Jogo e Vivência: um método para analisar a interação entre o jogador e o jogo[1]

Lucas Pereira BAUMGARTNER[2]
Walfredo CAMPOS[3]
Escola Superior de Propaganda e Marketing, de São Paulo, SP

Resumo

Este artigo busca apresentar o aporte teórico-metodológico utilizado para se estudar o modo como o jogador interage com os jogos, mais especificamente o modo como o jogador se relaciona com o círculo mágico que os jogadores produzem. Para tanto, realiza-se uma pesquisa bibliográfica, que busca compreender os principais conceitos relacionais ao tema, tais como o estado de *flow*, as Zonas Autônomas Temporárias e a Teoria da Reversão[4].

Palavras-chave: Jogos; Círculo mágico; Metodologia.

Texto do Trabalho

O crescimento e a importância da cultura *gamer* no mundo cotidiano são notórios. Por um lado, dados mostram que o setor de jogos está em constante crescimento. Segundo a Newzoo (2016), haverá um crescimento no setor de jogos eletrônicos de 8,5% de 2015 para 2016, chegando ao faturamento de US$ 86 bilhões, o que indica um interesse crescente da população global por essa forma de entretenimento.

Por outro lado, os jogos, por conta de suas características particulares, tal como a interatividade (FRASCA, 2007) e o seu poder de imersão (SATO, 2009), são utilizados não só para o entretenimento puro e simples, mas também para auxiliar e facilitar a educação de crianças, passar mensagens políticas – como no jogo "*September 12th: A Toy World*", de Gonzalo Frasca (2003)[5] - e para a publicidade, através de *advergames*[6] e processos de gameficação.

---

[1] Trabalho apresentado na Divisão Temática de Multimídia, da Intercom Júnior – XIII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Recém graduado no Curso de Publicidade e Propaganda da ESPM – SP, email: lucas.pbaumgartner@gmail.com

[3] Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da ESPM – SP, email: walfredo.campos@espm.br

[4] Reversal Theory

[5] http://www.gamesforchange.org/play/september-12th-a-toy-world/

[6] "*Advergame*: jogos criados especificamente para uma marca (para um cliente, aponta o relatório), construídos do início ao fim em torno de um produto ou serviço." (BERIMBAU, Mauro; p. 63)

Visto o papel de destaque que os jogos adquirem na contemporaneidade, este artigo visa produzir, através de uma proposta de metodologia para o estudo da interação jogador-jogo, conhecimento útil ao interessado em estudar jogos, seja de forma acadêmica, ou de forma mercadológica. Para isso, contudo, faz-se necessária a discussão de alguns conceitos.

Embasamento Teórico

O conceito central utilizado para o desenvolvimento deste artigo é o círculo mágico. Ele foi utilizado originalmente no livro Homo Ludens (HUIZINGA, 2014) de forma quase acidental: "círculo mágico" aparece como um – dentre vários – exemplos de lugares onde o jogo ocorre:

> 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. (HUIZINGA, 2014, p.13)

É interessante notar que, apesar da passagem ser pequena, já é possível se ter uma ideia de que o círculo mágico é um lugar que não está inserido na vida cotidiana; ele é paralelo ao dia-a-dia convencional, com regras e valores sendo socialmente aceitos de forma diferentes.

É nessa linha que os autores Eric Zimmerman e Katie Salen seguem no livro *Rules of Play* (2005), em que um capítulo é utilizado para se discutir o círculo mágico. Neste capítulo, eles não só formalizam o que foi dito anteriormente (do conceito se referir a um ambiente desconectado da vida cotidiana), como também discutem como se dá a entrada e a saída do círculo mágico. Para eles, o círculo mágico é criado no momento em que o jogo é iniciado e finalizado assim que o jogo acaba.

O conceito foi ainda mais explorado no artigo *In Defense of Magic Circle*, de Jaakko Stenros (2014). Ele reitera o que foi dito por Huizinga (2014), Salen e Zimmeman (2005), rebate algumas críticas que foram feitas ao conceito – a maioria referente ao isolamento do círculo mágico, que ou afirmaram que ele não existe, ou que ele não é tão isolado como descrito pelos autores supracitados – e, ainda, introduz as barreiras sociais e mentais para a entrada e saída do círculo mágico.

A primeira, como o nome já diz, tem relação ao o que a sociedade reconhece como correto e quais os significados que ela atribui a determinados símbolos. Um exemplo que é dado por Stenros (2014) é a partida de Xadrez. Nesse jogo, há um consenso social de

que as peças que estão dispostas em cima do tabuleiro são soldados, bispos, reis e rainhas. Além disso, há outro consenso de que cada peça tenha uma movimentação diferente, o que faz parte das regras do jogo.

A segunda – barreira mental – tem relação com o estado mental do jogador e a forma como ele vai interagir com as imposições sociais. barreira mental, ela tem relação com a mentalidade do jogador e a aceitação, ou não, das regras impostas. Para essa ideia mais claras, Stenros (2012) cita o psicólogo Michael J Apter, que diz:

> No jogo, nós parecemos criar um pequeno e administrável mundo privado, o qual nós podemos, é claro, dividir com os outros; nesse mundo, nada exterior tem o menor significado e os problemas exteriores a ele não o afetam, ao menos temporariamente. Se o 'mundo real' conseguir entrar de alguma maneira, ele é transformado e esterilizado no processo, então ele deixa de oferecer perigo. (STENROS *apud* APTER, 2012, p. 14, *tradução nossa*)

É interessante que a ideia de separação com a vida cotidiana se mantém, mas agora há mais explicações de como esse fenômeno de saída do dia-a-dia convencional opera.

É importante ser dito, também, que a ideia da barreira mental descrita por Stenros (2014) está relacionada a ideia da atitude lusória[7], de Bernard Suits' (2004). Este conceito é debatido no livro "*The Grasshopper: games, life and utopia"* (SUITS', 2004) e se refere a aceitação – ou não – das regras e dos significados atribuídos ao jogo pela sociedade. Pode-se dizer que o jogador teve uma atitude lusória quando, para poder jogar determinado jogo, ele cede à certas exigências.

Essas duas barreiras descritas por Stenros (2012) servirão como base para o desenvolvimento da metodologia. Além dele, é interessante notar que acadêmicos de outras áreas do conhecimento - que não a ludologia – criaram conceitos parecidos com o do círculo mágico e que geralmente focam apenas em uma dessas barreiras. A seguir iremos apresentar a ideia de alguns desses acadêmicos, para entender suas abordagens e agregar conhecimento na discussão de círculo mágico.

A começar por Hakim Bey, ele escreve o livro TAZ: Zona Autônoma Temporária (BEY, 1985). Nele, o autor explora a vida de piratas do século XVIII que se aventuravam pelas Américas e, por aqui, se estabeleciam em ilhas, montando suas comunidades livres do domínio europeu. Contudo, elas não duravam por muito tempo e logo eram desfeitas. Com esta explicação já se faz possível compreender o porquê do nome Zona Autônoma

[7] Lusory attitude

Temporária: eram lugares que mantinham sua autonomia perante a coroa, mas que logo se desfaleciam.

A partir disso, as TAZ podem ser comparadas ao círculo mágico na medida que, quando formada, as pessoas que vivem nela seguem regras diferentes das de antes, uma vez que o grupo de piratas criavam suas próprias regras e a aceitavam – dialogando desse modo com o conceito de *Lusory Attittude* – e assim como o jogo tinham prazo para acabar: como dito anteriormente, as Zonas Autônomas eram temporárias, assim como um jogo que, apesar de durar menos tempo, também possuem um "prazo de validade". Apesar disso, pode-se dizer que as ideias de Bey (1985) possuem mais foco no social – a comunidade pirata que se reúne para formar uma sociedade. A importância disso para a discussão do círculo mágico é, principalmente, ver a extensão que, teoricamente, o círculo mágico pode ter e, ainda mais importante, mostrar como o coletivo pode construir ambientes alheios à vida cotidiana.

Já na dramaturgia, o russo Constantin Stanislavski (2004) buscou explicar a maneira como fazer um ator entrar no personagem no livro "A Criação de um Papel", e suas ideias e propostas trazem contribuições interessantes para se entender o modo como os sujeitos adentram o lúdico e o círculo mágico – visto que, na perspectiva de Huizinga (2014), o teatro também pode ser entendido como capaz de criar um ambiente sagrado que constrói um círculo mágico. Em primeiro lugar, Stanislavski (2004) afirma que em uma peça de teatro o ator não deve apenas ler as frases do roteiro, mas efetivamente ser a personagem; pensar e sentir como ela.

Para que isso seja possível, o autor ensina técnicas para "por meio do consciente atingir o inconsciente" (STANISLAVSKI, 2004). É neste ponto em que ele se aproxima, de certa forma, com os Role-Playing Games: o ator deve fazer exercícios mentais de imaginação, ou seja, deve começar a se imaginar como o personagem e pensar como ele agiria em determinadas situações, sem se preocupar com roteiro ou a peça em si. No livro, Stanislavski (2004) chega a dar um exemplo de como isso seria:

> Para fazê-lo [ter experiências como o personagem], tem de colocar-se bem no centro da vida daquela casa, tem de estar ali em pessoa, e não apenas se olhando como observador, como eu estava fazendo antes. Sua imaginação tem de ser ativa, e não passiva como antes. Esse é o momento psicológico difícil e importante no período total de preparação. Exige uma atenção excepcional. Esse momento é o que nós atores, em nosso jargão, chamamos do estado do "eu sou", é o ponto em que eu começo a me sentir dentro dos acontecimentos, começo a mesclar-me com todas as circunstancias sugeridas pelo dramaturgo e pelo ator, começo a ter o direito de fazer parte delas. Esse direito não se adquire logo de uma vez. É obtido gradativamente. (STANISLAVSKI, 2004, p. 43)

É justamente quando esse estado "eu sou" é atingido que pode se considerar a presença do círculo mágico. Pelo que Stanislavski (2004) fala sobre esse estado mental, é possível afirmar que é o que ocorre no círculo mágico de um jogo, onde as regras e normas "ficcionais" passam a valer, enquanto os padrões da vida cotidiana ficam em segundo plano.

Para Stanislavski (2004), portanto, o que separa a vida cotidiana de uma pessoa para a entrada do círculo mágico é sobretudo o estado mental da pessoa, ou seja, a barreira mental de Stenros (2012). É evidente que há sim uma presença social, sendo que no teatro a atuação é para outras pessoas, mas o que faz o ator se sentir no personagem, segundo Stanislaviski (2004), é sua própria consciência.

A discussão da criação de um papel na visão de Stanislavski (2004) soma à discussão de círculo mágico em pontos diferentes, mas que se complementam. O primeiro ponto complementar é que a teoria de Stanislavski evidencia as preparações para que a troca de papel possa ocorrer, sendo que isso ajuda a entender – e até identificar – a transição da vida cotidiana para o lúdico de um jogo. O segundo ponto é notar que os atores profissionais encaram a mesma barreira mental que os jogadores, mas com certa obrigatoriedade – ter que trocar de papel social em um dia e horário marcado, sendo este o espetáculo – e conseguem fazê-lo. Ao se analisar esses dois pontos em conjunto, fica claro que essa transição de papel social só ocorre por conta de uma preparação prévia, que no caso deste trabalho são os elementos pré-jogos que serão discutidos posteriormente.

Dentro da sociologia, também há acadêmicos explicando fenômenos sociais por meio de conceitos parecidos com o círculo mágico. Goffman (1985), por exemplo, analisa as interações sociais de forma dramatúrgica, fazendo paralelo entre a vida e o teatro. No livro "A Representação do Eu na Vida Cotidiana" (GOFFMAN, 1985), o autor estuda as interações face-a-face e afirma que diante de "plateias" diferentes, o "ator social" desempenha papeis diferentes. Como exemplo, Goffman (1985) fala dos funcionários de um hotel "classe média" de uma ilha, onde os funcionários agiam de forma respeitosa e cordial diante os clientes, seguindo até padrões que não são característicos de suas origens, mas quando estavam apenas entre eles – como quando estavam na cozinha – se portavam de maneira totalmente diferente, chegando a ficarem descalços e colocarem os pés em cima da mesa (GOFFMAN, 1985).

O autor chama as ações e expressões adotadas pelas pessoas de "fachada", o local onde a interação social ocorre de "cenário" e a preparação para desempenhar um "papel social" diferente – como o maquiar-se e o vestir-se antes de uma festa – de "bastidores". Com esses três conceitos principais, Goffman (1985) consegue analisar várias formas de interação social ou, ao menos, dá artifícios para que outras sejam analisadas.

No caso do círculo mágico pode-se, em primeiro lugar, considera-lo um "cenário", pois, segundo Salen e Zimmerman (2004), é lá onde toda a situação de jogo ocorre. Isso também significa dizer que é nele onde o papel social de jogador estará presente, assim como todas as fachadas de jogador serão aplicadas. Por haver essa troca de papel social, é possível afirmar, seguindo as ideias de Goffman (1985), que há alguma espécie de bastidores, onde o ator social se prepara para trocar de papel social.

Tendo comparado o círculo mágico ao cenário de Goffman (1985), torna-se possível, também, compreender como são as relações entre os jogadores durante a partida, lembrando sempre que, enquanto para Stanislavski (2004) a atuação e o "eu sou" é uma atividade mental, para Goffman (1985) é uma atividade social. Em primeiro lugar, é interessante notar que a barreira social também é discutida pelo autor, sendo que ele sempre procura a aceitação da plateia:

> Quando um indivíduo desempenha um papel, implicitamente solicita de seus observadores que levem a sério a impressão sustentada perante eles. Pede-lhes para que acreditarem que o personagem que veem no momento possui os atributos que aparenta possuir [...] (GOFFMAN, 1985, p. 25)

Goffman (1985) também afirma que quando isso ocorre o grupo tende a aceitar melhor a atuação de cada membro, mesmo havendo pequenos deslizes que contraponham a atuação pretendida. Isso ocorre principalmente para não quebrar as expetativas e fazer a atuação coletiva perdurar. Como afirma o autor:

> Uma equipe pode ser definida como um conjunto de indivíduos cuja íntima cooperação é necessária, para ser mantida uma determinada definição projetada da situação. Uma equipe é um grupo mas não um grupo em relação a uma estrutura ou organização social, e sim em relação a uma interpretação, ou série de interpretações, na qual é mantida a definição apropriada da situação. (GOFFMAN, 1985, p. 99)

Com base no que foi discutido de Goffman (1985), portanto, é possível perceber que ele corrobora com a ideia de Stanislavski (2004) sobre a preparação de uma atuação/entrada no círculo mágico, porém, como já foi dito, ele leva para um lado mais social, focando nas atuações do dia-a-dia e na relação entre as pessoas.

Além disso, o autor parece concordar com a ideia de barreira social de Jaakko Stenros (2012), com a atuação sendo validada pelo social, mas ele acrescente que há certa

inércia nas relações humanas: uma equipe aceita os erros dos outros em prol da situação dramatúrgica que a própria equipe criou. No círculo mágico isso se equivaleria a dizer que, uma vez dentro dele, os jogadores tendem a continuar atuando para o bem do jogo/equipe.

Na psicologia, por fim, Apter (2006) escreve *Reversal Theory: The Dynamics of Motivation, Emotion and Personality*, livro em que ele discute principalmente a motivação pessoal e como ocorre a alteração de humor/emocional no decorrer do dia. Nele, também, o autor cunha o conceito de "bolha"[8], que muito se parece com o conceito de círculo mágico já discutido. Contudo, antes de explicar o conceito, porém, faz-se necessária uma explicação pouco mais aprofundada de três ideias que Apter (2006) utiliza.

Uma primeira, e que tem extrema importância para se compreender toda a teoria do autor, é a de que estímulos[9] e motivações são conceitos intimamente interligados. Segundo Apter (2006), as pessoas sempre estão expostas à estímulos, que podem ser tanto causados externamente – como um barulho que o assusta, ou um cheiro que lhe desperta fome – como internamente/pessoal – como o cansaço sentido após um dia de trabalho, ou a felicidade ao realizar algo que gosta. Contudo, a relação que se tem com eles varia muito, sendo que em determinadas situações se procura por mais estímulos[10], enquanto em outras procura-se afastá-los[11]. A isso, o autor chama de metamotivações[12]: "[...] estimulo é motivação; um estado que interpreta estímulos de uma forma particular é metamotivacional. O estado de 'negação de motivação' e de 'busca de motivação' [...], portanto, constituem um par de estados metamotivacionais"[13] (APTER, 2006; p.18)

A segunda tem relação com o prazer sentido durante a ação. Para o autor, a quantidade de prazer recebido durante uma ação é de extrema importância para poder estuda-la, sendo que, é claro – e ao contrário dos estímulos – busca-se sempre o máximo de prazer; estar confortável com a situação. Vale ressaltar que, como será visto adiante, prazer e estímulos são sim conceitos relacionados, mas isso não implica em dizer que

[8] Bubble
[9] Arousal
[10] Arousal-seeking
[11] Arousal-avoidance
[12] metamotivational
[13] "Accordingly, arousal is motivational; a state that interprets arousal in a particular way is metamotivational. The arousal-avoidance and arousal-seeking states, as we may call them, therefore constitute a pair of *metamotivational states*." (APTER, 2006. P.18)

quanto mais estímulos mais prazer, ou vice-versa. Apter (2006) une essas duas ideias em um gráfico, em que é possível identificar a relação exata entre esses dois conceitos e como eles, juntos, "criam" quatro sentimentos presentes no dia-a-dia– tédio, excitação, relaxamento ou ansiedade -, como eles se comportam e qual o oposto de cada um deles.

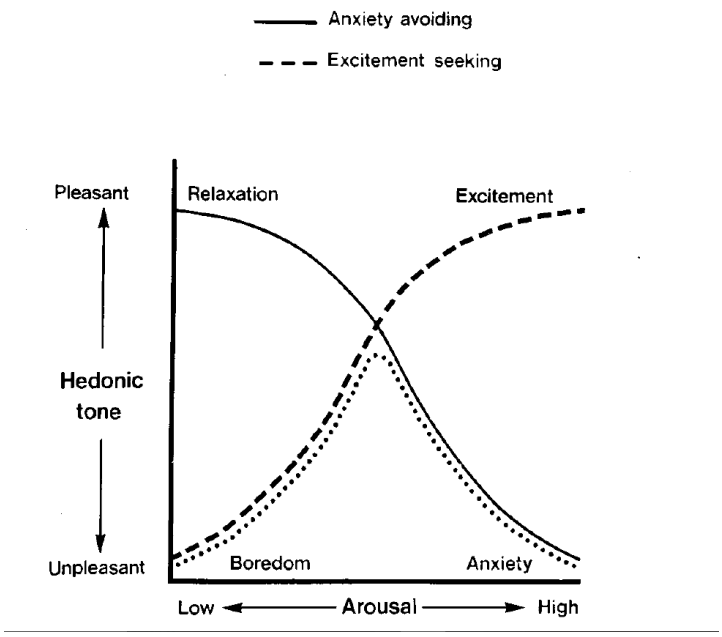

Figura 06: Gráfico que representa "a relação entre estímulos e o prazer de acordo com a teoria reversa." (APTER, 2006, p.19)[14]

Com a representação gráfica da ideia, os conceitos descritos ficam mais fáceis de serem visualizados. É possível perceber que no eixo X encontram-se os estímulos, enquanto no eixo Y está o nível de prazer. A partir disso, duas linhas puderam ser traçadas, uma que vai de "baixo estímulo" com "baixo prazer" até "alto estímulo" e "alto prazer"; e outra que vai de "baixo estímulo" com "alto prazer" até "alto estímulo" com "baixo prazer". Nesses quatro pontos surgem quatro sentimentos/estado mentais: tédio, excitação, relaxamento e ansiedade, com tédio sendo ligado à excitação e relaxamento com ansiedade. É interessante notar que, para Apter (2006) uma pessoa está com tédio quando tem poucos estímulos e pouco prazer; está excitada quando a quantidade de estímulos é grande e o prazer é grande; está ansioso quando há muitos estímulos e pouco prazer; e relaxada quando há poucos estímulos e muito prazer.

[14] The relationship between arousal and hedonic tone according to reversal theory.(APTER, 2006, P.19)

As linhas que unem esses estados mentais mostram como ocorre a transição de um estado mental para outro de acordo com sua orientação mental, sendo que Apter as nomeia de estados telico e paratélico[15]:

> Vamos chamar o estado metamotivacional em que os objetivos são primários de "estado télico", vindo da palavra grega "telos", que significa "um fim" ou "objetivo". E vamos chamar o modo oposto, em que a atividade é primária, de "estado paratélico", acrescentando o prefixo grego *para*, que significa "ao lado de", para a palavra *telic*. Note que a palavra "objetivo" ainda está inclusa no termo "paratélico", como deveria ser, já que não há implicações que não tem um objetivo neste modo. Isso implica em dizer que há um modo alternativo "ao lado do" telico, em que os objetivos têm funções diferentes. (APTER, 2006, p.37)[16]

Ou seja, uma pessoa pode estar motivada para fazer determinada ação para um benefício futuro – Apter (2006) dá o exemplo de estudar para a prova, em que a atividade final não é o estudar, mas sim tirar uma boa nota na prova -, ou ela pode estar motivada para realizar a própria ação – o autor fala de jogos, em que o objetivo é o próprio jogar (APTER, 2006). É importante evidenciar que o estado télico exige um estado mental sério, enquanto o paratélico mais descontraído, alheio às preocupações da vida. Ou, como Apter (2006) afirma:

> Uma das diferenças entre o estado télico e o paratélico [...] é a tendência do estado télico se conectar com os problemas reais da vida, enquanto o estado paratélico ignora esses mesmos problemas. No estado télico, a pessoa está atenta com as possíveis implicações a longo prazo de suas ações e suas ações adquirem significado a partir dessa perspectiva. No estado paratélico, a pessoa tende a ver suas ações (reais ou não) tendo pouca ou nenhuma importância em suas vidas. (APTER, 2006, p.50)[17]

No gráfico, a linha tracejada refere-se ao estado paratélico, enquanto a contínua ao estado télico. Isso mostra, por exemplo, que uma pessoa ansiosa está no estado télico, enquanto uma pessoa excitada está no paratélico. Com base nisso, também é possível determinar que pessoas no estado télico procuram evitar estímulos – para ficarem relaxadas, não ansiosas -, enquanto no paratélico elas procuram ter mais estímulos para

[15] Telic e paratelic

[16] Let us call the metamotivational state in wich the goal is primary, the 'telic' state, after the ancient Greek word *telos*, meaning 'an end' or 'goal'. And let us call the opposite mode, in which the activity is primary, the 'paratelic' mode, adding the ancient Greek *para*, meaning 'alongside', to the word *telic*. Note that the word for 'goal' is silll included in the term *paratelic*, which is as it should be, since there is no implication that there is not a goal in this mode. The implication is reather that there is na alternative mode 'alongside' the telic, in which goals have diferente function." (p. 37)

[17] One of the differences between the telic and the paratelic states, which has just been referred to in terms of 'felt significance', is the tendency of the telic mode to connect with real and important life problems and the paratelic mode to cut off from this same problems. In the telic mode one is aware of the possible long-term implications of one's actions, and one's present actions acquire significance from this wider perspective. In the paratelic mode one tends to see one's actions (realistically or not) as having little or no importance beyond themselves." (APTER, 2006, p.50)

ficar excitadas e não entediadas. Vale dizer, porém, que as pessoas mudam de estado mental o tempo todo – que é justamente o que Apter (2006) quer dizer um *Reversal*; "reverter" o estado mental -, indo do télico para o paratélico. Em uma palestra sobre Live Action Role-Playing Game (LARP) Stenros (2016) até dá um exemplo disso:

> Se você encontra um tigre em uma jaula - sendo a jaula uma metáfora para o círculo mágico protetor – o fato de você encontrar o tigre não se torna perigoso, mas divertido. Então ao encontrar um tigre em uma jaula você entra em um estado mais descontraído e é excitante. Mas se você remove a jaula, você muda de um estado descontraído para um estado sério, gerando ansiedade. No entanto, se você encontra apenas a jaula – em um estado descontraído onde não há nada lá – você fica entediado. E se não há jaula, nem tigre, talvez você fique relaxado. (STENROS, 2016)[18]

É interessante notar que ao dar um exemplo de como ocorre a troca de estado mental, Stenros (2016) já fala do círculo mágico no estado paratélico como um "protetor" da vida cotidiana. Nesse momento, Stenros (2016) utiliza o termo "círculo mágico" de uma forma muito parecida com a que Apter (2006) utiliza "bolha". Isto é, um ambiente fora do dia-a-dia, sem as preocupações da vida cotidiana, sendo que é sobretudo um estado mental que ocorre quando a atividade é voltada nela própria; sem focar em objetivos futuros.

A discussão sobre a *Reversal Theory* de Apter (2006), contribui para a discussão de círculo mágico, pois ela ajuda a entender como se dá a entrada de uma pessoa no círculo mágico – quando a pessoa fica alheia aos problemas da vida cotidiana e passa a focar na atividade em que está fazendo; qual é o estado mental de uma pessoa que está no círculo mágico – télico e paratélico; o que ela vai buscar quando está nele – mais ou menos estímulos, no caso seria uma busca maior por estímulos para ficar excitado; o que mantém a pessoa dentro do círculo mágico – no caso alto prazer e alto estímulos, se há alguma alteração a pessoa vai do estado paratélico para o télico.

Por fim, após a discussão desses autores, torna-se possível definir o círculo mágico com as devidas contribuições de cada autor estudado: o círculo mágico é um ambiente não necessariamente físico, exterior à vida habitual (HUIZINGA, 2014), onde o jogo ocorre (SALEN; ZIMMERMAN, 2002). Contudo, ele não é totalmente alheio à vida cotidiana, sendo que esta pode alterar/interromper a atividade (ZIMMERMAN, 2012; STENROS, 2012, APTER, 2006). Para entrar e se manter no círculo mágico, há duas barreiras que precisam ser transpassadas: a barreira mental e a social (STENROS, 2012).

[18] Em palestra *playfulness*, apresentada por Jaakko Stenros durante a Larpwriter Summer School, em julho de 2016.

Esta diz respeito à aceitação do coletivo quanto às regras (STENROS, 2012), à aceitação ou não de determinadas ações (GOFFMAN, 1985) e a própria organização do coletivo, isto é, a forma como o grupo se organizará (BEY, 1985).

Enquanto isso, a barreira mental diz respeito ao estado de espírito da pessoa (STENROS, 2012), se ele aceita ou não às regras decididas pelo grupo (SUITS', 2005), se ele consegue se imaginar plenamente no contexto do jogo (STANISLAVSKI, 2004) e se o jogador realmente está aproveitando o momento, deixando as interferências do mundo cotidiano de lado (APTER, 2006). Vale lembrar que para que isso seja possível, algum tipo de preparação se faz necessária (GOFFMAN, 1985; STANISLAVSKI, 2004).

Metodologia

O círculo mágico, por ser um conceito abstrato que depende do estado mental das pessoas, necessita de protocolos de estudo que vão desde a observação até o questionário, visando analisar o comportamento dos envolvidos, como também suas opiniões. Para identificar se há uma troca no papel social, e seguindo as ideias de Stanislavski (2004) e Goffman (1985), como explicado anteriormente, há de ter alguma preparação antes de assumir um papel. Por conta disso, deverá ser possível observar rituais preparatórios, como, por exemplo, a construção da ficha do personagem, o preparo do jogo tabuleiro ou, ainda, pequenas práticas cotidianas antes de começar a jogar o videogame. Caso seja identificado algum desses itens, pode-se afirmar que houve algum investimento do jogador buscando a troca do papel social para a entrada no círculo mágico.

Após toda a preparação – que será devidamente catalogada – a partida terá início e, teoricamente, os jogadores deverão estar imersos em seus personagens, esquecendo o mundo cotidiano – em outras palavras, o jogador deverá estar no círculo mágico. Para identificar isso, serão utilizadas duas abordagens descritas por Apter (2006). Em primeiro lugar, o autor afirma que, quando alguém está imerso em uma tarefa, tende a esquecer o mundo que o rodeia, não percebendo os acontecimentos. Com base nisso, pode-se observar e anotar tudo o que ocorre fora do jogo, como pessoas passando ao redor da sala, músicas que tocaram, as imagens de uma televisão ligada sem volume, etc, para depois pedir aos jogadores que falem os estímulos que ocorreram em paralelo a partida do jogo. Caso estejam mesmo imersos no círculo, não será possível responder com precisão quais foram esses estímulos.

Além disso, também será aplicado uma pesquisa utilizada por Apter (2006) para identificar o estado mental dos entrevistados. Para isso, uma lista com "três grupos de adjetivos" (APTER, 2006, PG 48) é dada às pessoas que participarão do jogo. O entrevistado tem de escolher apenas uma palavra de cada grupo, que melhor represente seu estado no momento. Os grupos de palavras presentes nesse questionário são:

1. Lúdico/Sério;
2. Espontâneo/ Planejando o futuro;
3. Entediado, Excitado, Ansioso, Relaxado.

Esses adjetivos estão ligados ao gráfico da figura 06, mostrado no capítulo 2, sendo que "o primeiro adjetivo do grupo 1 e 2 são 'paratelic', e os dois primeiros do grupo 3" (APTER, 2006; p.48, *tradução nossa*)[19] Assim será possível descobrir em qual linha do gráfico a pessoa está (através da pergunta 1 e 2) – se suas respostas apontarem para o estado paratélico já se pode afirmar que elas estão imersas no jogo – e qual estado mental específico; se elas estão procurando estímulos ou evitando-os.

Por fim, um terceiro questionário será feito ao termino da partida, que contará com perguntas ligadas às barreiras mentais e sociais de Jaakko Stenros (2012), com o objetivo de esclarecer possíveis dúvidas que surjam e se aprofundar na subjetividade do jogador.

Questionário

De 1 a 5, sendo 1 discordo completamente e 5 concordo plenamente, de sua opinião sobre as afirmativas:

1. Me diverti durante a partida;
2. A dificuldade se mostrou um transtorno;
3. Os desafios que surgiram no jogo me motivaram mais;
4. Senti-me repreendido em atuar por conta do grupo;
5. Durante a partida, os únicos problemas que importavam eram os do jogo;
6. Durante a partida, esqueci da minha rotina;
7. Eventos externos não afetaram minha imersão;
8. Desde o começo eu estava confortável com as regras;
9. Preocupei-me em não esquecer as regras;

[19] "The first adjective of (1) and (2) of course is the paratelic one, and the first two adjectives of (3)."

10. As regras me fizeram sair daquela experiência;

Com cada afirmação do questionário tem-se um objetivo especifico; cada um se refere as ideias apontadas por Stenros (2012) sobre o jogo. A primeira já busca identificar se o jogador estava ou não no estado paratélico, uma vez que, segundo Apter (2006), diversão é uma característica desse estado mental. É preciso dizer que essa pergunta por si só não define nada, pois a pessoa podia estar entediada, mas já passa a indicar o estado mental dela.

As perguntas dois e três ajudam a descobrir como a dificuldade do jogo pode alterar a imersão do jogador, sendo que Csikszentmihalyi (1990) afirma que se a habilidade e a dificuldade não forem equiparadas, a pessoa se sentirá ou ansiosa ou entediada.

A afirmativa quatro se refere às barreiras mentais de Jaakko Stenros (2012). Aqui, pode-se identificar que o desempenho do jogador e sua imersão no jogo sofreu interferência por conta dos outros jogadores presentes, que podem não ter criado um ambiente acolhedor e seguro onde se pudesse assumir outros papeis sociais.

Já a afirmativa cinco, a seis e a sete procuram entender a relação entre o jogo e a vida cotidiana. Sendo que se espera que um jogador que esteja no círculo mágico esqueça sua vida habitual e foque exclusivamente no jogo. A cinco ainda se refere ao estado télico e paratélico, pois, como já foi explicado, quando a ação tem fim em si própria, se está no estado paratélico.

Por fim, as afirmativas oito, nove e dez tratam das regras e têm o objetivo de identificar como as regras podem alterar a presença no círculo mágico. Elas sendo muito complexas, por exemplo, podem fazer com que os jogadores tenham que ficar relendo o livro de regras e não foquem tanto na experiência em si.

Conclusão

Espera-se que, com este artigo, tenha sido possível desenvolver a ideia de um método que permita analisar e quantificar o grau de imersão de um jogador. Para isso fosse possível, o conceito da ludologia "círculo mágico" foi discutido e equiparado a outros conceitos de outras áreas do conhecimento, como a *Reversal Theory* (APTER, 2006) da psicologia e a discussão de papeis sociais (GOFFMAN, 1985) da sociologia.

Para concluir, é preciso fazer duas pontuações importantes: a primeira é que, com a metodologia proposta, é possível comparar o poder de imersibilidade de jogos diferentes. A segunda é que não houve a pretensão de se produzir um método de análise

que não possa ser questionado. Pelo contrário, a ideia é justamente que a discussão seja aprofundada e refinada.

Referências

APTER, Michael J. **Reversal Theory: The Dynamics of Motivation, Emotion and Personality.** One World Oxford: 2006

BEY, Hakim. **TAZ**: **Zonas Autônomas Temporárias**. Conrad, 2001.

Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The Psychology of Optimal Experience.** HarperCollins E-Books, 2008.

FRASCA, Gonzalo. **Play the Message**: play, game and videogame rhetoric.Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2007.

GOFFMAN, Erving. ***A Representação do Eu na Vida Cotidiana***. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. 4 edição, Petrópolis: Vozes, 1985.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Editora Perspectiva S&A, 2000.

JACKSON, Steve. **GURPS**. EUA, 1985

NEWZOO. **Global Games Market Reaches 99.6 Billion, Mobile Generating 37%.** Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/> Acessado em: 05/2016.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals.**

SATO, Adriana. **Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo**. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs). Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

STANISLAVSKI, Constantin. Civilização Brasileira, 1999.

STENROS, Jaakos. ***In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play***. *2012*

SUITS', Bernard. **The Grasshopper: Games, Life and Utopia**. Broadview Press, 2005.