

DIÁLOGO ENTRE GRAND THEFT AUTO (GTA) V E EDUCAÇÃO: AÇÃO GAMIFICADA BASEADA NO PERFIL DOS ALUNOS

*DIALOGUE BETWEEN GRAND THEFT AUTO (GTA) V AND EDUCATION: GAMIFICATED
ACTION BASED ON STUDENTS PROFILE*

*DIÁLOGO ENTRE GRAND THEFT AUTO (GTA) V Y EDUCACIÓN: ACCIÓN GAMIFICADA
BASADA EM EL PERFIL DE LOS ESTUDIANTES*

Guilherme Henrique Fernandes Barbosa

Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID
Graduando em Letras pelo UNIFATEA – Lorena/SP
<https://orcid.org/0000-0002-1768-7270>
E-mail: guihe1997@hotmail.com

Maria Cristina Marcelino Bento

Doutora em Tecnologias da Inteligência e Design Digital - PUC/SP/BRASIL
Docente do UNIFATEA
E-mail: criscabento@gmail.com
ORCID Id: <https://orcid.org/0000-0002-5954-1878>

Paulo Sérgio de Sena

Doutor em Ciências Sociais – PUC/SP/BRASIL
Docente Mestrado Profissional Design, Tecnologia e Inovação UNIFATEA
E-mail: pssena@gmail.com
ORCID Id: <https://orcid.org/0000-0003-1258-7112>

Neide Aparecida Arruda de Oliveira

Doutora em Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUC/SP/BRASIL
Docente do UNIFATEA
E-mail: mnoliveirag@gmail.com
ORCID Id: <https://orcid.org/0000-0002-7483-584X>

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo evidenciar os diferentes perfis de jogadores dentro do jogo digital Grand Theft Auto V (GTA V) para entender como o agir no jogo poderia caracterizar o desempenho dos alunos em atividades escolares. O conhecimento desses perfis permitirá que seja feito o mapeamento dos perfis plurais do grupo, para transpô-lo para a esfera educacional e, posteriormente, construir uma ação gamificada focada nos perfis dos alunos-jogadores. Esse estudo justifica-se pela necessidade de refletir acerca do modelo homogeneizado da escola, para promover uma prática pedagógica que contemple a diversidade de formas de aprendizagem dos estudantes, no sentido de colocá-los como seres ativos no processo de ensino e aprendizagem. Como respaldo teórico, o presente texto debruça-se sobre Alves (2015), que estuda os quatro tipos de jogadores que serão considerados na organização da atividade gamificada e sobre Huizinga (2000) para o entendimento do conceito de vitória/conquista/ganho. O estudo deu-se por meio de análises realizadas ao jogo mencionado. Conclui-se que o processo de gamificação deve levar em conta o perfil do aluno para promover engajamento em atividades escolares, e isso demandará um bom planejamento das aulas.

Palavras-chave: Educação; Tecnologia; Jogos digitais; Gamificação.

ABSTRACT

This research aims to highlight the different player profiles within the Grand Theft Auto V (GTA V) digital game to understand how acting in the game could characterize their performance in school activities. The awareness of these profiles will allow the mapping of plural profiles of the group, to transpose it into the educational sphere and later build a gamified action focused on student-player profiles. This study is justified by the need to reflect on the homogenized model of the school, to promote a pedagogical practice that contemplates the diversity of learning modalities of students, positively reaching them in order to place them as active beings in the teaching and learning process. As theoretical support, the present text focuses on four types of players Alves (2015) that will be considered in the context of the gamified activity and Huizinga (2000) to the understanding of concept of victory / conquest / gain. The process took place through analyzes performed in the mentioned game. It is concluded that the gamification process must take into account the student profile to promote engagement in school activities and this will require good planning for the classes.

Keywords: Education; Technology; Digital games; Gamification.

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo resaltar los diferentes perfiles de jugadores dentro del juego digital Grand Theft Auto V (GTA V) para entender cómo la actuación en el juego podría caracterizar el desempeño de los alumnos en las actividades escolares. El conocimiento de esos perfiles permitirá que se haga el mapeo de los perfiles plurales del grupo para transponerlo a la esfera educativa y luego construir una acción gamificada centrada en los perfiles de los estudiantes-jugadores. Este estudio se justifica por la necesidad de reflexionar sobre el modelo homogeneizado de la escuela, para promover una práctica pedagógica que contemple la diversidad de formas de aprendizaje de los estudiantes, en el sentido de ponerlos como seres activos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Como soporte teórico, el presente texto se centra en Alves (2015), que estudia los cuatro tipos de jugadores que serán considerados en la organización de la actividad gamificada, y sobre Huizinga (2000) para la comprensión de la noción de victoria / conquista / logro. El estudio se hizo por medio de análisis realizados al juego mencionado. Se concluye que el proceso de gamificación debe tener en cuenta el perfil del estudiante para promover participación en las actividades escolares, lo que requerirá de una buena planificación de las clases.

Palabras-clave: Educación; Tecnología; Juegos digitales; Gamificación.

INTRODUÇÃO

Há sociedades marcadas pela diversidade cultural ou comportamental. Essa pluralidade remete às discussões acerca do que Alves (2015) escreveu a respeito dos diferentes perfis de aprendizado, isto é, sujeitos que aprendem de forma singular. Torna-se importante esta compreensão, pois para a construção de uma ação gamificada destinada à aprendizagem, é necessário compreender os diferentes perfis que participarão

da atividade a fim de pensar os “[...] materiais que darão suporte ao ensino e o contexto no qual esta atividade ocorre” (ALVES, 2015, p. 78). A ideia é desenvolver etapas que contemplem os diferentes perfis dos alunos durante a prática pedagógica gamificada, uma vez que é preciso (re)desenhar práticas pautadas na heterogeneidade das turmas escolares, ou seja, refletir sobre o modelo de aprendizagem homogeneizado da escola. Sobre este comportamento plural, em Alves (2015) se encontra a descrição dos tipos de jogadores dentro dos jogos, pois como esta autora bem aponta “assim como existem diferentes temperamentos, diferentes tipos psicológicos e estilos de aprendizagem, há também diferentes tipos de jogadores” (ALVES, 2015, p. 75). Ao tratar de gamificação é interessante estudar nos jogos digitais como se dá o comportamento destes seres, para que assim possamos investigar o temperamento humano e, em outro momento, transportar esse conhecimento para a esfera educacional e tentar entender como isso afeta o desempenho dos estudantes dentro da escola.

Partiu-se da premissa de que os alunos deste início de século XXI vivem imersos no universo dos jogos. Nessa perspectiva, se buscou o jogo online e global intitulado *Grand Theft Auto V* (GTA V) lançado em 17 de setembro de 2013, mas que ainda possui grande força e visibilidade em 2019. O jogo GTA foi desenvolvido pela *Rockstar North* e publicado pela *Rockstar Games*. Este é um jogo de ação-aventura com um mundo aberto para ser explorado, e atinge uma quantidade significativa de jogadores espalhados pelo mundo todo.

Retomando os tipos de jogadores, Alves destacou que

Assim como as pessoas não aprendem da mesma maneira, também não jogam da mesma maneira. Enquanto alguns são extremamente competitivos, jogam para ganhar e não gostam de perder sob a pena de ficarem até mesmo deprimidos, outros jogam por razões como, por exemplo, pelo prazer do desafio, pelo desejo de superarem um obstáculo ou atingirem uma meta (ALVES, 2015, p. 80).

Esse movimento leva o educador a refletir sobre o significado de “ganhar e perder”, uma vez que, no universo da gamificação, de certa forma, há uma conexão com a noção de vitória/conquista e derrota, isto é, ganhar e perder. Em educação, isso pode se tornar perigoso, pois não se quer desmotivar os alunos ao “perder” durante uma atividade. Portanto, é pertinente argumentar sobre o tema. Para tal, Huizinga (2000) questionou sobre o que é “ganhar” e o que é “ganho”.

Ganhar significa manifestar sua superioridade num determinado jogo. Contudo, a prova desta superioridade tem tendência para conferir ao vencedor uma aparência de superioridade em geral. Ele ganha alguma coisa mais do que apenas o jogo enquanto tal. Ganha estima, conquista honrarias: e estas honrarias e estima imediatamente concorrem para o benefício do grupo ao qual o vencedor pertence. Chegamos aqui a outra característica muito importante do jogo: o êxito obtido passa prontamente do indivíduo para o grupo. Mas há um outro aspecto ainda mais importante: o “instinto” de competição não é fundamentalmente um desejo de poder ou de dominação. O que é primordial é o desejo de ser melhor que os outros, de ser o primeiro e ser festejado por esse fato. Só secundariamente tem importância o fato de resultar da vitória um aumento do poder do indivíduo ou do grupo. O principal é ganhar. O exemplo mais puro de uma vitória que não implica nada visível ou aproveitável, a não ser o simples fato de ganhar, é a que temos no caso do jogo de xadrez (HUIZINGA, 2000, p. 40).

Com essa leitura, o jogador além de ganhar o jogo, também ganha algo que ativa um sentimento positivo e alimenta sua autoestima. O sentimento de vitória de um jogador — se estiver jogando em grupo—, transferido ao grupo, cria um momento de felicidade/sucesso coletivo. O humano é movido por conquistas que, de certa forma, estimulam o cognitivo. Há um gosto pela sensação de vitória que contribui com o desempenho durante o jogo. Huizinga (2000) acrescentou que:

jogamos ou competimos “por” alguma coisa. O objetivo pelo qual jogamos e competimos é antes de mais nada e principalmente a vitória, mas a vitória é acompanhada de diversas maneiras de aproveitá-la – como por exemplo a celebração do triunfo por um grupo, com grande pompa, aplausos e ovações. Os frutos da vitória podem ser a honra, a estima, o prestígio. Via de regra, contudo, está ligada à vitória alguma coisa mais do que a honra: uma coisa que está em jogo, um prêmio, o qual pode ter um valor simbólico ou material, ou então puramente abstrato (HUIZINGA, 2000, p. 40).

É importante destacar que sempre se joga por alguma coisa, se compete por um objetivo, e se comemora de diferentes formas, depende do sujeito. O prêmio é algo que motiva, pois se quer vencer para conquistar o que está em jogo. Compreender o conceito de ganhar e competir contribuirá com a compreensão da gamificação, uma vez que, de certa forma, há uma “competição” positiva organizada por alguém e quando utilizada em Educação para melhorar o engajamento dos sujeitos em atividades escolares, torna-se extremamente importante atentar para esta informação. Alves (2015) acrescentou ainda que

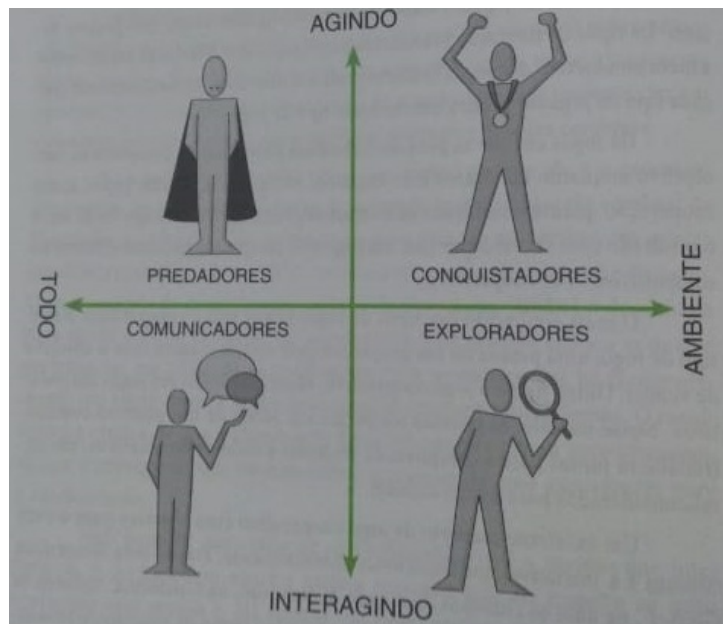
Há ainda pessoas que jogam muito mais pelo aspecto social, pelo altruísmo de ajudar alguém ou até mesmo salvar o mundo, ainda que virtualmente. Também nos deparamos com pessoas que jogam para explorar os elementos do jogo e descobrir o significado de cada um deles pelo prazer da descoberta. Fato é que os jogadores são os protagonistas para os quais nossas soluções de aprendizagem

gamificadas serão desenvolvidas e elas precisam ser tão diversas quanto são os perfis de pessoas existentes (ALVES, 2015, p. 80).

Nessa perspectiva, é possível perceber que o comportamento dos jogadores é plural, no sentido de que há diferentes tipos de jogadores que buscam diferentes formas de jogar o jogo, cada um fazendo aquilo que melhor o identifica. Entender isso é fundamental para desenhar uma atividade gamificada, pois é necessário construir etapas que atinjam os diferentes perfis.

De forma objetiva e didática, Alves (2015) apresentou um quadro de tipos de jogadores fundamentado em Richard Allan Bartle (Figura 1).

Figura 1 – Perfis dos jogadores segundo Richard Allan Bartle



Fonte: Bartle 1996, apud Alves (2015).

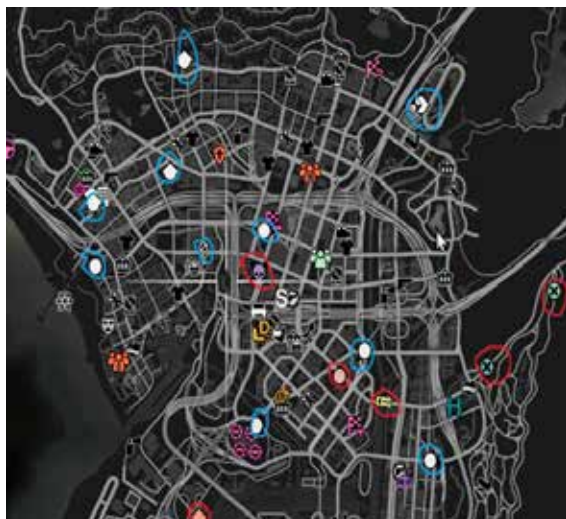
Alves (2015) se baseou em Bartle (1996) e ressaltou que:

Bartle chamou esses estilos ou tipos de jogadores de Predadores ou Killers, Conquistadores ou Realizadores, Comunicadores ou Socializadores e Exploradores e cada um deles tem características e preferências próprias que devem ser levadas em consideração no *design* de *games* e soluções gamificadas (BARTLE apud ALVES, 2015, p. 82).

Esses perfis são facilmente visíveis no GTA V, pois quando o jogador faz o *download* deste jogo e inicia, pela primeira vez, ele é identificado por um ícone branco que simboliza “jogador novato”. Conforme avança no jogo e começa a “assassinar” outros jogadores, o

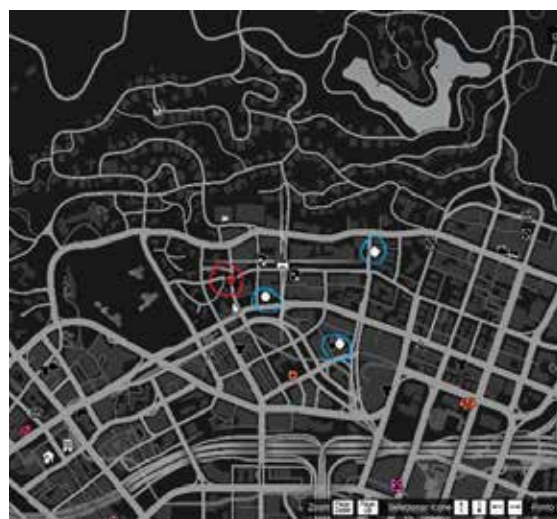
seu ícone vai se alterando, isto é, surge um ícone com a figura de uma caveira para representar um jogador com perfil Predador. É possível visualizar nas figuras 2 e 3 retiradas do jogo:

Figura 2 – Jogadores no jogo GTA V



Fonte: dos autores (2019)

Figura 3 - Jogadores no jogo GTA V



Fonte: dos autores (2019)

As figuras 2 e 3 representam os jogadores que se encaixam no perfil que Alves (2015) explicou.

Estes são os jogadores que entram em um jogo para ganhar e derrotar o adversário. Eles estão dispostos a fazer o que for necessário para eliminar o seu oponente. A meta não é apenas vencer, mas matar tantos jogadores quanto possível. Estes jogadores impõem suas ideias e vontades aos outros jogadores, podendo adotar comportamento agressivo para garantir a sua liderança. Intensidade é uma boa palavra para descrever este perfil de jogador, ele interage com outros, mas de forma intensa e competitiva. Seu desejo de competir supera o desejo de cooperar (ALVES, 2015, p. 82).

Ao longo do jogo, outros jogadores, novatos ou até mesmo outros veteranos que são jogadores “tranquilos” ficam intimidados quando veem um ícone de caveira, pois eles sabem que é possível virarem presas. Pode-se visualizar a indignação de um jogador ao ser “eliminado” por um *killer* nas figuras 4 e 5:

Figura 4 – Jogador abatido

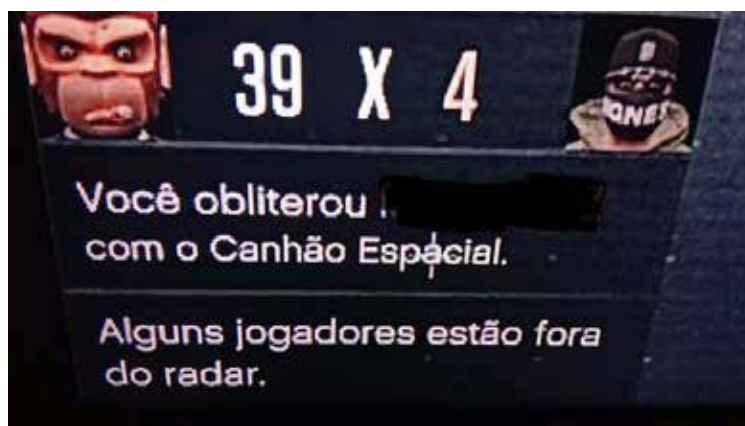


Fonte: dos autores (2019).

Na figura 4, o jogador morto perguntou “de verdade? Me explodiu por cinco mil dólares?” e outro jogador questionou o comportamento do jogador predador “assim é a vida de GTA?”. Isto mostra que dentro dos jogos há outros perfis de jogador, ou seja, não se limita apenas aos *killers*, uma vez que por ser um jogo online e global há perfis diversos.

Outro comportamento pode ser observado na figura 5 que mostra a quantidade que o jogador predador abateu. É possível visualizar que houve um confronto entre eles e o da esquerda se saiu melhor, pois totalizou trinta e nove eliminações.

Figura 5 – Jogador Predador em ação



Fonte: dos autores (2019)

Sobre isso, Alves (2015) escreveu que os jogadores predadores

[...] querem conquistar e destruir e se preciso vão acenar com suas conquistas para os demais para provocá-los. No gráfico criado por Bartle para posicionar os tipos de jogadores, os Predadores ocupam a posição que demonstra seu interesse em agir sobre outros jogadores (ALVES, 2015, p. 83).

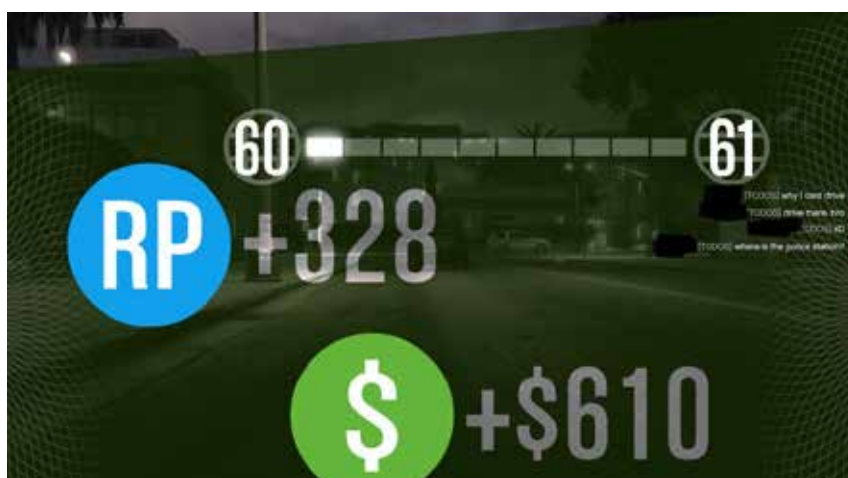
Essa mesma autora citou Kapp ao dizer que os pensamentos desse tipo de jogador seriam: a) “vou matar você”. b) “vou destruir aquela pessoa”. c) “saia do meu caminho”. d) “morra” (apud ALVES, 2015, p. 83).

Continuando com a descrição dos perfis, ainda nas considerações de Alves (2015), os jogadores

Conquistadores ou Realizadores (*Achievers*) [...] são os tipos de jogadores cuja posição no gráfico de Bartle demonstra que querem agir em relação ao mundo. Eles estão em busca de realizações no contexto do game e querem estar no topo da liderança. Eles valorizam o *status* e apreciam a vitória independente do objetivo a ser alcançado. Embora muito competitivos e sem grande valorização das relações sociais, eles se relacionam de forma cordial (ALVES, 2015, p. 83).

O jogo GTA V disponibiliza missões a serem cumpridas, e quando o jogador consegue finalizá-la, ganha prêmios em dinheiro e pontos para subir de nível. Um mecanismo que funciona como um motor motivador (Figura 6).

Figura 6 – subindo de nível



Fonte: dos autores (2019)

No jogo, para a motivação, ao finalizar uma missão, os jogadores podem adquirir bens materiais que estão disponíveis para a compra com o dinheiro ganho no jogo ou dinheiro verdadeiro inserido. Os *players* podem comprar itens, como, por exemplo: carros, roupas, helicópteros, aviões, barcos, mansões, prédios, entre outros. Isto atrai os jogadores, pois a recompensa, de certa forma, justifica os esforços realizados para a conquista final. Alves (2015) complementou que

Conquistadores ou Realizadores estão em busca de recompensa, pontos e passagem de um nível a outro superior. O engajamento em outras atividades, para eles, deve estar diretamente relacionado ao atingimento do objetivo principal. Exploração para eles é uma mera forma de conquistar ainda mais recursos ou acumular pontos e recompensas (ALVES, 2015, p. 83)

Para Kapp, os pensamentos deste tipo de jogador são:

a) “desculpe, não posso ajudar você, estou muito ocupado”. b) “sim, posso ajudar, mas vamos negociar. O que eu ganho com isso”? c) “o que eu preciso fazer para ir para o próximo nível”? d) “você pode me dizer qual é o jeito mais rápido de ultrapassar este nível”? (apud ALVES, 2015, p. 83).

É interessante que mesmo os jogadores que têm estes pensamentos cooperam para atingir o objetivo proposto, isto é, finalizar a missão e receber as recompensas, ou seja, deixam um pouco de “lado” suas singularidades para trabalhar em equipe, afinal, todos saem beneficiados. As figuras 7 e 8 mostram telas onde os jogadores são selecionados para o início de uma missão:

Figura 7 – reunindo os jogadores



Fonte: dos autores (2019)

Figura 8 – em ação durante a missão



Fonte: dos autores (2019)

O agir de maneira conjunta no GTA V para realizar um objetivo em comum é muito presente. Isto mostra que os jogadores no mundo virtual exercitam o trabalho em equipe, o que é extremamente importante para alguns modelos de sociedades. As relações interpessoais tornam-se obrigatórias no perfil do profissional do século XXI, e, no jogo, os jogadores têm a oportunidade de vivenciar essa interpessoalidade.

Alves (2015) apresentou, também, os Exploradores (*Explorers*). Para ela

Este é o jogador em busca das razões e motivos. Ele está sempre em busca das premissas que mobilizem o jogo. Ele está sempre tentando descobrir o máximo possível sobre o ambiente do jogo e seus desafios. São investigadores estudiosos

e desenvolvem habilidades que possam levá-los adiante solucionando problemas e desafios específicos (ALVES, 2015, p. 84).

O jogador explorador sempre busca sair do “convencional”, isto é, ele está preocupado em ser diferente e procura novos caminhos que ninguém ainda fez. Isso dialoga com uma habilidade do século XXI, a resolução de problemas; além de explorar a curiosidade, cria caminhos alternativos para conseguir explorar ao máximo o que o jogo pode oferecer.

Esse perfil é o oposto do perfil mencionado anteriormente, pois “diferente dos realizadores que estão em busca da vitória e do *status* de sua conquista, os exploradores estão mais focados no percurso para se chegar até a vitória e em seu desempenho” (ALVES, 2015, p. 84).

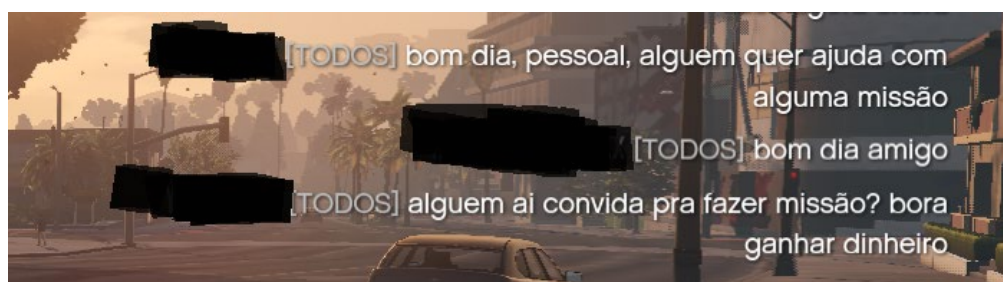
Para pensar sobre esse perfil, Alves (2015) continua se apoiando em Kapp que acrescentou as expressões:

a) “imagino o que deva existir ali”. b) “o que acontece se eu clicar no telhado”? c) “você sabia que se você caminhar três passos para o norte e um passo para o leste será teletransportado para outro quarto”? d) “deixe-me mostrar a você como chegar lá” (apud ALVES, 2015, p. 84).

O último perfil, que Alves (2015) chamou de “Comunicadores ou Socializadores (*Socializers*)” “[...] são pessoas cujo interesse está inclinado aos relacionamentos com outros jogadores e gostam também de organizar os demais. O jogo é um meio pelo qual ele pode interagir com outros” (ALVES, 2015, p. 84).

No mundo de GTA V, estes jogadores, normalmente, são aqueles considerados “tranquilos” que buscam sempre ajudar quem está com alguma dificuldade. A figura 9 mostra um exemplo:

Figura 9 – jogador comunicador ou socializador



Fonte: dos autores (2019)

Fundamentado em Kapp, seus pensamentos são: a) “seja bem-vindo” b) “você gostaria de conhecer meus amigos”? c) “o que você está procurando”? d) “onde você conseguiu este chapéu vermelho”? (apud ALVES, 2015, p. 85).

Estes jogadores são considerados passivos no sentido de querer desfrutar do jogo, de forma tranquila, sem conflitos, apenas tentando estabelecer boas relações com os outros.

Metodologia

Para a metodologia na presente pesquisa, foi feita a captura de imagens durante o jogo Grand Theft Auto V. Para tal, levaram-se em consideração os quatro perfis de jogadores apresentados por Alves (2015) e, posteriormente, para o critério de seleção, buscou-se focar momentos em que fosse possível identificar os diferentes temperamentos. Este estudo justifica-se pela necessidade de o educador dialogar com o conteúdo da era digital, para desenvolver e adaptar atividades escolares que estejam em consonância com as competências e habilidades que se espera atingir com os estudantes deste início de século XXI. Este estudo se torna importante por estar relacionado com uma temática presente no cotidiano de professores da Educação Básica e que implica no estudo e compreensão de práticas educacionais.

Resultados

Esta pesquisa buscou pensar no design da Gamificação não apenas como um processo superficial de ensino, mas como uma ferramenta personalizada, organizada sistematicamente e focada nos diferentes perfis de aprendizado. Dessa forma, evidenciou-se que, assim como há diferentes tipos de jogadores que buscam jogar com base em suas individualidades, há diferentes tipos de alunos que buscam aprender dentro do seu próprio estilo de aprendizagem. Assim, observa-se que a Gamificação como estratégia de aprendizagem deve-se adequar ao perfil dos usuários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na perspectiva da Educação, analisar estes quatro perfis se torna importante para tentar buscar uma compreensão de como os alunos-jogadores interagem entre si e como se comportam dentro de um jogo, pois estas informações serão cruciais para serem levadas em consideração no desenvolvimento de uma solução de aprendizagem gamificada, uma vez que teremos em mãos um “mapeamento comportamental” dos sujeitos. Dessa forma, ao transportar essa informação para a escola, se podem levar em consideração os diferentes perfis ao construir uma atividade que visa produzir engajamento em atividades escolares.

É preciso compreender que os espaços educativos constituem um grande cenário para o jogo do ensinar e aprender. É pertinente fazer das aulas uma grade estratégia para atingir os objetivos com a dinâmica do ganhar e perder, eliminar conceitos superados e caminhar por sendas desconhecidas com a dinâmica do trabalho em equipe.

A construção de um processo gamificado personalizado demandará tempo e um bom planejamento das aulas, visto que é necessário identificar os diferentes perfis de aprendizado na sala de aula para o desenvolvimento de uma prática pedagógica que condiz com aquilo que se pretende abordar.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectivas, 2000.

Recebido em: 09/12/2020

Parecer em: 19/12/2020

Aprovado em: 20/01/2020