como avatares⁹, os quais permitem a experimentação de outras interações e personalidades (Turkle, 1997). Significa que, quando um jogador consegue adotar outra(s) identidade(s), é porque ele já se encontra inebriado no círculo mágico.

Yee (2007) e Bartle (1996) salientam que as escolhas dos jogadores na criação e evolução de seus avatares, refletem mudanças na autoimagem e na autopercepção ao longo do tempo, tornando-se aspecto fundamental da construção da identidade no mundo dos jogos online. Diante desse cenário, o ambiente paralelo proporcionado por esses jogos se revela uma oportunidade singular e segura para que os jogadores possam explorar diversas identidades. Turkle (1997) conclui que, ao se engajarem nessa experiência, eles têm a possibilidade de adquirir um entendimento mais profundo de si mesmos, descobrindo facetas de sua personalidade e refletindo sobre quem são e quem podem se tornar no mundo físico.

Desse modo, eles podem assumir papéis diferentes, desafiar limites pessoais e descobrir novos interesses e habilidades, moldando como o sujeito se vê e interage com os outros, no mundo digital e no mundo físico. Essa experimentação virtual pode contribuir para o desenvolvimento de uma identidade experimentada e multifacetada, que se baseia nas escolhas individuais e nas experiências dentro do jogo. Rebs (2014) acrescenta que os jogos digitais não são apenas um meio de entretenimento, mas também um espelho que reflete e influencia a autoimagem dos jogadores.

A construção da identidade nos jogos online relaciona-se também a partir do pensamento de Freud (2001), sob o prisma do inconsciente e dos mecanismos de defesa. Quando se aplica essa perspectiva associada aos jogos online e à identidade do jogador, é possível argumentar que o círculo mágico dos jogos oferece um espaço em que os desejos, as aspirações e fantasias, muitas vezes reprimidos no cotidiano, emergem de forma mais livre.

Conectando a ideia de Freud (2001) à dialética de Turkle (1997), sobre a ambiência virtual propiciar um espaço exclusivo e seguro para a experimentação de outras identidades, os jogadores podem empregar (inconscientemente) mecanismos defensivos como a projeção, a sublimação, a compensação, a identificação e, até mesmo, a negação, como meio de lidar com conflitos internos e canalizar emoções de forma controlada.

Sob a influência dos pensadores citados, torna-se evidente que a identidade não é uma entidade estática, mas sim um processo em contínua transformação. Ela é moldada não apenas pelo ambiente físico, mas também por escolhas pessoais, interações sociais e pelas oportunidades oferecidas pelo mundo digital, transformando os jogos online em portais para uma compreensão mais profunda e multifacetada do *eu*.

⁹ Os avatares permitem que os jogadores explorem diferentes identidades, experimentem aspectos variados da subjetividade e brinquem com sua própria identidade (Damer, 1998).

Percurso Metodológico

Idealizado e lançado pela Riot Games em 2009, LoL é um videogame online *multiplayer*¹⁰ gratuito, sendo um dos jogos digitais mais influentes e populares atualmente (Riot Games, 2023). Mesmo após tantos anos, está longe de ser considerado obsoleto, já que, em novembro de 2021, a Riot afirmou que *League of Legends*, junto com seus títulos derivados, possuía mais de 180 milhões de jogadores ativos mensalmente (Stanton, 2021). O LoL é um jogo do gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)¹¹, no qual duas equipes de jogadores competem para destruir a base inimiga enquanto defendem a própria. O jogo cria um cenário virtual no qual os jogadores têm a opção de selecionar entre diversos personagens, denominados “Campeões”, cada um com habilidades e histórias únicas.

Com o intuito de responder às questões de partida formuladas na Introdução, construiu-se um percurso metodológico que incluiu o recurso a fontes de natureza bibliográfica e da produção de informações através da aplicação de um inquérito por questionário, com perguntas devidamente ordenadas segundo a relação com o objeto de estudo e a relação que poderiam ter entre si as variáveis estabelecidas, nomeadamente, os diferentes aspectos da experiência de jogo, a customização de personagens, as interações sociais e o impacto da narrativa na construção da identidade.

Tendo em conta que o questionário deve despertar o interesse em participar, tiveram-se em atenção alguns aspectos fundamentais da sua formulação, como o uso de uma linguagem clara e direta, a não inclusão de questões que pudessem provocar a rejeição e o aumento do tempo de resposta a cada pergunta, de modo a evitar o cansaço ou a desmotivação nos inquiridos.

Buscando uma melhor interpretação dos resultados que se pretendem alcançar, o presente estudo situa-se dentro dos pressupostos epistemológicos empíricos com caráter qualitativo, sob a égide exploratória, a fim de descortinar nuances que não seriam capturadas pela abordagem puramente quantitativa.

A partir de uma amostra composta por 113 sujeitos, com idade superior a doze anos e com experiência prévia com o jogo LoL, foi realizado, de modo aleatório, um contato online com os participantes, através de comunidades de jogadores, grupos e fóruns relacionados ao jogo, sendo o questionário lançado nesses mesmos meios. Os participantes foram informados sobre os objetivos da pesquisa, da natureza voluntária da sua participação nas respostas ao inquérito, da garantia de anonimato e da sua confidencialidade, reforçando a confiança dos inquiridos e predispondo-os a emitir as suas opiniões de um modo mais aberto. Os dados foram coletados virtualmente durante três semanas, através do questionário hospedado na plataforma *Google Forms*.

¹⁰ O jogo considerado online é um tipo de jogo eletrônico jogado via Internet. Uma vez conectado à rede e à plataforma do jogo, um jogador pode jogar com outros sem que esses estejam no mesmo ambiente físico. Já os videogames definidos enquanto *multiplayer* (ou seja, multijogador) implicam a existência de múltiplos jogadores dentro de um mesmo ambiente online, seja de forma colaborativa ou competitiva.

¹¹ MOBA pode ser traduzido como Arena de Batalha Online para Multijogadores. É um gênero de jogos eletrônicos que mistura elementos de ação, estratégia e *Role Playing Game* (RPG).

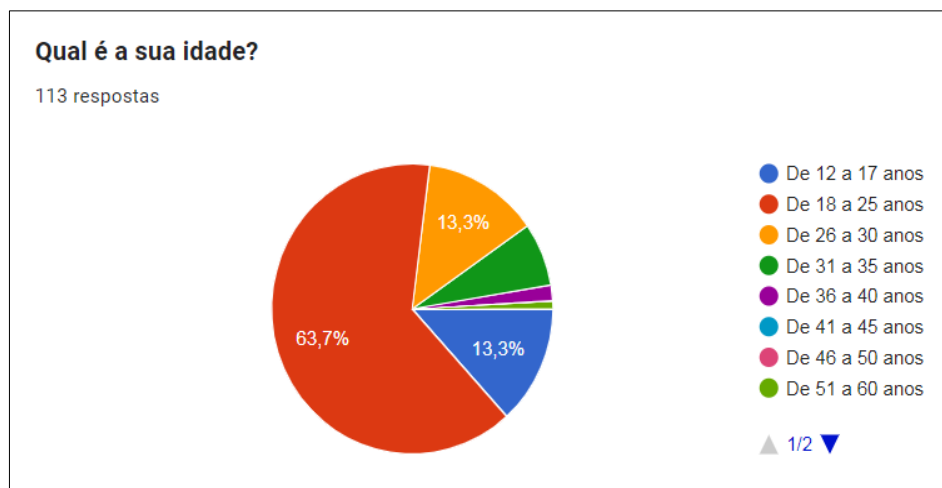
Após a fase de aplicação dos inquéritos, procedeu-se à introdução e organização da informação na mesma plataforma, posteriormente sujeita a um processo de análise, de forma a sintetizar a grande quantidade de dados recolhidos e a facilitar a sua leitura tendo em vista a futura compreensão dos mesmos. Só após a recolha das múltiplas fontes de informação para constituir um corpo de conhecimentos multi e interdisciplinares, é que se tornou possível assegurar a interpretação plural que se fez dos jogos online.

Foi, também, essa revisão abrangente da literatura, que permitiu estruturar e materializar as questões que se apresentam neste estudo, abrindo caminhos para uma resposta às questões centrais colocadas na Introdução.

Análise dos resultados

A distribuição por faixa etária revela que 77% dos jogadores têm entre 18 e 30 anos, indicando a predominância de um público maioritariamente constituído por adultos jovens. A faixa etária dos 12 a 17 anos, constituída pelos adolescentes, corresponde a 13,3% e a dos jogadores com mais de 31 e até aos 60 anos representa 9,7% do total (Figura 2). Pode-se inferir que a segmentação por idade evidencia uma natureza intergeracional no jogo LoL. Essa diversidade pode indicar uma dinâmica de desenvolvimento identitário ao longo das fases da vida, destacando a contínua importância do LoL como um ambiente propício para a formação e expressão da identidade dos jogadores.

Figura 2. Faixa etária dos jogadores participantes



Fonte: Elaboração própria a partir dos dados da pesquisa (2023).

Quanto à experiência temporal no LoL, cerca de 48,7% dos participantes indicam ter menos de 4 anos de envolvimento com o jogo, evidenciando uma notável capacidade de atração de novos *gamers*, uma vez que sua adesão ainda é relativamente recente.

Enquanto isso, 37,2% afirmam possuir uma experiência que varia entre os 5 e 8 anos, ao passo que 14,1% acumulam um histórico de 9 a 14 anos. Esses valores, por sua vez, indiciam uma tendência de fidelização dos jogadores do LoL, num espaço temporal mais alargado.

Como salienta Jenkins (2009), os jogos representam um espaço em que a participação ativa dos jogadores é essencial, considerando que o tempo investido no jogo não se traduz apenas em entretenimento, mas também em participação ativa e imersiva, construção de significados e identidades. Essa imersão é confirmada pelo fato de que 66,4% dos jogadores referem dedicar entre 3 a 6 horas diárias ao jogo, 32,7% gastam até 2 horas e 0,9% passam mais de 9 horas jogando o LoL.

Considerando que 33,6% declaram não se envolver em outros jogos, é digno de nota observar que 66,4% dos jogadores elegem outras alternativas. Representando a diversidade de gêneros eleitos pelos inquiridos, os jogos mais citados na pesquisa, foram o Valorant, o GTA V, o Counter-Strike e o Fortnite.

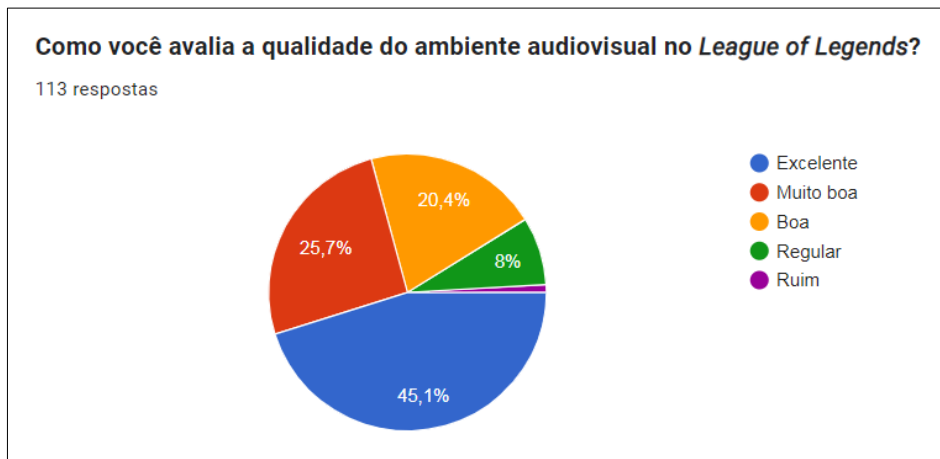
Tal comportamento demonstra que os jogadores não se limitam ao círculo mágico de LoL, mas exploram diversos mundos virtuais que refletem a natureza multifacetada de suas identidades. Salen e Zimmerman (2012), ao conceituar o círculo mágico como uma membrana permeável, indicam que os jogadores podem transitar entre diferentes espaços virtuais, mantendo sua identidade em constante evolução a partir de várias experiências. Cada jogo pode ter seu próprio círculo mágico, com regras, desafios e dinâmicas únicas, permitindo que os jogadores explorem diferentes facetas do *self*.

Enfatizando o dualismo da experiência no jogo, as informações coletadas na pesquisa revelam que 69,9% dos jogadores têm preferência por jogar tanto de forma individual como com outras pessoas. Adicionalmente, 17,7% indicaram jogar exclusivamente sozinhos, enquanto 12,4% representam aqueles que jogam apenas com amigos (ou outros jogadores).

Nessas condições, é possível inferir que, ao escolherem jogar individualmente, os jogadores buscam uma experiência mais pessoal, permitindo a exploração de aspectos individuais de sua identidade. Em contrapartida, ao jogarem com outras pessoas, a dinâmica social ganha destaque. Conforme refere Goffman (2002), os jogadores ajustam seus papéis consoante o público, sendo que essa interação pode moldar a percepção que têm de si e como são percebidos pelos outros, gerando um senso de pertencimento a comunidades específicas.

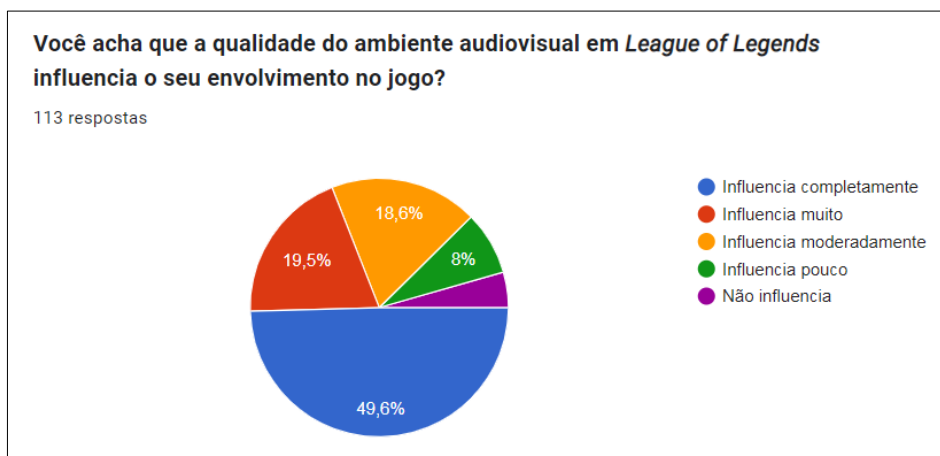
A estreita relação entre a qualidade do ambiente audiovisual do jogo e a sua capacidade em gerar um maior envolvimento dos jogadores e transportá-los para estados imersivos mais profundos estão expressas nos valores das figuras 3 e 4.

Figura 3. Avaliação da qualidade do audiovisual do LoL



Fonte: Elaboração própria a partir dos dados da pesquisa (2023).

Figura 4. Influência do audiovisual do LoL na imersão dos jogadores



Fonte: Elaboração própria a partir dos dados da pesquisa (2023).

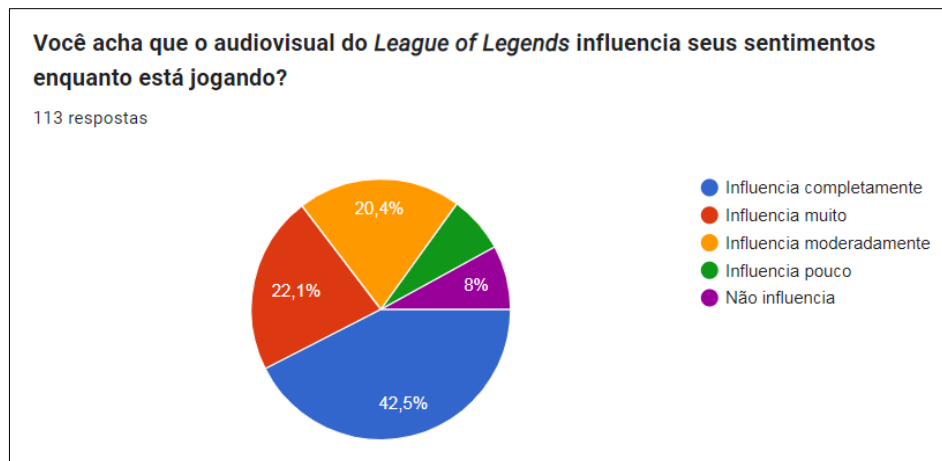
A quase totalidade dos jogadores, 91,2% avaliam a qualidade do ambiente audiovisual do jogo entre o bom e excelente, e 87,7% referem que essa qualidade influencia positivamente a sua imersão/envolvimento no jogo. A qualidade do ambiente audiovisual expressa no gráfico 2 sugere que o jogo é bem-sucedido em estabelecer níveis de imersão elevados. Bartle (1996) refere que a imersão é parte central da experiência do jogador, e o LoL é capaz de criar um cenário imersivo, permitindo que os jogadores mergulhem profundamente no círculo mágico do jogo.

A qualidade superior do ambiente audiovisual do universo LoL converge igualmente para a concepção do *flow* de Csikszentmihalyi (2020), na qual os jogadores que se encontram completamente imersos na atividade abandonam a noção de tempo e as preocupações do mundo físico.

Ao serem questionados sobre o impacto do conteúdo audiovisual do LoL em seus sentimentos durante o jogo, 85% dos jogadores reconhecem que o ambiente audiovisual

influencia suas emoções durante a partida, ao passo que, para apenas 15% afirmam não serem afetados ou pouco afetados, como evidenciado na Figura 5.

Figura 5. Influência do audiovisual do LoL nos sentimentos dos jogadores



Fonte: Elaboração própria a partir dos dados da pesquisa (2023).

Essa constatação fundamenta-se na perspectiva de Turkle (1997), a qual argumenta que a construção de uma identidade emocional pelos jogadores dentro dos ambientes virtuais é influenciada pelas experiências sensoriais e visuais que permeiam os mesmos.

As análises relacionadas ao componente audiovisual ressaltam que o ambiente externo virtual do jogo permite que os jogadores se adaptem ao mundo do LoL, mergulhando no círculo mágico e moldando não apenas seu *eu*, mas também como se sentem e se relacionam nessa ambiência, tornando-o fator desencadeante no desenvolvimento identitário.

Quando questionados sobre a customização de seus personagens, 88,5% dos jogadores afirmaram que personalizam seus campeões, investindo significativamente na criação de uma identidade visual própria dentro do jogo. Ao contrário, apenas 11,5% optam por não fazê-lo.

A personalização no LoL, feita através de *skins* ou *mod skins*¹², pode representar a expressão pessoal intrinsecamente ligada à construção da identidade dos jogadores. Damer (1998) destaca a importância dos avatares como representações virtuais dos *gamers*, tornando-se uma nova fronteira nos espaços participativos online.

No contexto do LoL, a personalização dos Campeões reflete essa liberdade identitária, permitindo que os jogadores moldem seus campeões de acordo com suas preferências, estilos e gostos pessoais, criando uma experiência única e personalizada, em que a identidade concreta se entrelaça com a virtual, proporcionando uma oportunidade para a autoexpressão e autoexploração.

A conexão entre a customização dos personagens e a formação da identidade torna-se mais evidente ao interrogar os jogadores sobre como a escolha do Campeão influencia

¹² As *skins* são alterações visuais do campeão compradas na loja do LoL e que não afetam o jogo. Já as *mod skins* são modificações adquiridas por meios não oficiais, o que pode levar ao banimento da conta.

a sua identificação. Para 74,3% dos jogadores de LoL que responderam o questionário, a seleção do personagem é percebida como um elemento que influencia sua identificação, enquanto 25,7% afirmam não serem afetados por essa escolha.

Diante do exposto, nota-se que a escolha do Campeão, além de ser uma decisão estratégica dentro do jogo, também é percebida como uma extensão da identidade, por meio da qual o jogador procura conectar-se com aspectos que ressoam com sua própria personalidade e estilo de jogo¹³. Pode-se inferir, inclusive, que a customização de personagens contribui para a construção da narrativa individual de cada jogador, pois estabelecem identificações capazes de gerar laços emocionais e vínculos, resultando numa experiência de jogo mais imersiva e personalizada.

Adicionalmente, 87% dos jogadores acreditam que a escolha do Campeão facilita a expressão de seu jeito de ser, enquanto 12,4% não o reconhecem. Isso sugere que o corpo virtual escolhido possui inscrita a subjetividade que criará a sensação de pertencimento ao ambiente (Santaella, 2006).

Santaella (2006) refere ainda que a subjetividade é o diferencial na interação através das habilidades e características extracorporais adquiridas, que facilita a imersão no círculo mágico, bem como a possibilidade de experimentação de múltiplas identidades e expressão do eu.

No entanto, quando indagados se a forma como os jogadores vivem seu mundo no LoL influencia sua maneira de ser no mundo físico, os resultados são mais variados, considerando que 59,3% dos jogadores responderam que influencia, e 40,7% referem não influenciar. Essa dualidade indica que algumas pessoas podem encontrar maior conexão entre sua experiência no jogo e sua identidade pessoal, enquanto outras podem manter uma separação mais clara entre os dois mundos.

Ao serem questionados se o seu Campeão do LoL possui alguma semelhança física com os próprios jogadores, 54% alegam que são semelhantes a eles no mundo concreto, enquanto que 46% referem que não há semelhança. Essa variação na percepção pode ser sustentada através do conceito do *The Proteus Effect* (Yee, Bailenson, 2009), segundo o qual os jogadores podem escolher ou criar avatares que representam uma versão idealizada envolvendo semelhanças físicas. Aqueles que veem similitudes entre seus avatares e eles próprios, buscam uma representação mais fiel de si, enquanto os que não veem semelhanças físicas, possivelmente fazem projeções idealizadas de imagem.

Quanto à semelhança psicológica, 73,5% dos jogadores disseram que seus Campeões são semelhantes a eles no mundo físico, e 26,5% referem não haver semelhança. Esses dados mostram que as pessoas tendem a escolher personagens com os quais se identificam emocionalmente. Isso acontece quando os jogadores sentem que têm características de personalidade, valores ou objetivos semelhantes aos de seus personagens, afetando a sua identidade. É importante notar que, embora haja a busca por

¹³ A extensa variedade de campeões à disposição no LoL (cerca de 166), proporciona uma diversidade de estilos de jogo, habilidades e narrativas que possibilitam aos jogadores encontrar personagens que estejam em sintonia com sua personalidade e preferências. Informações disponíveis em <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/> [Consult. 28-11-2023].

semelhanças físicas ou psicológicas em seus Campeões, muitos jogadores também podem optar por personagens que representem um escape da realidade ou uma experimentação de identidades outras, conforme apontam Banks e Bowman (2014).

No contexto da frequência das interações, 74,4% dos participantes afirmaram interagir diariamente com outros jogadores no LoL, sendo que 21,3% o fazem eventualmente, e 4,4% não possuem interações. Isso revela a natureza social do círculo mágico, permitindo que os jogadores se envolvam em relações virtuais que podem ter impacto significativo em suas identidades. Bartle (1996) destaca a importância das interações sociais na esfera online e classifica os jogadores em quatro arquétipos¹⁴: os *Achievers* (Conquistadores ou Acumuladores); os *Explorers* (Exploradores); os *Socializers* (Socializadores); os *Killers* (Lutadores).

No caso do LoL, as interações diárias destacadas na pesquisa refletem a natureza *Socializer* de muitos jogadores, que valorizam não apenas a competitividade, mas também o fortalecimento das conexões sociais formadas no jogo. Essa dinâmica contribui para uma comunidade vibrante, em que a colaboração, as amizades online e a celebração conjunta de sucessos desempenham um papel crucial na experiência de jogo. No entanto, há uma ambivalência nesse processo de socialização que não pode ser ignorada. A toxicidade, os comportamentos agressivos, a linguagem ofensiva, o assédio, são alguns dos problemas persistentes em muitos jogos online¹⁵, inclusivamente o LoL, e podem criar um ambiente hostil que prejudica tanto a experiência de jogo quanto as relações entre os jogadores e a saúde mental dos mesmos (Pires, 2021).

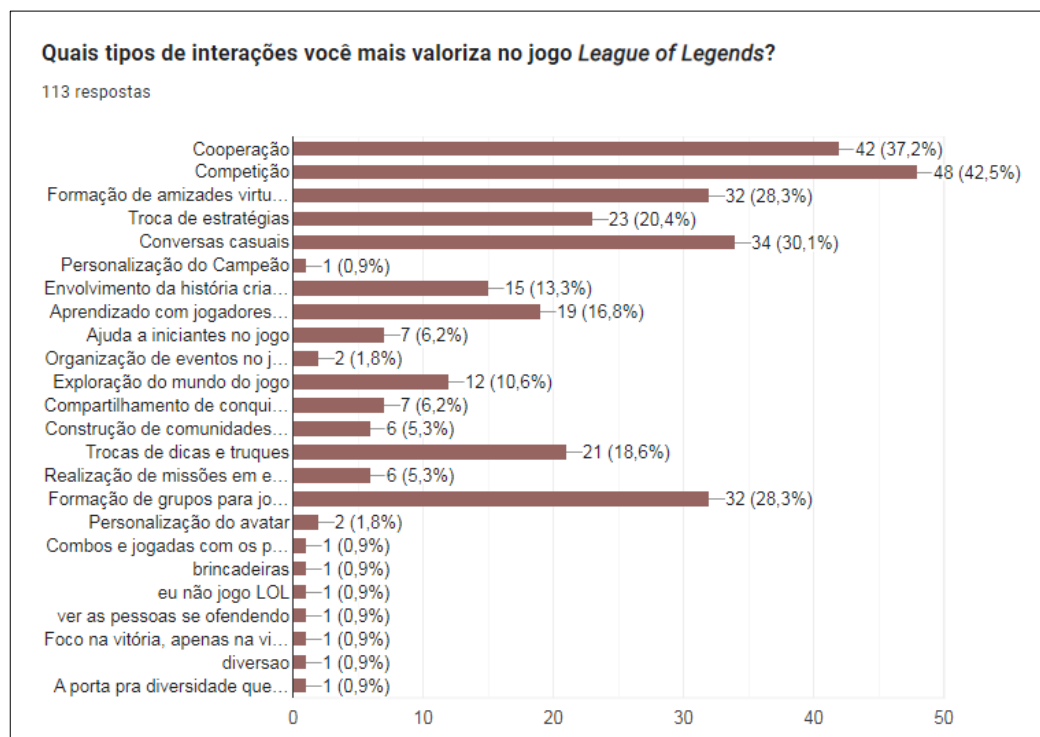
Ao aprofundar o valor atribuído a diferentes tipos de interações no LoL (Figura 6), constatou-se que interações mais valorizadas foram a competição (42,5%), a cooperação (37,2%), as conversas casuais (30,1%), a formação de amizades (28,3%) e a formação de grupos para jogar regularmente (28,3%).

A ênfase na competição e cooperação indica a busca por destaque individual e colaboração para metas comuns, evidenciando a interconexão entre identidade social e individual. A importância das conversas casuais e da formação de amizades destaca como o LoL não é apenas sobre jogar, mas também sobre criar relações e identidades.

¹⁴ Os *Achievers* buscam recompensas tangíveis, desejam prestígio, gostam de competir e ser reconhecidos; os *Explorers* são motivados pela exploração, preferem descobrir áreas, segredos, *glitches* (tipos de *bugs* que podem provocar no programa do jogo, a fim de realizar modificações não autorizadas ou tirar vantagens), e não gostam de limitações de tempo; os *Socializers* valorizam a interação com outros jogadores e NPCs (*Non-playable character*/Personagens não-jogáveis), gostam de fazer amigos e ajudá-los, além de serem sociáveis e apreciados pela comunidade; os *Killers* são competitivos, preferem PvP (*Player versus Player*/Jogador *versus* Jogador), gostam de demonstrar poder, liderar comunidades ou envolverem-se em comportamento *troll* (comportamento tóxico intencional) (Bartle, 1996).

¹⁵ O anonimato proporcionado pelos ambientes online pode encorajar comportamentos impulsivos e prejudiciais que os jogadores talvez não exibissem pessoalmente (Pires, 2021).

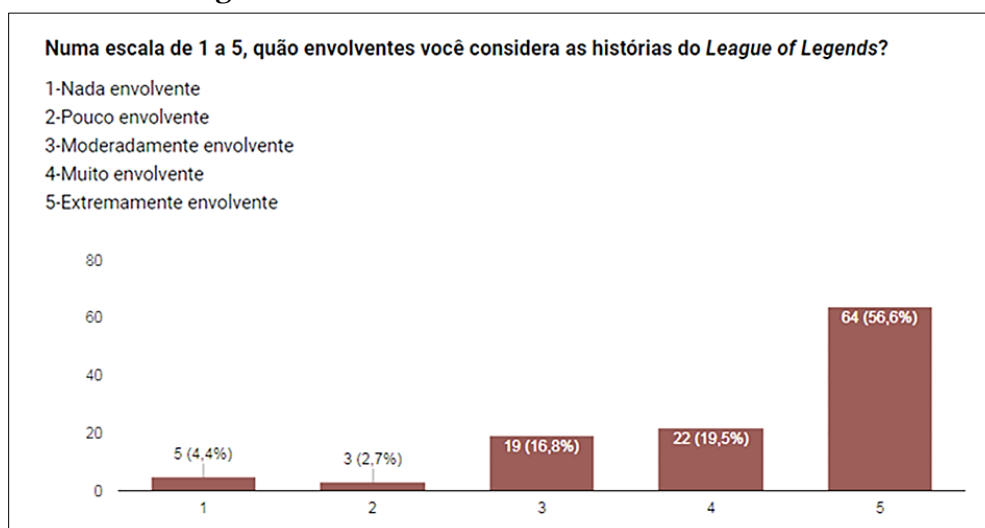
Figura 6. Interações mais valorizadas no LoL



Fonte: Elaboração própria a partir dos dados da pesquisa (2023).

A pesquisa revelou, inclusive, uma ligação profunda entre a narrativa do LoL e a experiência dos jogadores, proporcionando uma compreensão mais profunda de como o círculo mágico e a formação da identidade estão intrinsecamente ligados à trama do jogo. Verificou-se que 95,6% dos participantes consideram as narrativas do LoL envolventes, e apenas 4,4% não manifestaram a mesma opinião (Figura 7). Face o exposto, fica evidente o poder das narrativas, as quais criam experiências capazes de cativar os jogadores de maneira profunda.

Figura 7. Nível de envolvimento narrativo no LoL



Fonte: Elaboração própria a partir dos dados da pesquisa (2023).

Como observa Murray (2003), a natureza participativa do ambiente digital permite a observação, a exploração, a manipulação e a interpretação das estruturas narrativas. Isso significa que, dentro do círculo mágico, os jogadores não são apenas espectadores passivos, mas coautores da narrativa, moldando-a com suas escolhas e ações. Desse modo, as histórias do LoL fornecem um terreno fértil para a construção da identidade, uma vez que os jogadores se identificam com seus Campeões e respectivos enredos.

A influência das narrativas do LoL nas escolhas e ações dos jogadores dentro do jogo é igualmente notável, com 67,4% dos participantes a afirmar que são influenciados por elas, enquanto 32,7% declaram que não exercem qualquer influência.

Nesse contexto, torna-se perceptível a interação entre narrativa e identidade, ou seja, além de os jogadores estarem envolvidos em desafios e mecânicas, ficam inclusivamente, imersos em histórias cativantes. As histórias interativas treinam os jogadores a pensar de maneira mais estratégica, a considerar as consequências de suas ações e a explorar diferentes opções. De forma análoga, a narrativa digital permite que os jogadores desempenhem um papel mais ativo, agindo como construtores e intérpretes de histórias. Isso possibilita a projeção de suas identidades e cria um espaço para expressão e exploração da autoimagem. Apesar de seguirem narrativas predefinidas no LoL, os jogadores também contribuem para ela por meio de suas ações, que podem ser reflexos de seus valores e preferências, indicando como a narrativa do jogo se entrelaça com a formação da identidade dos jogadores.

A constatação de que cerca de um terço dos jogadores declaram não serem influenciados pelas narrativas faz sugerir que uma parcela significativa da comunidade encara o jogo principalmente como uma experiência centrada em desafios e mecânicas, relegando a narrativa para um papel secundário.

No que diz respeito à percepção de dependência, 79,6% dos participantes indicaram dependência em relação ao LoL, enquanto 20,4% declaram não ser. Turkle (1997) argumenta que os jogos podem servir como tecnologias de evasão que permitem aos jogadores escapar das pressões e desafios da vida cotidiana.

Por um lado, a dependência elevada é uma manifestação de forte imersão no círculo mágico, pois o jogo, ao oferecer um ambiente virtual enriquecido, facilmente se torna componente central na vida dos jogadores, moldando suas rotinas, a maneira como se percebem, buscando significados e construindo suas identidades dentro e fora do ambiente virtual. Por outro, a percepção de dependência se relaciona também ao *flow* (Csikszentmihalyi, 2020), pois, os jogadores que percebem uma dependência alta experimentam esse estado constantemente ao se envolverem com o LoL, o que, por sua vez, contribui para a construção de uma identidade profundamente ligada às experiências no jogo.

Com o intuito de explorar outras nuances do jogo, no âmbito pessoal e experiencial dos jogadores, foram formuladas duas perguntas subjetivas (a primeira de caráter obrigatório e a segunda facultativo), nas quais os entrevistados puderam expressar suas próprias opiniões: 1) De que forma você acha que o seu envolvimento no jogo *League of Legends* influencia o seu modo de ser?; 2) Faça um comentário que considere importante a

respeito do seu envolvimento ou da sua experiência com o jogo *League of Legends*. Essas questões se mostraram importantes por permitirem uma associação ao enquadramento teórico. No conjunto de 113 participantes entrevistados, foram registradas 113 respostas à primeira pergunta e 48 à segunda. As respostas abrangem desde frases bastante curtas até respostas mais extensas.

Alguns dos testemunhos dos participantes da pesquisa confirmam as conclusões alcançadas ao longo deste estudo. Elementos como o contexto audiovisual do jogo, as interações sociais proporcionadas e as envolventes narrativas foram identificados como fatores que impactam a formação da identidade dos jogadores. Seguem abaixo (Quadro 1), algumas respostas dos participantes:

Quadro 1. Relatos de alguns participantes, obtidos nas questões qualitativas

“Gosto de jogar com personagens que tenham características semelhantes às minhas, ou que eu gostaria de ter (inteligência, sabedoria, engenhosidade etc.).”
“Acredito que o LoL foi uma grande escola para mim (até por que passei dos meus 10 anos até 17 anos o levando a sério) me mostrando como as pessoas aparentemente são e se comportam em situações de estresse. Em resumo o LoL me mostrou meus pontos fortes e fracos como indivíduo e no coletivo.”
“Eu gosto das histórias mostradas em cinemáticas e séries (Arcane) envolvendo o jogo. Aprecio muito o conteúdo da Riot Music, tanto do LoL quanto Valorant (mesmo não jogando o segundo). Comecei a gostar do jogo por conta das cinemáticas bem trabalhadas, que geraram curiosidade e interesse pelo universo do jogo.”
“A influência do LoL na minha vida é principalmente de entretenimento e relaxamento. É uma forma de escapar da rotina e se divertir com o povo na internet.”
“Acho que isso influencia meu modo de ser, pois me ensina a ser esperto e encontrar soluções criativas para os problemas, afinal, o mundo real também tem seus 'campeões' e desafios. Às vezes fico com a ideia que o LoL pode ser um treino para a vida real.”
“Quando estou jogando, fico com as emoções à flor da pele e, dependendo do resultado dos jogos, eu acabo me irritando e levando isso para fora do jogo.”
“O <i>League of Legends</i> mexe bastante comigo, tanto pra melhor quanto pra pior. Por um lado, me ajuda a desenvolver habilidades de trabalho em equipe e a lidar com a pressão, o que é bem legal. Mas às vezes fico meio viciado e perco tempo demais nele, o que não é lá muito saudável. Então, acho que é um equilíbrio entre o bom e o ruim. No geral, penso que sou influenciado pelo jogo.”
“Influencia muito, pois o <i>League of Legends</i> mexe comigo de um jeito... Acho que me deixa mais competitivo, às vezes até meio estressado, mas também me ensinou a trabalhar em equipe. Me deixou mais estrategista na vida real, tipo, tomo decisões de forma mais esperta agora. É isso.”
“Eu acho que esse jogo meio que mexe com minha autoestima. Se eu perco muito, começo a me sentir bem pra baixo, isso não é saudável. Também acho que às vezes o LoL me deixa meio arrogante, tipo, acho que sou a melhor só porque ganhei umas partidas. É meio tóxico, na real.”
“O jogo sempre foi uma porta de desenvolvimento pessoal, pela interação diária com outras pessoas, outras personalidades e reações no modo estratégico do jogo, assim como as histórias, que são reflexos de vivências reais que podem ser usadas como referência por muitos jogadores como forma de lutar pela própria vida e sonhos.”
“É um jogo que realmente gosto, mas se o jogador não tiver uma blindagem mental boa, acaba ficando muito vulnerável para a toxicidade dos jogadores que (não todos) boa parte acaba gerando. Quem for começar a jogar ou começou a pouco tempo e se vê muito frustrado com derrotas eu

aconselho que passe a ver o jogo como apenas um jogo para se divertir e não se frustrar, é só um jogo e não existe problema nenhum em perder partidas ou ter um elo baixo.”
“Influencia de maneira negativa, sinto que já perdi um tempo precioso de vida jogando esse jogo e nas poucas vezes recentes que tenho tentado jogar de maneira mais séria e competitiva eu apenas me estressei.”
“Acho um jogo muito competitivo e tiltante. Infelizmente, a maioria das pessoas se afetam mt por isso e acabam levando isso pra xingamentos racistas, entre outros. Para mim, isso não muda nada pois não sou facilmente tiltável mas conheço muitos, muitos jogadores e amigos que jogam que se influenciam muito e acabam falando coisas horríveis para outras pessoas.”
“O LoL tá me deixando um pouco antissocial. Prefiro o mundinho virtual do jogo do que interagir com as pessoas de verdade... tá destruindo minhas relações sociais mano. Eu nem saio mais com meus amigos, só fico jogando.”
“É importante que a comunidade aprenda a lidar melhor com suas emoções dentro do jogo e o use para ter um momento de relaxamento e não uma válvula de escape para seus estresses diários.”
“A comunidade é tóxica, e alguns dos envolvimento que tive com outros jogadores foram extremamente pesados, onde recebi xingamentos horríveis por ter feito algo errado que nem eu mesmo sabia.”

Fonte: Elaboração própria a partir dos dados da pesquisa (2023).

A partir dos depoimentos dos participantes da pesquisa, é possível perceber uma variedade de percepções e experiências em relação ao LoL, e que estão correlacionadas aos objetivos deste estudo. As falas revelam nuances das influências do jogo na vida dos jogadores, especialmente no que diz respeito ao desenvolvimento pessoal, interações sociais, autoestima, habilidades estratégicas e o equilíbrio entre os aspectos positivos e negativos do envolvimento com o jogo. Em suas declarações, os participantes mencionam a identificação com os personagens do jogo, destacando a busca por características semelhantes às suas próprias ou aspirações pessoais, sugerindo uma conexão entre a construção da identidade dos jogadores e os atributos dos campeões do jogo. Esse fenômeno é interpretado à luz de Santaella (2006), que discute a relação entre a subjetividade e a representação dos avatares virtuais, e ressalta a importância da personalização na expressão e exploração da identidade dos jogadores.

Além disso, muitos participantes relatam que o LoL influencia suas emoções e comportamentos, tanto de forma positiva quanto negativa. Por exemplo, alguns mencionam um aumento da competitividade e do estresse durante o jogo, enquanto outros reconhecem benefícios como o desenvolvimento de habilidades de trabalho em equipe e tomada de decisões estratégicas. Essas experiências refletem a dualidade da influência do LoL, conforme discutido por Turkle (1997) em relação aos jogos como tecnologias de evasão que podem tanto oferecer entretenimento quanto gerar estresse e dependência.

A influência das narrativas do LoL também é destacada pelos participantes, sendo que muitos mencionam a conexão emocional com as histórias apresentadas no jogo. Isso alinha-se com a abordagem proposta por Murray (2003), que enfatiza o papel dos jogadores como coautores da narrativa, moldando-a com suas escolhas e ações, contribuindo para a construção da identidade dos jogadores dentro e fora do ambiente

virtual. Por outro lado, alguns participantes expressam preocupações sobre o impacto negativo do LoL em suas vidas, como o isolamento social, o tempo excessivo dedicado ao jogo e a toxicidade da comunidade. Esses aspectos sinalizam a necessidade de uma abordagem mais equilibrada e consciente em relação ao envolvimento com jogos online, conforme destacado por Pires (2021) ao expor os desafios enfrentados pelos jogadores em ambientes online.

A análise dos depoimentos também revela o caráter ambivalente da atuação do LoL no desenvolvimento de habilidades e interações, nos desafios enfrentados e no potencial viciante do jogo. Essas narrativas ressaltam a complexidade das influências do círculo mágico nos jogadores, refletindo a abordagem permeável proposta por Salen e Zimmerman (2012).

Considerações finais

Ao longo desta investigação, buscou-se elucidar a maneira pela qual o círculo mágico dos jogos online, com destaque para o universo do *League of Legends*, desempenha um papel fundamental como agente influenciador na formação da identidade, num contexto caracterizado pelo aumento da participação nos games.

Os jogos online representam um domínio diversificado e repleto de nuances, que merecem ser amplamente analisadas, tendo em vista um conhecimento mais plural desse tema. A sua influência na atualidade é considerável em diversos aspectos do cenário social e psicológico, tanto para os indivíduos quanto para a cultura pós-moderna.

Através de dados obtidos, ficou claro que o LoL é um espaço dinâmico, no qual a expressão individual, as interações sociais e as narrativas entrelaçam-se complexamente. O LoL transcende a diversão, transformando-se num ambiente que reflete a identidade dos jogadores e a influencia ativamente. A personalização dos personagens, a escolha dos campeões, as interações sociais e as narrativas do jogo, surgiram como elementos-chave no processo de construção identitária.

Os dados disponíveis indicam que a qualidade do ambiente gráfico do jogo é pontuada como muito positiva pelos inquiridos e que o mesmo exerce uma influência direta no nível de envolvimento e imersão dos jogadores. A qualidade da representação visual não apenas aprimora a satisfação da experiência e a imersão no jogo, como também contribui substancialmente para a construção identitária dos participantes.

A dualidade de experiências, quer os jogadores estejam explorando de forma individual ou interagindo socialmente, sublinhou a riqueza do círculo mágico, cuja análise foi complementada com uma breve passagem pela teoria de *flow* de Csikszentmihalyi.

No interior desse círculo mágico, os jogadores não apenas participam do jogo, mas também forjam, esculpem e habitam suas identidades. Navegar por esse espaço transcende a simples ação de jogar, alcançando uma esfera que ultrapassa os limites do ecrã. Isso levou às autoras deste artigo a concluir que o LoL não é apenas um terreno

competitivo, mas um espaço de conexão social, no qual os jogadores constroem amizades, competem, cooperam e moldam quem são.

A avaliação qualitativa dos dados fortaleceu ainda a compreensão dos desafios emocionais e as influências positivas na vida das pessoas, oferecendo uma visão mais abrangente das experiências vivenciadas pelos jogadores dentro e fora do círculo mágico do LoL.

Em síntese, podemos afirmar que o *League of Legends* exerce uma influência significativa tanto na essência interna quanto externa dos jogadores, consolidando-os num universo onde elementos audiovisuais, narrativas, expressão individual, experiências personalizadas e interações sociais convergem.

Referências

- Ayres, Marcel. (2020). *Interações lúdicas através de jogos mediados por Tecnologias Digitais no contexto da pandemia*. [Consult. 02-09-2023]. Disponível em <http://marcelayres.com.br/2020/05/26/interacoes-ludicas-atraves-de-jogos-mediados-por-tecnologias-digitais-no-contexto-da-pandemia/>
- Banks, Jaime., Bowman, Nicholas David. (2014). "Avatars are (Sometimes) people too: linguistic indicators of parasocial and social ties in player-avatar relationships". *New Media & Society*. [Consult. 05-11-2023]. Disponível em https://www.academia.edu/20702348/Avatars_are_sometimes_people_too_Linguistic_indicators_of_parasocial_and_social_ties_in_player-avatar_relationships
- Bartle, Richard. (1996). "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs". *Journal of MUD Research*, v. 1, n. 1, pp. 19. [Consult. 18-10-2023]. Disponível em <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bartle, Richard. (2005). "Virtual Worlds: why people play". *MMP Game Development*, v. 2, n. 1, pp. 1-16. [Consult. 16-09-2023]. Disponível em <https://mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf>
- Bauman, Zygmunt. (2005). *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Benin, Nikola. (2019). *Samuel Taylor Coleridge Occasion Of The "Lyrical Ballads"*. [Consult. 16-09-2023]. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/338035450_Samuel_Taylor_Coleridge_OCCASION_OF_THE_LYRICAL_BALLADS
- Caillois, Roger. (2017). *Os jogos e o homem: a máscara e a vertigem*. Petrópolis, Vozes.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (2020). *Flow: a psicologia do alto desempenho e da felicidade*. Guarulhos, Objetiva.
- Damer, bruce. (1998). *Avatars! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. [Consult. 05-11-2023]. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/202187089_Avatars_Exploring_and_Building_Virtual_Worlds_on_the_Internet
- Fardo, marcelo luis. (2013). *A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem*. Dissertação (Mestrado em Educação). PPGE, UCS, Caxias do Sul. 106 p.
- Ferreira, Emmanoel., falcão, Thiago. (2016). "Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames". *Comunicação Mídia e Consumo*, v. 13, n. 36, pp. 73-93. [Consult. 25-09-2023]. Disponível em <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/1075/pdf>

- Freud, Sigmund. (2001). *Inibição, sintoma e angústia*. Rio de Janeiro, Imago.
- Goffman, Erving. (2002). *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis, Vozes.
- Hall, Stuart. (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro, DP&A.
- Huizinga, Johan. (2000). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Jenkins, Henry. (2009). *Cultura da convergência*. São Paulo, Aleph.
- Mcgonigal, Jane. (2012). *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro, Editora Best Seller.
- Murray, Janet Horowitz. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo, Itaú Cultural/Unesp.
- Pscheidt, Carolin F. D. M. (2021). *Escapecie como estratégia de aprendizagem baseada em jogos: do flow às competências educacionais necessárias ao ensino de ciências*. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e em Matemática). PPGECM, UFPR, Curitiba. 227 p.
- Pires, Bruna C. A. (2021). *Comportamento tóxico de jogadores de League of Legends pela ótica de Winnicott*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia). FCHS, PUCSP, São Paulo, 127 p.
- Rebs, Rebeca da C. R. (2014). *Identidade em Social Network Games: A construção da identidade virtual do jogador do FarmVille e do SongPop*. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). PPGCC, UNISINOS, São Leopoldo. 348 p.
- Ribeiro, José Carlos; falcão, Thiago. (2009). “Mundos Virtuais e Identidade Social: Processos de Formação e Mediação através da Lógica do Jogo”. *Logos*, v. 16, n. 30, pp. 84-96. [Consult. 25-09-2023]. Disponível em <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/368/324>
- Riot games. (2023). *Quem somos*. 2023. [Consult. 28-09-2023]. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/quem-somos>
- Rodotà, Stefano. (2008). *A vida na sociedade da vigilância: a privacidade hoje*. Rio de Janeiro, Renovar.
- Salen, katie., zimmerman, Eric. (2012). *Regras do jogo: Fundamentos do Design de Jogos*. São Paulo, Blucher.
- Santaella, lucia. (2006). *Corpo e comunicação: Sintoma da cultura*. São Paulo, Paulus.
- Soares, nilson valdevino; aguiar, bernardo c.; petry, luís carlos. (2014). “The Last of Us e as características sócio-culturais de seu mundo”. *Anais do VIII Simpósio Nacional da ABCiber*. [Consult. 17-09-2023]. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/331501409_The_Last_of_Us_e_as_Caracteristicas_Socio-Culturais_de_seu_Mundo
- Stanton, Rich. (2021). “With 180 million players, League of Legends games have more active users than Steam”. *PC Gamer*. [Consult. 28-09-2023]. Disponível em <https://www.pcgamer.com/with-180-million-players-league-of-legends-games-have-more-active-users-than-steam/>
- Turkle, Sherry. (1997). *A vida no ecrã: a identidade na era da internet*. Lisboa, Relógio D’água.
- Yee, Nick. (2007). “Motivations for play in online games”. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, v. 9, n. 6, pp. 772-775. [Consult. 18-09-2023]. Disponível em [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)
- Yee, nick., bailenson, jeremy. (2009). “The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior”. *Human Communication Research*, v. 33, n. 285, pp. 285-312. [Consult. 24-09-2023]. Disponível em <https://drive.google.com/drive/folders/1-XCizAnn2Fiuu6y8X5EJEgf1SSQzf75E?usp=sharing>

Simone Artifon

 <https://orcid.org/0009-0003-5384-8080>

 <http://lattes.cnpq.br/5541048575043456>

Psicóloga pela Universidade de Passo Fundo; graduanda em Letras Espanhol pela Universidade Federal de Santa Maria; especialista em Artes pela Universidade Federal de Pelotas; MBA em Gestão de Pessoas pela Universidade de Passo Fundo, Brasil. E-mail: simoneartifon@gmail.com

Rebeca Recuero Rebs

 <https://orcid.org/0000-0002-0723-1544>

 <http://lattes.cnpq.br/0829118535800266>

Professora dos cursos de Dança, de Cinema e do Programa de Pós-Graduação em Artes pela Universidade Federal de Pelotas. Graduada em Comunicação Social pela Universidade Católica de Pelotas e Medicina Veterinária, com mestrado e doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos; pós-doutorado em Letras pela Universidade Federal de Pelotas. É integrante da Associação Nacional de Pesquisadores em Dança e coordena o grupo de pesquisa PRACIBER, desenvolvendo produções e pesquisas em torno de temas relacionados à cibercultura, à videodança, à mediadance e suas relações com a sociedade tecnologizada, Brasil. Email: rebecarecuero@gmail.com

Nalva de Lima Lorenzatto

 <https://orcid.org/0009-0003-4091-5715>

 <http://lattes.cnpq.br/3077249419010924>

Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Pampa, Brasil; técnica de Enfermagem pela Universidade de Passo Fundo; especialista em auxiliar de Enfermagem do Trabalho pela Escola Mirtes Silva e técnica em Segurança do Trabalho pelo Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial, Brasil. E-mail: marianalorenzatto7@gmail.com