

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

PUC-SP

Saulo de Oliveira Machado

**O CÍRCULO MÁGICO E O METAJOGO:
A ESTÉTICA DO JOGADOR**

MESTRADO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

SÃO PAULO

2018

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

PUC-SP

Saulo de Oliveira Machado

**O CÍRCULO MÁGICO E O METAJOGO:
A ESTÉTICA DO JOGADOR**

MESTRADO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, sob a orientação do Prof. Dr. Luís Carlos Petry.

SÃO PAULO

2018

Banca Examinadora

Agradeço inicialmente à CAPES (coordenação de apoio a pessoa de nível superior) pelo apoio financeiro prestado ao longo deste trabalho.

Agradecimentos

Agradeço ao Prof. Dr. Luís Carlos Petry, pela orientação nesta pesquisa, e por se mostrar além de um mentor, um amigo.

Agradeço ao meu pai José Maria e minha mãe Claudine pelo eterno apoio assim como aos meus sogros Marcos e Jane.

Agradeço aos meus amigos que compartilharam durante anos a paixão pelos jogos. Cada minuto jogado foi recordado durante a escrita deste trabalho.

Agradeço a todos integrantes dos grupos de estudo NUPHG e JOI, onde tive a oportunidade de conhecer pessoas incríveis e participar de estimados momentos.

Agradeço a CAPES pelo apoio e financiamento da pesquisa.

E por fim, agradeço ao meu amor, Laís de Abreu Guizelini, pelo companheirismo, paciência e dedicação. Apenas repleto de amor eu poderia ter trilhado este caminho que me parecia tão distante. Essas poucas palavras não são suficientes para descrever o quanto sou grato por ter você comigo.

Resumo

A presente pesquisa tem como objetivo descrever as relações presentes entre os conceitos de círculo mágico e metajogo e como eles se evidenciam na experiência do jogador. Com a crescente presença dos jogos digitais e de tabuleiro no cotidiano da sociedade, parece propício que voltemos esforços em decifrar os elementos que compõe a experiência vivida nos jogos através dos jogadores. Através da revisão destes dois conceitos conseguir elaborar como sua atuação conjunta se apresenta através de um ator comum presença do jogador no jogar. Para tanto, partimos de uma revisão dos conceitos de *círculo mágico* e metajogo, suas definições, suas abordagens mais utilizadas e como eles se incidem sobre a experiência que o jogador tem durante o jogar. Por fim, nos concentramos em demonstrar a presença destes conceitos através do MMORPG, *World of Warcraft*, um game que consegue conter em seus diversificados modos de jogar, diversas abordagens para que o jogador tenha contato com seu universo.

palavras-chave: jogos digitais, *círculo mágico*, metajogo, jogador, *World of Warcraft*

Abstract

The attendant research aims to describe the present relations between the concepts of magic circle and metagame and how they are evidenced in the experience of the player. With the increasing presence of digital and board games in the daily life of society, it seems propitious that we return efforts to decipher the elements that make up the experience lived in the games through the players. Through the review of these two concepts we managed to elaborate how their joint acting is presented through a common player presence in the game. To do so, we start with a review of the concepts of magic circle and metagame, its definitions, its most used approaches and how they focus on the experience that the player has during the game. Finally, we focus on demonstrating the presence of these concepts through the MMORPG, World of Warcraft, a game that contains in its diverse ways of playing, various approaches for the player to have contact with his universe.

keywords: videogames, *magic circle*, metagame, player, *World of Warcraft*

Índice de Ilustrações

Figura 1: Uma partida de Hearthstone.....	25
Figura 2: Modelo de Juul (2005, p.)	32
Figura 5: Condição preliminar do jogar	71
Figura 6: O jogador no centro do jogar.....	73
Figura 7: Tela de escolha de personagem em Heroes of the Storm	79
Figura 8: Diferentes metajogos agindo sobre um jogador.....	80
Figura 9: Diferentes servidores em World of Warcraft.....	89
Figura 10: Captura da tela de criação de um personagem em World of Warcraft.....	92
Figura 11: Personagem de World of Warcraft recebendo uma quest de um NPC	95
Figura 12: Profissões em World of Warcraft.....	102
Figura 13: Interface da casa de leilões de World of Warcraft	104
Figura 14: Diferenças no tempo necessário para localizar um grupo de Dungeon para um DPS e um <i>Tank</i>	107

“Nossa existência deforma a realidade.

Isto é responsabilidade”

Neil Gaiman

Sumário

Agradecimentos.....	4
Resumo.....	6
Abstract	7
Índice de Ilustrações	8
Introdução	11
Capítulo 1 - Círculo Mágico, o jogador enfeitiçado.....	14
1.1 - O Círculo de Huizinga.....	15
1.2 - Círculos variados	28
1.3 - O círculo subjetivo e o jogador transmutado	40
Capítulo 2 - Metajogo: jogos dentro de jogos	47
2.1 - Metas: uma primeira abordagem.....	48
2.2 - Metajogo: uma abordagem casual	53
2.3 - Atravessando o círculo mágico	60
Capítulo 3 - A estética do jogador	68
3.1 - O Jogador no centro do jogar	69
3.2 - A subjetividade dentro do Círculo Mágico.....	75
3.3 - O jogador como elemento transformador nos jogos.....	82
Capítulo 4 - World of Warcraft entre o círculo e o além	86
4.1 - O início de tudo	87
4.2 - Jogando World of Warcraft.....	94
4.3 - O mercado em World of Warcraft	101
4.4 - O jogador em World of Warcraft	105
Considerações Finais.....	109
Bibliografia.....	115

Introdução

Não podemos mais ignorar a relevância que os jogos digitais possuem na sociedade atual. Mesmo com seu curto tempo de vida como meio cultural, os jogos digitais, ou games, hoje acumulam uma surpreendida visibilidade. Competições com prêmios milionários ao redor do mundo, canais de streaming com milhares de seguidores, nos dedicarmos aos estudos dos games é nos dedicar ao estudo de nossa sociedade.

Teoria basilar aqueles que se aventuram nos estudos sobre jogos, o *círculo mágico* é talvez a analogia mais utilizada para descrever o sentimento presente na imersão que ocorre naqueles que se entendem que se colocam na posição de jogadores. Compreender o momento do jogar como um momento de entrega, onde o jogador se retira momentaneamente desta realidade, para então vivenciar aquela proposta pelo jogo. Inicialmente esse conceito parece se opor a existência de um fenômeno que tenha sua origem exatamente do contanto da realidade presente na pessoa do jogador com essa realidade lúdica que o jogador vivencia ao jogar, tal qual o metajogo.

O *círculo mágico* embora amplamente estudado pela comunidade acadêmica, ainda se mostra como tema polêmico, devido as diferentes visões sobre a possibilidade de sua existência ou modelos como pode ser representado. O metajogo entretanto parece carecer do mesmo interesse acadêmico. O designer de jogos Richard Garfield (1963 -) se refere a falta de interesse no estudo do metajogo como reflexo do desinteresse da indústria de jogos que não consegue adequadamente lidar com um fenômeno tão complexo.

Sob a orientação do Prof. Dr. Luís Carlos Petry, optamos pela revisão de literatura sobre estes dois conceitos como meio de abordamos a questão chave da pesquisa: Qual o papel do jogador para a realização do jogar?

É tendo como base argumentativa a interação destes dois conceitos no jogar que voltamos nossos olhos para como o jogador se posiciona dentro desse sistema. Como criador e agente principal da formação de um *círculo mágico* e ator principal do desenvolvimento dos metajogos presentes ao se jogar um jogo, acreditamos que o jogador é o ponto focal de nossa pesquisa, onde não apenas é receptor de narrativas e mecânicas presentes nos jogos, mas também cocriador, pois reconfigura e transforma o ambiente do jogo com sua mera presença.

Com intenção de clareza em nossas propostas e seguindo uma lógica argumentativa para explicar o papel do jogador como ponto central do jogar, separamos nossa argumentação em quatro capítulos.

No primeiro capítulo apresentamos o primeiro dos dois conceitos fundamentais a nossa linha de pesquisa: o *círculo mágico*. Partindo do modelo inicial de Johan Huizinga (1872-1945) e seguindo através de uma revisão de diferentes autores que apresentaram modelos alternativos para a presença do jogador em um universo separado durante o jogar, apresentamos uma visão conciliatória de como este conceito pode ser interpretado em dias atuais.

No segundo capítulo, buscamos descrever o fenômeno conhecido como metajogo. Buscamos apresentá-lo através das diferentes definições (acadêmicas ou casuais) com os quais é apresentado, para que por fim apresentemos uma definição que se mostra pertinente a abrangência que o fenômeno se mostra possuir.

No terceiro capítulo voltamos nossos olhares para o jogador, observando sua experiência no jogar. Munidos dos conceitos previamente definidos de *círculo mágico* e metajogo, procuramos demonstrar como tais conceitos se aplicam durante o momento do jogar através da transformação da pessoa em jogador, um ator com a capacidade de alterar a realidade lúdica do *círculo mágico* enquanto a coloca em contato com a realidade exterior ao círculo.

No quarto capítulo analisamos algumas das possíveis experiências de serem vivenciadas ao jogarmos o MMORPG *World of Warcraft*, e as relacionamos com os conceitos previamente abordados ao longo deste trabalho.

Capítulo 1 - Círculo Mágico, o jogador enfeitado

Quatro bravos heróis se embrenham em uma perigosa floresta. Estão à procura de um gigantesco lobo avistado pelos aldeões de um pequeno vilarejo –aparentemente, o lobo tem abatido o gado, e todos estão com medo que ele ataque alguma pessoa. Os heróis decidem então por instalar uma armadilha para tentar capturar o lobo sem se colocar em perigo. Um dos heróis, porém, se recusa a recuar perante um simples lobo: “Irei sozinho, seus covardes!”, bradou. E, ao dizer essas palavras, ele se arma com seu machado e parte solitário em busca da fera. Não tarda até que o fatídico encontro aconteça: homem e fera, frente a frente, estão agora a representar um atávico conflito da humanidade. O valoroso herói prepara seu machado, respira fundo e avança bravamente em direção ao lobo. Grita do fundo de seus pulmões como se buscasse uma energia primitiva para fortalecer seu golpe. Mas o destino é cruel com o herói: seu ataque, embora poderoso, carece de precisão. Seu machado, ao invés de se encontrar com a carne de seu inimigo, acaba por se prender em um tronco de madeira. O instante de hesitação do herói acaba por custar-lhe a vida frente à ferocidade de um inimigo mais poderoso.

Tão logo a narração da aventura de RPG se encerra, um dos jogadores questiona o narrador, logo após saber que seu personagem não seria ressuscitado pelos outros membros do grupo.

_ Mas então eu morri?

_ Infelizmente sim! Você teve um erro crítico nos dados, enquanto o lobo teve um sucesso decisivo. Foi muito azar. Mas não ligue, você acabou de montar esse personagem. Você pode montar um novo, rapidinho.

O jovem jogador baixou a cabeça e não conseguiu segurar as lágrimas.

1.1 – O Círculo de Huizinga

A passagem é uma descrição de uma sessão de RPG¹ concebida para ser única, ou seja, as personagens que foram criados ali não teriam suas histórias continuadas² em outras sessões de jogo. Mesmo assim, a forte emoção presente no jovem jogador nos conduziu a algumas perguntas básicas. Como sabemos que estamos de fato jogando algo, nos entregando aos acontecimentos do jogar, ao invés de simplesmente presentes em uma atividade? Como definimos a captação de nossas emoções e sentidos por um jogo que aparentemente não traz repercussões em nosso cotidiano?

A resposta às duas perguntas se entrelaça com ensejos de uma preocupação acadêmica que tem ganhado espaço dentro e fora dos estudos sobre jogos, se desdobrando ainda para diferentes áreas, como antropologia, história, psicanálise, educação, administração, marketing, etc., que têm procurado no lúdico, meios para ampliar e renovar seus arcabouços, seja em suas técnicas ou em seus conhecimentos.

Ora, aos que se propõem a estudar os jogos e as atividades lúdicas, não tarda até que o conceito de *Círculo Mágico* comece a ressoar em seus ouvidos através dos falares e das leituras. Este conceito de *círculo mágico* foi introduzido e fixado pelo historiador Jonah Huizinga (1872-1945) em seu livro *Homo Ludens*, trabalho este que tem como ponto focal a presença do jogo e do jogar na Cultura e no Mundo humano, propondo-o como motor da Cultura,

1 RPG ou Role Playing Game ou Jogos de Interpretação de Papéis é o nome utilizado para descrever uma série de jogos em que os jogadores interpretam um personagem que tem como objetivo superar os desafios de um narrador que comanda os desafios e adversários que os jogadores enfrentam. Exemplos são: *Dungeons & Dragons*, *GURPS*, *Vampiro: A Máscara*. Nos videogames o termo RPG é usado para descrever um gênero que tem como influencia mecânicas do RPG tradicional, como nível de personagem, customização do personagem e o desenvolvimento de uma narrativa. Exemplos: a séries *Final Fantasy*, *The Witcher*, *Fantasy Star*.

2 Que os jogos sejam realizados ao longo de várias sessões, usando os mesmos personagens e no desenvolvimento da mesma história e ambientação. Essa série de jogos, ou aventuras é comumente chamado de campanha.

bem como modelo de interação que conduz o desenvolvimento da sociedade. Conceito central em nossa pesquisa, iremos agora apresentá-lo e, no decorrer do presente capítulo, relacioná-lo com a experiência de nosso tristonho jogador de RPG.

Tomamos como ponto de partida para este trabalho, que procura perscrutar sobre a questão do jogar e do jogador, nos aprofundar sobre este conceito, tão basilar para a questão que queremos desenvolver. Temos como objetivo que, ao longo deste capítulo, apresentemos a definição clássica de *Círculo Mágico* tal qual concebida por Huizinga (2014), para em seguida demonstrarmos diferentes abordagens ao conceito que foram desenvolvidas ao longo do tempo. É do nosso interesse que, ao final do capítulo tenhamos debatido sobre o tema a fim de que nos posicionemos sobre ele e seu papel na interação do jogador com o jogo.

Em seu livro intitulado *Homo Ludens*, Huizinga, através de uma perspectiva histórica, observa a presença do jogo enquanto um fenômeno cultural, como parte inata do ser humano. Huizinga introduz a questão se referindo ao jogo na sua concepção e utilização das línguas indo-europeias. Em sua pesquisa, ele nos mostra que *jogar* e *brincar* são referidos através da mesma terminologia, *spiel*, *to play* e *jouer*³, palavras que não diferenciam a ação do jogar e do brincar, colocando-as dentro de uma mesma estrutura. Será seguindo a perspectiva do historiador holandês que utilizaremos as palavras jogo e jogar, compreendendo as ações que geralmente na língua portuguesa são referidas como brincar, brincadeiras, lúdico, jogo e jogar⁴. Embora existam pesquisadores

3 Respectivamente do alemão, inglês e francês.

4 Note que neste sentido, quando dizemos, dançar alegremente, estamos a falar deste conceito de jogo que nos oferece Huizinga. A lista dos exemplos e práticas é imensa e corresponde a todos os comportamentos que recaem no campo do lúdico.

que buscam diferenciá-las, todas elas se encontram dentro da definição de lúdico, que será o nosso guia e fio condutor no decorrer da presente pesquisa de mestrado.

É assim que Huizinga coloca o ato do jogar como elemento intrínseco da cultura, e não desenvolvido por ela, e até mesmo se antecedendo a ela.⁵ Ao mesmo tempo, o pensador se recusa a relacionar o envolvimento do jogo com necessidades biológicas, ao considerar a capacidade do jogo de captar nossa atenção e de nos divertir. Jogar se torna então um ato voluntário, uma decisão tomada pelo próprio jogador, e tem sua finalidade voltada para si mesmo, o jogar pelo jogar, em uma palavra, *no jogar pelo jogar para o jogar*.

Parece-nos que essa noção poderá ser razoavelmente bem definida nos seguintes termos: o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exposições de todo o gênero. Pareceu-nos que a categoria de jogo fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida (Huizinga, 2014, p.225).

Podemos observar que, ao Huizinga se preocupar em definir o jogo, sua definição é tão ampla que engloba diversas atividades regidas pelas denominações mais amplas de jogo, i. e. como em *spiel, to play, jugar, etc*, sendo mais preciso encarar suas definições como condições necessárias para o que o jogar aconteça. Pesquisadores mais contemporâneos já se adereçaram à questão de

5 Indicando, inclusive, que o jogo e o jogar podem ser observados em comportamentos de animais

como o jogo é um objeto que se apresenta de maneira indefinível (Aarseth, 2015).

Assim, a questão que se apresenta aqui como de maior interesse para o desenvolvimento deste trabalho é o ato do jogar, através da interação entre jogador e jogo. Huizinga vai apresentar um modelo desta interação através do conceito de *círculo mágico*. Como apontado por outros pesquisadores, como Santos (2014), que se dedicaram ao estudo do *círculo mágico*, Huizinga demonstra usar o conceito de *círculo mágico* através de três vertentes: como um local designado, como uma metáfora ou como um local sagrado. Assim, a aproximação a esta questão se apresenta através da observação do caráter do jogo de dados segundo o *Mahabharata*, que investe o jogo de um caráter sagrado e ritualístico. Huizinga não apenas relata apenas o jogar, como também o local onde o jogo acontece, no caso o *Dyutamandalan*. Este local, que poderia representar nada mais do que um simples círculo desenhado no chão, passa a ter um caráter sagrado ao abrigar os lances de dados: existe um cuidado na escolha do local e o traçado é feito com cuidado para que não aconteçam desvios. Ao adentrarem o local, os jogadores, agora investidos pelo sagrado significado do ato, não podem deixar a localidade até terminarem com suas obrigações. Huizinga recorda que não apenas através do círculo traçado eram feitos os lances do jogo, e às vezes poderiam ter locais erguidos com a plena finalidade de abrigar as partidas, conferindo o mesmo caráter sagrado. A descrição do *círculo mágico* nas próprias palavras de Huizinga:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. 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, 2014, p.13).

A principal definição do conceito de *círculo mágico* é demonstrada através deste trecho previamente referido, e através dele podemos observar como Huizinga delimita uma precisa distinção entre o espaço cotidiano e o espaço lúdico. A ideia de que os jogos não se passam no mundo das tarefas cotidianas, e sim nesse espaço delimitado pelas regras pertencentes aos jogos, traz a importância do caráter fascinante, mágico que também compreende a da diversão evocada pelos jogos. Aquele que joga está participando de atividades dentro de um mundo com suas regras e finalidades que muitas vezes divergem daqueles fora daquele espaço lúdico. Ainda que um não se constitua em um mundo em separado, em outra localidade, é mais apropriado abordar este mundo como um mundo dentro de outro mundo. Um mundo que se sobrepõe, que reveste o mundo cotidiano e o ressignifica através do olhar lúdico.

Ora, tal aspecto é claramente identificável através das brincadeiras infantis, como o *pega-pega* ou o *esconde-esconde*, nas quais um local decidido pelos participantes se torna o “pique” – uma cadeira, uma pilastra, um local desenhado na imaginação, campo no qual qualquer um deles ganha novo significado para os participantes da brincadeira, ainda que um observador desavisado não consiga compartilhar dessa ressignificação, pois não adentrou o *círculo mágico* da brincadeira que ali se desenrola.

A fragilidade do *círculo mágico* é abordada por Huizinga ao se dirigir à existência dos desmancha-prazeres e dos jogadores desonestos, ou *batoteiros*.

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um "desmancha-prazeres". Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da ilusão — palavra cheia de sentido que significa literalmente "em jogo" (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*) (Huizinga, 2014, p.14).

Para o autor de *O declínio da idade média*⁶, o desmancha-prazeres representa a fragilidade que o *círculo mágico* demonstra, ao escancarar aos demais jogadores que as regras são sim abaláveis, rompendo o círculo de confiança gerado pelo comum acordo de todos. Existe neles uma falta de seriedade para com a premissa do jogo, que se difere do jogador desonesto, que ainda se que submeta ao acordo comum, esperando apenas conseguir uma vantagem, ele ainda tenta permanecer dentro do círculo. Com tal perspectiva, seriedade é termo interessante na escolha de Huizinga, pela aproximação que temos deste termo também com a ritualística sagrada. Seriedade é o que se espera daqueles que adentram em um local sagrado, no respeito ao local e aos seus ritos. Difícil tarefa, pois seria como imaginarmos um grupo de jogadores que participam de uma sessão de RPG convencional, no caso de não demonstrarem, no âmbito do jogo, a seriedade com o possível destino dos jogadores, ou para com o próprio mundo descrito pelo narrador do jogo⁷. O comprometimento com o jogar, a sua entrega para com o mesmo, é componente essencial para que o jogo consiga atingir sua plena forma. Uma brincadeira de esconde-esconde no

6 A grande obra que consagrou Huizinga como pesquisador e historiador (vide Bib.).

7 O comportamento do jogar nos jogos RPG difere daquele usual praticado no jogo de pôquer: como não blefar em um jogo de pôquer, onde os jogadores simplesmente não se importam em perder ou ganhar? No qual outros elementos compulsivos sempre estão a sobredeterminar o jogo. Em todo caso, o jogo do figur aqui no pôquer coloca o blefe como uma estratégia possível, desde que dentro de suas regras.

qual o jogador que é colocado no dever de procurar os outros apenas se sinta esperando o tempo passar não parece divertida para nenhum dos lados. Os riscos imaginários propostos pelos jogos, apenas alcançam a sua potência se os jogadores estiverem *levando o jogo a “sério”*.

Na contextualização temporal deste trabalho, é importante que nos recordemos da impossibilidade de praticar uma atividade como o jogo de forma não presencial durante a escrita de *Homo Ludens*. A premissa do local que é tão presente no discurso de Huizinga deve ser lida dentro do paradigma temporal ao qual ele está circunscrito⁸. Assim, devemos levar em consideração a forma real deste círculo, tal qual descrito por ele:

Mas, seja quadrado ou redondo, de qualquer forma é sempre um *círculo mágico*, um recinto de jogo no interior do qual as habituais diferenças de categoria entre os homens são temporariamente abolidas (Huizinga, 2014, p.88).

Assim, o espaço físico presente no conceito de *círculo mágico* nos parece mais diluído, já que o jogar se expande para localidades, elas mesmo virtuais. O local delimitado para o jogar ganha formas ainda mais diversas, mas não obstante menos sagradas. A importância da seriedade, do comprometimento do jogador com o jogar ganha nova força na capacidade de “criação” do *círculo mágico*. Portanto, nos parece razoável que voltemos nossa atenção para o papel deste na formação do *círculo mágico*. A subjetividade do jogador para o ato do jogar ganha força no discurso de Aarseth

⁸ Isso significa que, no tempo no qual a pesquisa de Huizinga se realizou, no primeiro quarto do século XX, os modos de ser da ação digital ainda não haviam se realizado para o homem Ocidental. Nesse sentido, pesquisar hoje, a partir do trabalho de Huizinga, significa incorporar à perspectiva do *homo ludens* os modos de ser da ação digital e não simplesmente dizer que seu conceito não os abrange.

(2012), ao comparar o sentimento de estar jogando de fato com o sentimento de estar verdadeiramente apaixonado.

Ao nos aproximarmos de outros autores que contemplaram a relação entre jogador e jogo, temos um alinhamento com Huizinga no fator de distinção entre os espaços físicos e temporais criados ao se participar de um jogo. Roger Caillois (1913-1978) segue a mesma direção que Huizinga ao concordar sobre a distinção entre o cotidiano do indivíduo, com suas obrigações e tarefas inegociáveis e o jogar, este ato sim, de caráter deliberativo atendendo aos desejos do indivíduo.

Só se joga se quiser, quando se quiser e o tempo que se quiser. Isso significa que o jogo é uma actividade livre. É além do mais, uma actividade incerta. A dúvida acerca do resultado deve permanecer até o fim (Caillois, 1990, p.27).

A liberdade ao jogar se relaciona com a própria vontade do indivíduo de tomar partido do jogo. O desejo de participar, a vontade de se entregar às suas regras e participar livremente – sem lutar contra as regras do jogo, tentar subvertê-las, pois é de bom grado que elas sejam aceitas. Adentrar esse mundo reservado do jogo é então uma decisão tomada pelo próprio jogador, pois este não pode ser forçado a jogar algo, assim como não se pode forçar alguém a se divertir. Mais uma vez encontramos o papel fundamental do jogador no ato do jogar. Contemplarmos o jogo sem considerar sua existência através dos olhos do jogador nos distancia da real situação hierárquica presente nesta relação, onde o jogador dá vida ao jogo, e não o oposto.

Caillois (1990: p. 32) então irá se debruçar na classificação dos jogos em quatro diferentes categorias, situadas no funcionamento dos mesmos, bem como nos diferentes sentimentos evocados nos jogadores ao participarem destes. Funcionamento e sentimento

dentro do jogo são aspectos que ele utiliza para a sua construção. Vejamos as categorias:

Agôn, que engloba não apenas os jogos onde existe uma disputa entre adversários, mas também aqueles nos quais a sobrepujança é um fator importante. Para o *agôn*, o jogo deve providenciar aos jogadores fatores semelhantes de possibilidade, para que aquele com melhor desempenho possa ser vitorioso de maneira incontestável. "O *Agôn* se apresenta como a forma pura do mérito pessoal." (Caillois, p.35, 1990). É importante notarmos que, ainda que a disputa seja feita ao longo da partida, o duelar entre dois competidores pressupõe recursos que são obtidos fora do jogo em questão, como estudos ou treinos a fim de construir uma melhor capacidade dentro do jogo. Assim, temos um relance do papel do jogador exterior ao ato do jogar, porém com claro efeito na construção do mesmo.

Alea, ao contrário do *Agôn*, se encarrega de designar os jogos que se sustentam na sorte. Dentro desta definição, ser mais sábio ou inteligente pouco tem a ver com o resultado da partida, cabendo ao destino (como proferido por Caillois) a decisão do jogo. O *Alea* supre a sina incontável que acomete a todos existentes. Ao jogar dos dados, o mais forte nem sempre sairá vitorioso e nenhum jogo tem um resultado perto de definido.

Mimicry: Embora a brincadeira de faz-de-conta seja o exemplo mais prontamente pensado dentro da égide do *Mimicry*, todos os jogos nos quais a proposição de sermos outros que não nós mesmos são abordados dentro desta categoria. É interessante notar as qualidades disruptivas em relação às regras do jogo que Caillois atribui aos jogos dentro da categoria do *mimicry*. "A regra do jogo é uma só: para o actor consiste em fascinar o espectador; ..." (Caillois, p 43, 1990)

Ilinx, que se refere principalmente às brincadeiras que tem em seu cerne a busca por estado alterado pela vertigem, do giro ou da velocidade. Aqui vemos a busca da diversão principalmente na subjetividade do que o sentido alterado pode trazer àquele que se entrega na atividade. Caillois não se restringe em relacionar este estado com a dança dervixe, nos remetendo à relação próxima que a atividade lúdica tem com o sagrado.

Estas quatro categorias existem e se relacionam oscilando entre dois pólos antagônicos: a *paidia*, "[...] um princípio comum de diversão, turbulência, improvisado e despreocupada expansão [...]", e o *ludus*, "[...] uma necessidade crescente de subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado". Podemos considerar a *paidia* como a forma mais despreocupada nos quais encontramos exemplos nas categorias, a falta de regras, a simples busca pela diversão livre, o entusiasmo infantil. A submissão destas categorias a regras mais elaboradas, onde a conquista de objetivos pessoais ou estipulados pelo jogo, levam o jogo ao polo oposto o *ludus*.

É importante que lembremos que estas categorias não são isoladas, diversos jogos se apresentam através de mais de uma categoria. Um jogo de cartas digital como *Hearthstone*⁹, por exemplo, combina tanto o *Agôn* quanto *Alea*. Mesmo que as decisões do jogador durante o jogo ou seu conhecimento na construção de um baralho com mais chances de vitória sejam essenciais, a aleatoriedade presente tanto na ordem no qual estas cartas são “compradas” do monte e alguns efeitos de ordem

⁹ *Hearthstone* é um jogo de cartas digital, que utiliza o mesmo universo desenvolvido para *World of Warcraft*.

totalmente aleatória presentes nas cartas conferem uma imprevisibilidade ao resultado de uma partida.

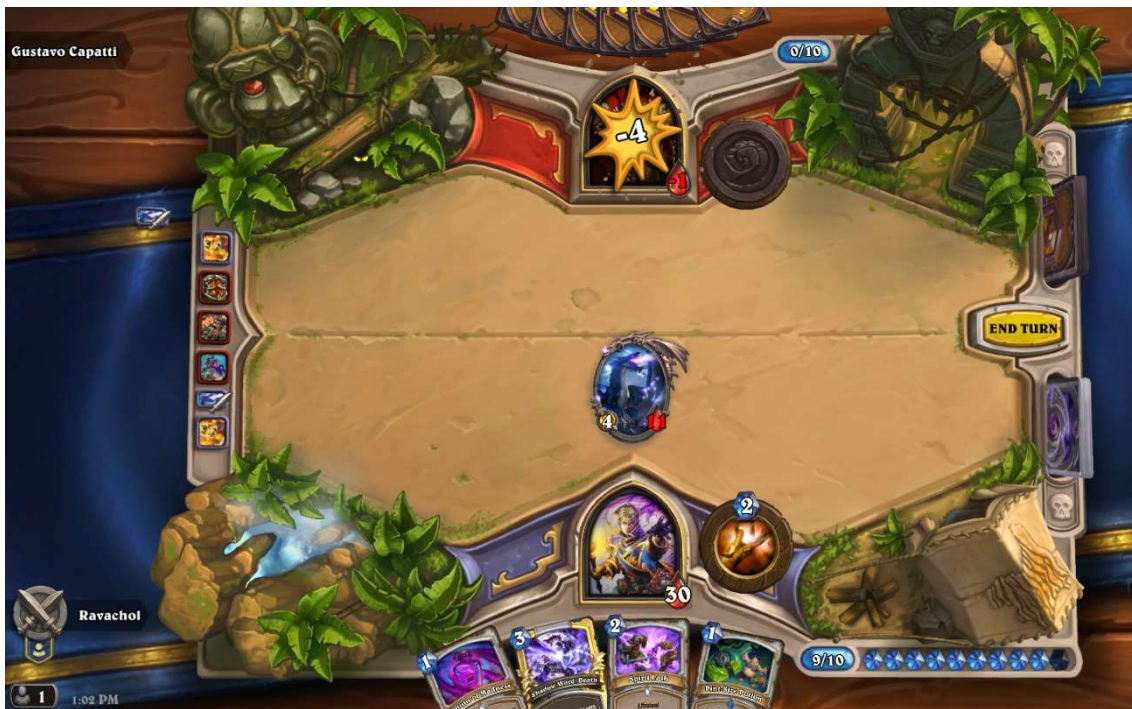


Figura 1: Uma partida de Hearthstone

Gadamer, ao abordar o conceito de jogo, reforça a importância da seriedade no aspecto do jogar. Não como se a seriedade seja a finalidade do jogo, pois este tem por vezes como finalidade exatamente o sentimento oposto, a diversão, o distanciamento da seriedade e do mundano. Porém, a seriedade se torna parte essencial da construção do jogar, já que em concordância com Huizinga, proclama que: “Quem não leva a sério o jogo é um desmancha-prazeres” (Gadamer, 1997). A seriedade, no caso, é um aspecto presente na atitude do jogador para com o jogar e não do sentimento evocado pelo jogo. É o respeito pela regra invocada e na construção deste respeito a elevação do jogo acima da categoria de objeto, é preciso revesti-lo de respeito. Novamente, é difícil escaparmos da relação do sagrado e seriedade que o jogar invocam.

Embora Gadamer se restrinja do uso do termo *círculo mágico* em seu trabalho, fica evidente a separação também do ambiente ordinário e do ambiente do jogar que se equipara em solenidade ao ambiente do sagrado.

A delimitação do campo de jogo - tal qual ocorre no âmbito sagrado, como acentua Huizinga com razão - coloca o mundo do jogo, enquanto um mundo fechado, em oposição ao mundo dos fins, sem transição e sem intermediação. O fato de que todo jogo é jogar - algo passa a valer por primeiro aqui, onde o vaivém ordenado do movimento do jogo é determinado como um *comportamento* e coloca-se contra um comportamento de feição diferente (Gadamer, 1997, p. 182).

Ao observarmos como o aspecto de seriedade com o jogar se apresenta tão próximo com a evocação do sagrado, podemos compreender como o *círculo mágico* descrito por Huizinga se fundamenta, principalmente no comprometimento com o jogar. Tanto na mágica quanto no sagrado, a crença irrestrita e a entrega ao momento são fatores primordiais para os rituais. Gadamer (1997: 181) nos fornece a ideia de que o jogo não apenas se apresenta em uma dimensão própria, mas que o ato do jogar se apresenta de maneira mais relevante que o jogo em si. "*Todo jogar é um ser jogado*. O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador". Ao considerarmos os ritos presentes nas atividades religiosas, podemos perceber como a descrição do sagrado se assemelha à necessidade de jogar para poder pertencer ao jogo. Como um aspecto cultural, é compreensível que um indivíduo que não compreenda a importância do rito realizado ou de alguma maneira não o tenha em conta, possa não compreender o aspecto mágico presente naquele ato. A importância das regras durante a execução de um rito sagrado só tem sentido para aqueles se deixam sentir o aspecto sagrado; aos céticos, pode-se muito bem não despertar

importância alguma toda a ritualística religiosa. Assim, para Gadamer (1997, p. 185) ao se deixar ser jogado pelo jogo, ao se tornar de fato um jogador, e não um mero espectador, o jogador adentra essa realidade, esse mundo, onde as finalidades específicas do jogo se sobrepõe as suas casuais. O movimento do jogo, mais do que a finalidade, é a experiência apresentada pelo jogar que se torna o atrativo maior do jogo.

O mesmo vale também no campo da seriedade. Aquele que, porque quer usufruir de sua própria liberdade de decisão, evita decisões que o coagem, ou se entrega a possibilidades que não está querendo seriamente e que, por isso, não contêm, de forma alguma, risco algum, de que ele as escolha e com isso limite a si mesmo, a esse alguém iremos chamar de perdido (Gadamer, 1997, p. 181).

Embora possamos perceber nestes autores uma preocupação com o local físico onde se dá o jogar, faz-se necessário que retomemos a contextualização histórica de suas concepções sobre o objeto jogo. Devido ao momento histórico, não tiveram acesso ao jogo em caráter online, que subverteria a necessidade do local físico para a disputa de uma partida – ainda assim o jogar acontece. O círculo não precisa ser um círculo, o espaço do jogar não precisa ter um tamanho mensurável. No entanto, sua manutenção se dá pelo caráter de seriedade que se dá com o jogar. O sagrado, tantas vezes mencionado, independe deste local físico, assim como a fé não é ancorada na presença física do fiel dentro do solo sagrado da igreja. Acredito que tratamos aqui de um momento de entrega ao jogar, no qual a crença no mundo ilusório que se apresenta durante a partida não se distancia em momento algum da solenidade do culto religioso. O comprometimento presente nestes momentos dá vida à mágica da crença e separa o mágico do mundano, tal qual o círculo ritual de uma feiticeira.

1.2 Círculos variados

O conceito de *círculo mágico* tem sido ao longo dos anos revisto e criticado. Embora alguns autores tenham claramente se inspirado no conceito desenvolvido inicialmente por Huizinga, alguns acreditam que o modelo de círculo cria um distanciamento entre o universo do jogo e o universo, por assim dizer, mundano. Não podemos avançar em uma análise sobre o papel deste conceito na função do jogar e do jogador sem conhecermos algumas destas teorias, e como elas contribuem e/ou criticam o modelo original de Huizinga.

1.2.1 – O Círculo de Salen & Zimmerman

Talvez o modelo mais conhecido pelos designers de jogos digitais, principalmente devido à ampla presença de seu livro *Regras do Jogo (2012)* nas grades curriculares, o *círculo mágico* como descrito por Salen e Zimmerman é um dos modelos mais reconhecidos e criticados. A semelhança deste modelo com o círculo de Huizinga pode ter levantado várias críticas ao modelo original, sem que as pessoas tivessem acesso a ele. Diferente de Huizinga que se distancia de uma definição muito formal de jogo, Salen e Zimmerman se dedicam a construir uma definição regimental de características que um jogo deve conter para ser considerado como tal. *"Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável"*. O *círculo mágico* descrito por eles, assim como sua definição de jogo é bem claro em definição:

"Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é fechado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: simultaneamente representa um caminho com começo e fim, mas sem começo e fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é repetitivo, um espaço limitado e

ilimitado. Em suma, um espaço finito com possibilidades infinitas." (Salen & Zimmerman, 2012, p. 111)

Ainda que a definição de Salen & Zimmerman (2012, p. 95) se assemelhe em função à descrição de Huizinga, ela tem identidade própria, pois sua existência agora é definida não por subjetividade dos participantes em relação ao jogar, mas com uma definição clara do que é o jogo. O círculo se torna subalterno a ele, pois sua existência agora é condicional à capacidade da atividade se apresentar dentro das definições que as configuram como jogo e não como alguma outra coisa. Assim, Salen & Zimmerman também fornecem o prazo de vida do *círculo mágico*:

"O *círculo mágico* pode definir um espaço poderoso, investindo sua autoridade nas ações dos jogadores e criando significados novos e complexos que só são possíveis no espaço de jogo. Mas também é extremamente frágil, requerendo uma manutenção constante para mantê-lo intacto." (*ibid*, p. 104)

O *círculo mágico*, de acordo com a definição apresentada, precisa ser construído através do corpo de regras e design do jogo para que se mantenha e consiga manter os jogadores imersos durante a prática da atividade. É uma definição um pouco diferente da proposta por Gadamer (1997), quando este declara que a prática do jogo é o fator de se permanecer interessado neste. Aqui, caso este movimento perpetrado pela prática do jogo não seja bem definido ou elaborado, as barreiras do *círculo mágico* poderiam se desfazer e o jogador não mais estar presente nesta dimensão afastada dos fins casuais. Embora alguns autores concordem com a necessidade de regras para a definição dos limites do *círculo mágico* e do comportamento que os jogadores devem manter para

que este se consolide, a distinção da capacidade "mágica" do círculo é debatida quando frente a jogos digitais.

Talvez por reforçar a distinção entre mundo físico e o mundo do jogar, o modelo apresentado por Salen e Zimmerman recebeu diversas críticas, e embora Huizinga e outros autores também tenham reforçado o mesmo ponto, o modelo de Huizinga já se apresentava como uma metáfora, abrindo modelos para diferentes de interpretações, enquanto a versão demonstrada pelos dois autores foi amplamente criticada por fazer a mesma separação, porém se apresentando de forma menos metafórica.

“Para se perfeitamente honesto Katie [Salen] e eu meio que inventamos o conceito, aproveitando seu uso em meu trabalho com Frank[Lantz nos anos 90], unindo ideias de Huizinga e Caillois[1958], esclarecendo elementos chaves que eram importantes para nosso livro e o enquadrando em termos de semiótica e design – duas disciplinas que certamente se encontram fora do domínio acadêmico de Huizinga. (Zimmerman, 2012, online)”¹⁰

Ainda que muitos autores discordem de pontos específicos do *círculo mágico*, a simples ideia de que o momento do jogar se distancia do momento comum é amplamente interpretada por diversos autores. Embora Salen e Zimmerman tenham tentado “reler” o *círculo mágico* através de suas próprias lentes, o uso do termo *círculo mágico* sem uma referência antropológica sobre o termo convidou diversos pesquisadores a ver seu círculo como uma clara “barreira” entre o momento do jogar e o momento ordinário, mesmo que os autores tenham discorrido sobre a possibilidade do

10 Em livre tradução de: “To be perfectly honest, Katie [Salen] and I more or less invented the concept, inheriting its use from my work with Frank [Lantz in the 1990s], cobbling together ideas from Huizinga and Caillois [1958], clarifying key elements that were important for our book, and reframing it in terms of semiotics and design – two disciplines that certainly lie outside the realm of Huizinga's own scholarly work.”

círculo permitir essa transição através de uma suposta permeabilidade. Essa permeabilidade se apresentaria através do metajogo¹¹, ou seja, ações e conhecimentos do jogador que se apresentariam ao jogar desconsiderando essa separação entre *círculo mágico* e o universo que o circunda.

Embora o modelo de Salen e Zimmerman se aproxime em forma do modelo de Huizinga de *círculo mágico*, diferentes autores vão abordar o mesmo tema, porém, com diferentes representações do *círculo mágico*, tanto em forma quanto em manifestação.

1.2.2 – O quebra-cabeças de Juul

Em oposição ao modelo de *círculo mágico*, o pesquisador dinamarquês Jesper Juul vai propor uma forma diferente de como o jogar se apresenta perante a realidade comum. Ao invés de considerar a forma de círculo, Juul prefere considerar o jogar como uma peça de quebra-cabeças.

Juul vai defender a premissa do *círculo mágico*, como descrito por Huizinga e Salen & Zimmerman, ao observar que as críticas voltadas aos seus modelos de fato se ocupavam em observar questionamentos semelhantes aos que os autores fazem sobre a natureza social do *círculo mágico*. Assim, Juul observa como as críticas ao modelo fechado do *círculo mágico* na verdade não espelham realmente a posição de seus autores. Assim, Juul observa o *círculo mágico* da mesma forma que Huizinga: como sendo um *espaço social* dentre outros espaços possíveis.

A diferença entre as possibilidades de ação entre o universo comum e durante a participação de um jogo são claras para Juul. Ele, assim como Salen & Zimmerman, volta sua atenção ao

¹¹ O conceito de metajogo será amplamente abordado em capítulo futuro deste trabalho.

metajogo como uma explicação para como a vida e o jogar se influenciam. No exemplo dado por Juul, (fig. 2) as regras do jogo são parte de um cenário maior presente de quando estamos jogando um jogo. Mesmo que as regras nos deem liberdade para diversas ações, ainda não estamos livres dos contextos sociais presentes no jogar. Por exemplo, ao se jogar contra um seu chefe na empresa, um jogador poderia acreditar que uma derrota poderia ser mais benéfico do que uma vitória. Essa decisão é fundamentada não nos objetivos do jogo e nem na experiência do jogar, mas em um “frame” mais externo, onde a decisão se baseia em fatores externos ao jogo, mas ainda assim é condicionado pelo desempenho neste.

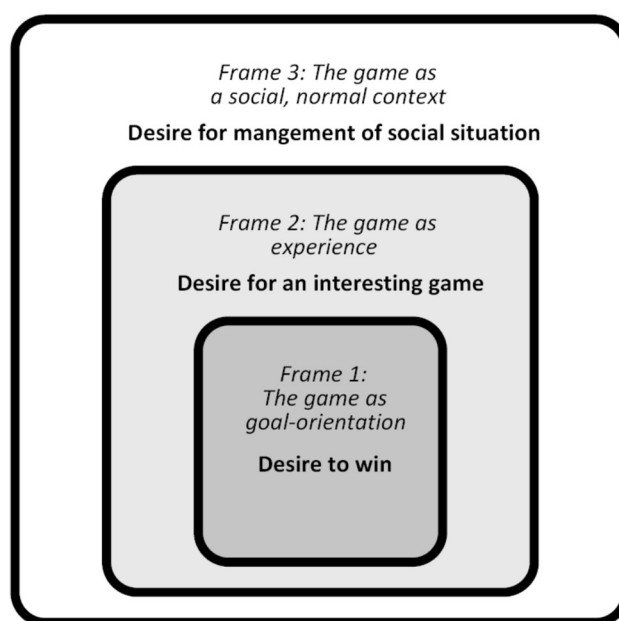


Figura 2: Modelo de Juul (2005, p. 31)

Assim, Juul se posiciona a favor da existência de um *círculo mágico*, porém com uma outra abordagem do modelo, principalmente no que tange sobre a separação entre as decisões de “fora do jogo” e as que acontecem do lado de dentro do *círculo mágico*.

Tudo é potencialmente relevante para o jogar de um jogo, e assim, sujeito a negociação do círculo mágico. De modo algum isto significa que devemos encerrar as discussões sobre as fronteiras entre o jogo e aquilo que se encontra fora do jogo. Pelo contrário, isso demonstra quantas convenções e negociações são parte do jogar, e que devemos nos esforçar ainda mais em examinar essa fronteira (Juul, 2008, p.63).¹²

Negar a existência do *círculo mágico* é negar o caráter negociável presente no *círculo mágico* e, conseqüentemente, o caráter pessoal do jogar, onde o jogador escolhe quando, como e se realmente deseja jogar. Embora o modelo em formato de círculo não represente para Juul o melhor modelo de como os jogadores se apresentam perante o jogar, já que ele apresenta uma superfície uniforme, ele não rechaça sua existência, e sim compreende que é melhor explicado em um modelo que apresenta o jogo como presente dentro de contextos específicos, como o tempo necessário para jogar, número de jogadores, enfim, uma forma única que se mostra pertencente a um determinado contexto.

1.2.3 – A membrana de Castronova

Também em concordância com a existência de uma separação entre o mundo criado durante o jogar e o mundo ordinário, Castronova vai reler o *círculo mágico* como uma membrana que envolve o mundo criado durante o jogar.

Dentro da barreira, a vida processe de acordo com todo tipo de regras fantásticas, como vôo espacial, bolas de fogo,

¹² Livre tradução do trecho: “Everything is potentially relevant to the playing of a game and therefore subject to the negotiation of the magic circle. This in no way means that we must stop talking about the boundary between a game and what is outside the game. Rather, it shows how many conventions and how much negotiation is part of playing a game, and that we need to put all the more effort into examining this boundary.”

invisibilidade e outros. Fora da barreira, a vida prossegue de acordo com as regras ordinárias (Castronova, 2005, pg 147).¹³

A metáfora da membrana de Castronova se mostra como de livre passagem entre estes mundos, protegendo o mundo de fantasia do mundo exterior, porém sem promover uma clara separação entre os dois mundos. Este mundo sintético, como Castronova o descreve, precisa desta proteção pois necessita que as pessoas participantes aceitem suas definições e as regras que os constituem. Ainda assim, essa membrana não impede que os participantes transitem livremente entre os dois ambientes, já que cruzá-la não impede os jogadores de carregar consigo suas atitudes e concepções construídas no mundo ordinário.

Assim, Castronova se concentra na porosidade da membrana em separar os mundos para observar como ambos ambientes são cada vez mais vistos como o mesmo. Uma crescente mudança de mentalidade sobre o status de online e offline presente principalmente em jogos eletrônicos. Um dos fatores levantados, ainda que não comprovado por Castronova, seria a possibilidade dessa divisão ser cada vez menos clara devido à imersão dos participantes. Essa distinção é vista como um estorvo para eles e conseqüentemente demonstram uma tendência em ignorá-la – a mudança no comportamento, não apenas no ambiente online, mas em como as pessoas se relacionam com jogos de tabuleiro, também. Fazer com que o jogar se torne um hábito corriqueiro no cotidiano das pessoas contribuiria para deixar de compreendê-lo como um elemento distinto do dia a dia.

A porosidade da membrana de Castronova é principalmente um indicativo de como ele observa a forma com que o jogo pode

¹³ Livre tradução do trecho: “Within the barrier, life proceeds according to all kinds of fantasy rules involving space flight, fireballs, invisibility, and so on. Outside the barrier, life proceeds according to the ordinary rules.”

estar tão inserido no cotidiano das pessoas que quase perde o sentido mágico:

O que nós possuímos é um quase círculo quase-mágico, no qual parece ter como objetivo reter tudo que é bom sobre a atmosfera fantasiosa dos mundos, enquanto fornece ao usuário, a máxima quantidade de liberdade manipular seu envolvimento com eles (Castronova, 2005, p.159).¹⁴

O nível de porosidade da membrana é então definido pelos participantes, que podem ou não trazer elementos externos ou considerá-los durante o seu jogar. Tal afirmação, de certo modo, corrobora com todas visões anteriores sobre o *círculo mágico*, ao entregar ao participante, ou jogador, seu nível de envolvimento com o jogo. O momento do jogo, a experiência vivida ali, ainda permanece como um momento à parte do cotidiano; e ainda que possa ser totalmente imiscuído em nosso cotidiano, ainda temos que aderir a regras que podem nos colocar em contradição com visões éticas e comportamentais que seguimos em nossas vidas, mas dentro de um ambiente lúdico que consegue fornecer tal liberdade.

1.2.4 – Os círculos em debate

Ao considerarmos as formas como diferentes autores tem abordado a questão do *círculo mágico*, podemos perceber como o tema ainda gera debates sobre o modelo do círculo, sobre sua forma circular e até mesmo sobre sua natureza mágica. Não obstante, autores como Liebe (2008) chegaram até a afirmar a falta de

¹⁴ Livre tradução de “O que nós possuímos é um quase círculo quase-mágico, no qual parece ter como objetivo reter tudo que é bom sobre a atmosfera fantasiosa dos mundos, enquanto fornece ao usuário, a máxima quantidade de liberdade manipular seu envolvimento com eles”

condições para a existência de um círculo mágico quando lidamos, por exemplo, com jogos digitais.

Para Liebe (2008), enquanto os jogos e as brincadeiras lúdicas possuem regras com um caráter negociável, o mesmo não se pode dizer sobre os jogos digitais, aos quais a única forma de interação do jogador com as regras seria a da aceitação. Assim, de acordo com Liebe (2008), o jogador ao interagir com um jogo digital teria pouca ou talvez até mesmo nenhuma possibilidade de negociação, sendo que as regras já estão presentes nos hardwares e softwares do jogo, diferentemente dos jogos tradicionais, que tem na sua premissa o comum acordo das regras antes de se efetuar o jogo. Deste modo, os jogos digitais e os jogos tradicionais teriam premissas diferentes, com diferenças tamanhas que não poderíamos considerar que os jogos digitais seriam capazes de evocar a existência de um *círculo mágico*.

A impossibilidade de negociar as regras em jogos online não foi o único ponto de estresse sobre o modelo de *círculo mágico*. Stenros (2012) descreve uma série de críticas feitas por estudiosos ao modelo do *círculo mágico*. Em geral, as críticas objetivam questionar o potencial do *círculo mágico* em separar o universo cotidiano daquele universo lúdico onde se passaria o jogar. Autores como Taylor se preocupam principalmente com a possibilidade do *círculo mágico* representar a mesma divisão que se acreditaria haver entre online e offline. Sua crítica, entretanto, como avaliado por Stenros (2012), não seria aplicável se considerássemos que mundos virtuais, como os MMORPGS¹⁵, fossem lugares onde o jogar acontece, e não simplesmente o jogo.

Como Stenros (2012) aponta, não devemos considerar que esta suposta divisão entre o jogo e não-jogo seja intransponível, já que

¹⁵ Sigla para Massive Multiplayer Online Role Playing Game

parece difícil acharmos pesquisadores que afirmam que o mesmo ocorra, tendo como notável exceção uma preocupação demonstrada por Roger Caillois. Seu desejo em assegurar que o jogo se mantenha “puro”, em um estado de separação claro entre o mundano e o ambiente livre e fictício do jogar, talvez não consiga explicar na totalidade uma realidade onde o jogador pode por vezes estar lucrando com o jogo, ou tendo algum interesse aliado à decisão de jogar. Ainda que tenha se manifestado contra essa corrupção do jogar pelos interesses alheios ao próprio interesse movido pelo jogo, ele não afirma que exista tal separação entre os estados de jogo e não-jogo, e sim, advogando que esta deveria existir.

Acreditar que os jogos não estão totalmente separados de nossa realidade é importante para que passemos a conferir o devido valor à condição do jogar. Ao percebermos como os jogos podem contribuir com nossa existência em mais de um sentido, podemos perceber como a própria decisão de participar de um jogo sempre parte do momento exterior do *círculo mágico*, seja ele qual for. "Os jogos não nos desviam de nossas vidas reais. Eles preenchem nossas vidas: com emoções positivas, atividade positiva, experiência positivas e forças positivas." (McGonigal, 2011, p. 352). Ainda que concordemos que, ao jogarmos, nos encontramos em um “local” diferenciado do que aquele em que não estamos quando não jogamos, não podemos esquecer que os sentimentos que nos levam até o momento do jogar, quando abrimos a caixa de jogo de tabuleiro ou quando combinamos uma partida online de *League of Legends* (2009), são sentimentos que acontecem *a priori* de iniciarmos um jogo. Qual o sentido de acreditarmos que exista uma divisão tamanha que não carreguemos conosco os sentimentos existentes tanto antes quanto depois de um jogo? Devemos acreditar que pelo menos essa barreira que separa estes dois

mundos seja porosa o suficiente para que deleite do jogar consiga atravessar.

"Não podemos mais nos dar o luxo de considerarmos os jogos como algo separado de nossas próprias vidas reais e de nosso trabalho real. Isso não seria apenas um desperdício do potencial deles para fazer o bem de fato - seria simplesmente falso" (*ibid*, p.352)

Podemos perceber desde o conceito inicialmente cunhado por Huizinga (2014) que o desejo de jogar continua sendo o fator relevante para a existência desta divisão conceitual entre o momento do jogar e as preocupações cotidianas. Ainda que existam diversas divergências entre os pesquisadores sobre a existência de uma separação, entre o interior do *círculo mágico* e o universo que o circunda, podemos inferir em nossa análise um consenso sobre a importância do desejo lúdico e da liberdade presente nele para se engajar em uma atividade, para que ocorra a manifestação deste círculo, ou como coloca Gadamer (1994), experimentar o jogo como uma realidade que o sobrepuja. Mesmo que um modelo circunscrito ou até mesmo o caráter mágico do jogar não possa ser observado, nos parece clara a existência de um estado no jogador no qual as regras, os desafios e até o universo do jogo o envolvem em uma espécie de imersão.

Podemos considerar então, se tomarmos a definição padronizada de que adentramos um lugar quando jogamos, o *círculo mágico* expressa de maneira viável o sentimento presente quando nos deixamos levar pelo jogar. Talvez ao considerarmos a inviabilidade de definir o que seja um jogo, tal como proposto por Aarseth (2015), não acabemos por chegar em uma posição de mesma ordem, onde procuremos na subjetividade do amor, por exemplo, onde consideramos sem hesitar a premissa de que

"quando se está amando você simplesmente sabe" como o sentimento presente na existência dessa separação entre ordinário e mágico. O indivíduo sabe quando está jogando, pois assim o sente, uma vez que o ato do jogar se submete à entrega desse sentimento – desse modo, ninguém pode ser obrigado a jogar, assim como ninguém pode ser obrigado a se divertir. A presença de estado diferenciado durante o jogar só acontece ao se aceitar esta condição. O caráter fantástico de um show de mágicas só pode ser apreciado por aqueles que aceitam ser mesmerizados pela possibilidade de que algo ali venha a romper com ordinário e cotidiano; dessa forma, conseguir presenciar o mágico é uma condição de entrega.

1.3 O círculo subjetivo e o jogador transmutado

O *círculo mágico* pode ser considerado então como subalterno à vontade do jogador, à sua vontade de participar do jogo, ao seu interesse nos resultados que podem ser obtidos, à diversão que pode ser sentida ou à história que pode ser vivenciada. Um exemplo de como um jogo capta aqueles ao seu redor pode ser encontrado na vivência de um dos autores quando o game *Shadow of Colossus* foi lançado em 2005. O game, comprado no ano subsequente por um dos moradores de sua república, foi o motivador de uma reunião para comemorar o término do jogo. A premissa básica do game consiste em derrotar quinze colossos espalhados por um mundo aparentemente isolado. Por decisão do jogador eram enfrentados apenas um Colosso por dia. Tal decisão foi seguida por um morador da república, que gostava de acompanhar a desventura do jogador – inclusive o procurando para saber quando iria jogar para poder observar o desafio. Não demorou para que outras pessoas, amigos e companheiros de moradia, esperassem o horário logo após o almoço para assistir à derrota dos colossos. A saga terminou em uma reunião, marcada para comemorar a derrota do último colosso.

O fato mais interessante de tal ocorrência foi o interesse despertado não no jogo em si, mas no jogar. A maioria das pessoas presentes no momento não estavam acompanhando a história desde o início, e alguns não conseguiram compreender a indignação de alguns espectadores quando Agro, o cavalo do protagonista, falece após a destruição de uma ponte que atravessavam. O jogador naquele momento era o protagonista da cena, e seu êxito ou fracasso era comemorado pelos espectadores. E os olhos dos torcedores em seu desempenho o deixavam nervoso com seus erros. Aquele jogo, que foi jogado por milhares de jogadores, com certeza

naquele momento estava envolto de sentimentos e pressões totalmente diferentes daqueles sentidos por outros jogadores que talvez tenham finalizado o game sozinhos em suas casas.

Podemos considerar que este estado imersivo que se apresenta durante uma atividade lúdica possa ser explicado não apenas pela existência do *círculo mágico*, já que ao controlarmos um personagem em um game e transformarmos aquela realidade apresentada pelo jogo já estaríamos realizando capacidades presentes em um estado imersivo (MURRAY, 1997). Ainda que possamos descrever o estado imersivo sem nos remeter ao *círculo mágico*, compreender como os dois se aproximam em significado nos possibilita rever o papel do *círculo mágico* em nossa relação com o jogar.

Em seu trabalho intitulado *Hamlet no Holodeck*, Murray, descreve a assim chamada estética do meio, um processo presente na interação entre espectador e narrativa onde, ao se deixar imergir em seu contato com uma obra, o espectador passaria de um estado passivo para alguém capaz de alterar a própria narrativa. A estética do meio se apresenta em três momentos: a imersão, a agência e a transformação. Ainda que o trabalho de Murray se dedique a uma melhor compreensão de ambientes digitais, é clara a relação que ela expõe com os sentimentos pertencentes aos jogadores, sejam jogadores de jogos digitais ou de jogos convencionais.

Segundo Murray, a imersão pode ser descrita como uma metáfora para o mesmo sentimento que vivenciamos a nos deixar submergir pela água. Nossos sentidos são todos tomados por aquele ambiente e tão logo nos vemos presentes em um novo lugar, uma nova realidade.

“A sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se

apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial”.

Ainda que se possa pensar que o fator da imersão seja algo passivo, no qual apenas nos submetemos à história descrita por uma narrativa e deixamos que aconteça, Murray (2002) tece a mesma crítica sobre a “suspensão da descrença”, um fator importante para a credibilidade da existência de um universo a se imergir, e de como ela se apresenta de forma por demais passiva. Segundo Murray, não apenas acreditamos na fantasia, como a sustentamos, nos envolvemos criativamente para desenvolvê-la e reforçá-la. Podemos criar características para os personagens que não estão claramente descritos, considerar resultados não detalhados pela narrativa – algumas pessoas chegam a escrever histórias completas¹⁶ sobre personagens de filmes, livros ou jogos.

A imersão então demonstra como assumimos um mundo fantasiado, ou sintético, como o nosso, como se de repente aquela realidade ao quais somos apresentados se sobrepusesse à nossa própria – tal como consideraríamos ao descrever a presença em um círculo mágico.

O segundo estágio apresentado por Murray é a agência. Embora esse estágio seja um ponto de maior complexidade ao se referir aos ambientes narrativos, como é o caso de Murray no livro, quando pensamos em jogos fica clara a capacidade de agência do jogador, uma vez que um jogo que não possuísse a menor capacidade de agência dificilmente seria considerado um jogo. A ação então se apresenta como ponto comum a qualquer jogo. A capacidade de participar, seja em uma disputa de habilidades ou

¹⁶ No caso a autora está se referindo às Fan Fictions, histórias criadas por fãs, mas ambientadas em universos apresentados em livros, jogos ou filmes.

na construção de uma narrativa, são partes inerentes do jogar – e, por que não, da própria motivação de jogarmos?

Ainda que adentremos complexas discussões sobre jogos, como as que questionam se os MMORPGs seriam jogos ou ambientes nos quais se joga, o elemento de agência está definitivamente presente. Livros-jogos, por exemplo, nos dão possibilidade de participar ao selecionarmos o seguimento da narrativa. De certo modo, podemos ser levados a questionar o quão abrangente são as fronteiras do *círculo mágico* ao considerarmos que mesmo os espectadores online de uma partida transmitida têm a possibilidade de procurar mais informações e participar cada vez mais daquele evento, ainda que não consigam interferir ativamente no resultado daquela partida. Ao assistirmos uma partida, nós mesmos estamos participando de outro jogo, estamos diante dos mesmos desafios do jogador ali presente, e o resultado pode nos interessar tanto quanto (GADAMER, 1990).

Por fim, no último estágio da estética do meio, Murray descreve a transformação – que pode ser reduzida até a simples condição de mudança de estado ou expandida até a transformação total do cenário em uma campanha de RPG. Resultado claro da capacidade de ação dos jogadores, a transformação acontece não apenas ao ambiente, mas no próprio interagente. Aprendemos algo com os jogos, nem que seja melhorar nossa capacidade no próprio jogo, e um jogo que é jogado por um jogador diferente também se altera. Jogar uma partida de pôquer com um iniciante e anos depois voltar a jogar com esse jogador, agora um veterano, irá resultar em uma partida completamente diferente.

Entender os jogos como capazes de transformar o jogador é elemento tão essencial para compreendê-los quanto a capacidade dos jogos em nos transformar. Considerar a capacidade dos jogos

em nos evocar sentimentos nos remete à transformação ao qual experienciamos ao lidar com um objeto cultural tão presente e nossa formação.

Os jogos digitais têm a possibilidade de atuar como simulações especulativas de outros mundos e de nossa realidade. Constituem-se ferramentas de exploração do eu, de nossa sociedade e dos laços que formamos (SOARES & PETRY, 2017, p.).

Ainda que o trabalho de Soares e Petry tenha se atentado aos jogos digitais, podemos observar a proximidade que estes dois meios têm em comum. Devemos considerar a capacidade destes jogos de nos despertar sentimentos, evocar emoções, de alterar nosso ser. Essa capacidade não está contida apenas na narrativa de uma história presente em um jogo – o desenrolar de um jogo só acontece durante o jogar. Precisamos interagir com o jogo, a fim de que ele se apresente como tal, ainda que a própria definição de jogo seja controversa.

Abordando uma posição crítica sobre a necessidade de uma definição formal para os jogos, Aarseth (2015) encontra na subjetividade do jogador o questionamento sobre se de fato ele está a jogar algo. Ao alcançar a máxima que um jogo só o é por convenção, baseado na trajetória ontológica do mesmo, escapamos de uma definição formal de quais requisitos são obrigatórios para nomear um objeto desta maneira. Ainda que seja claro que jogamos *Pokémon* ao interagir com a tela luminosa de nosso portátil, talvez não tivéssemos a mesma clareza ao falar do tempo que dedicamos a contar piadas no chat de *Tibia* (1997), que foi acionado com apenas esta finalidade. Porém, a resolução apresentada por Aarseth (2015) para o dilema parte da relação do jogador com o objeto, ao invés de uma definição externa para uma experiência lúdica. Para Aarseth (2015), se um fenômeno é de fato um jogo ou não, não é

algo que poderíamos determinar com mais precisão do que se alguém está de fato, realmente amando. Ainda que Aarseth (2015) não se preocupe nessa discussão em localizar a existência de um *círculo mágico* ou não, podemos inferir que sua existência está mais próxima do sentimento evocado no jogador pelo jogar do que de uma submissão ao conjunto de regras de um jogo.

Se, ao começar a ler um livro-jogo, um indivíduo considerar que está apenas participando de uma leitura com desdobramentos variáveis, talvez não se sinta rogado ao voltar para páginas anteriores para descobrir que talvez tenha escolhido uma opção ruim. O mesmo talvez não possa ser dito de alguém que acredite estar jogando o livro: ao observar o objeto como um jogo, o jogador se aceita as regras que o jogo impõe, ainda que um jogador possa trapacear, a conceituação dele estar ou não trapaceando estará vinculada à sua concepção de estar jogando ou não. A subjetividade presente nesta interpretação pode ser transportada para uma própria concepção de um *círculo mágico* subjetivo, onde embora diversas pessoas estejam interagindo com o mesmo jogo, os sentimentos presentes nesta interação são pessoais. A porosidade, a extensão, a forma e a intensidade do *círculo mágico* são baseados não no jogo, mas subjetividade do jogador.

Compreender então o *círculo mágico* como um estado de imersão traduz de forma mais clara as ligações que ocorrem durante o jogar. Ainda que questionemos uma forma ao *círculo mágico*, é preciso considerá-lo como um local de imersão – adentrar o *círculo mágico* é se deixar rodear pela magia presente dentro deste ambiente. Ainda que possamos discutir a validade do termo mágico presente neste círculo, não podemos desconsiderar as transformações que ali ocorrem. Tal qual o círculo de uma feiticeira, ali é onde transmutações vão ocorrer, onde demônios são invocados

e curas realizadas, e tal equivalência pode ser observada no círculo dos jogadores.

Assim, como uma mente em transe navega por frequências diferentes, o jogar acontece nessa dimensão, nessa realidade sobreposta, que reveste a nossa cotidiana e mundana com a ilusão do jogar. Entretanto, este revestimento não se dá pelo jogo, e sim por aquele que é capaz de se entregar ao momento e dar seriedade à proposta do jogo – que consegue dar relevância à morte de dragões imaginários, colocar seus sentimentos em uma jogada arriscada de pôquer, aquele que joga pela pura finalidade de vivenciar o jogo. O elemento mais essencial ao jogar é o ser transmutado pelo jogo: o jogador.

Capítulo 2 - Metajogo: jogos dentro de jogos

_Não acredito que você está usando essa carta no seu deck principal, isso é carta de deck reserva!

O jogador esbravejava ao observar a carta ser colocada na mesa, com um leve sorriso de satisfação de seu oponente.

_Ora, apenas observei quais decks seriam usados nesse campeonato. Ainda que não seja uma carta muito utilizada, ela funciona contra vários decks daqui. E convenhamos, a chance de que eu enfrentaria você nas finais era bem alta, a maioria dos jogadores daqui são praticamente novatos.

O jogador torceu a boca, e voltou ao assunto.

_Me parece meio arrogante achar que estaria nas finais. E os outros jogos, desconsiderou todos eles?

O oponente deu um suspiro, se mostrando um pouco incomodado com o ceticismo do jogador.

_Arrisquei sim, mas o fiz considerando todos que estão aqui. Sei que a maioria joga por diversão, e contra eles o deck funcionaria de um jeito ou de outro. Contra jogadores mais sérios ainda teria um deck forte, e caso perdesse a primeira partida, usaria as cartas reservas nas outras partidas...

O jogador interrompeu bruscamente a explicação de seu oponente.

_Então você construiu um deck simplesmente pensando em me vencer?

O oponente voltou a um semblante cordial.

_Você ganhou os últimos três campeonatos. Eu sabia que, caso nos enfrentássemos em uma final, eu precisaria de toda ajuda possível para ganhar.

_E não podia se garantir apenas no jogo?

_Eu já estava jogando antes mesmo do campeonato começar...

2.1 Metas: uma primeira abordagem

Para que possamos alcançar uma definição para o termo metajogo, nos parece elucidativo que nos concentremos inicialmente na construção e significação da palavra, para que em seguida nos atentemos a construir uma melhor compreensão de sua composição e razão de ser.

Ao partirmos do prefixo *metá*, proveniente do grego, obtemos os seguintes significados: *entre, com, além, acima, abaixo*. Assim, poderíamos traduzir o metajogo, como aquilo que está entre os jogos, com os jogos, e até mesmo além dos jogos. Em definições geralmente utilizadas, temos a seguinte nomenclatura: “o jogo além do jogo” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012).

Na história temos outros campos que se valeram do prefixo *metá* na construção de novos campos e olhares de conhecimentos. Talvez o mais conhecido seja a metafísica de Aristóteles, que embora não tenha sido nomeada assim pelo filósofo grego, demonstra uma preocupação filosófica que transcendia as preocupações tradicionais dos físicos gregos.

No conjunto de obras que posteriormente foram denominadas de Metafísica, Aristóteles se concentra na filosofia primeira – ou seja, retorna a questionamentos primordiais, indagando antes da materialidade de algum objeto, sua razão de existir. Segundo Aristóteles:

Isto porque uns conhecem a causa, e os outros não. Com efeito, os empíricos sabem o “quê”, mas não o “porquê”; ao passo que outros sabem o “porquê” e a causa (Aristóteles: 1984, pg 12).

A metafísica de Aristóteles expande nossa possibilidade de questionamentos ao compreender uma maior estrutura ao qual estão inseridas as coisas. Assim, além do mundo sensível, ao quais

nossos sentidos conseguem interpretar, temos outro, para o qual essas indagações se direcionam e buscam dar sentido e razão de ser a este mundo de interações.

Em suas indagações sobre essas perguntas primeiras, Aristóteles acaba por formular quatro causas primeiras. Estas seriam as quatro condições necessárias para a existência das coisas. As causas primeiras são: material, formal, eficiente e final. A causa material descreve exatamente a matéria do qual é constituída a coisa. O minério que compõe a pedra e os componentes que constituem um jogo de tabuleiro são exemplos da causa material. A causa formal diz respeito à essência da coisa: se o minério ou a pedra é o material do qual uma estátua é feita, sua forma baseada na concepção do escultor é sua causa formal. Ainda pensando em um jogo de tabuleiro, estamos nos referindo ao modelo dos componentes, ao formato das peças, das ilustrações das cartas, do mapa do tabuleiro. Já a causa eficiente, trata do que principia o objeto ou coisa, “*de onde vem o principio do movimento*” (ARISTÓTELES:1984, pg 16); ou seja, o que deu inicio, o escultor, o designer de jogos. E por fim, temos a causa final, a finalidade que se dá ao objeto. Um jogo pode ter várias finalidades: ele pode ser desenvolvido para que as pessoas que o joguem se divirtam, ou que elas sejam conscientizadas acerca de algum tema, por exemplo.

Assim, Aristóteles se preocupa em se desvencilhar de pensamentos anteriores que pressupunham uma essência desvinculada do mundo sensível, tal como o mundo ideal de Platão. Ao se contrapor a essa ideia, Aristóteles, vai traduzir a essência das coisas como uma união entre matéria e forma. Assim, a essência de algo se demonstra ao se analisar do que ela é feita e o que ela é. Considerando ainda um jogo de tabuleiro como exemplo, sua essência se apresenta tanto nos componentes materiais como no

projeto do designer de jogos que deu sentido às formas apresentadas por aqueles componentes.

Ainda que não esperemos traduzir a metafísica como uma forma de categorizar os jogos, sua existência nos dá uma direção sobre como abordar o metajogo. Compreender que um jogo é mais que sua essência (matéria e forma, seguindo os moldes aristotélicos) nos remete a considerar a existência de fatores que extrapolam a parte sensível de um jogo. Outras disciplinas realizaram questionamentos que podem ser equiparados ao voltarem seu olhar para si próprias.

Na psicanálise freudiana, por exemplo, temos também a existência de um arcabouço teórico e prático denominado de metapsicologia. Os conceitos básicos que compõem o saber da psicanálise são aqueles que compõem o campo da metapsicologia. O inconsciente, e outros fatores que são basilares à clínica psicanalítica se encontram além do campo de interesse da psicologia clássica. Assim, Freud nomeou estes saberes como transcendentais ao campo da psicologia, mas pertencentes ao interesse de estudos sobre a mente humana. Fator caro à nossa pesquisa sobre metajogo é a definição que Freud faz da metapsicologia como um campo aberto de conhecimento, onde poderia ser visto e revisto ao longo do tempo, frente à clínica psicanalítica, podendo assim sofrer mudanças ao longo de sua história.

Afirma-se que a Metapsicologia contém teorias afastadas da experiência, de caráter 'hipotético', 'especulativo' ou 'fictício'. Em apoio, evoca-se quase sempre a carta endereçada a Fliess onde Freud confessa realizar, com as questões metapsicológicas, seu anseio juvenil por conhecimento filosófico), e aquela onde, numa espécie de associação, desliza de 'Metafísica' à 'Metapsicologia'; ou ainda cita-se o famoso fragmento que aproxima a teorização metapsicológica a um fantasiar e a um lance de feitiçaria. (ROTSTEIN, 2012, online)

Ao pensarmos a metapsicologia como algo aberto, sujeito a alterações em sua lida prática, nos remetemos à possibilidade de transformação de conhecimentos teóricos quando colocados frente à experiência prática, ao existir no mundo. Novamente vemos uma correlação ao ato do jogar. Quando jogamos, sempre temos a possibilidade de revisar as regras do jogo do qual estamos jogando. Não é incomum que jogos tenham alterações que chamamos de “regras da casa”. Alterações na regra que variam de lugar para lugar, que podem ser feitas tanto para facilitar algum ponto não abordado em algum manual de regras, ou simplesmente pela regionalidade que reconfigura as regras. Podemos observar nas brincadeiras de domínio popular, como pega-pega, esconde-esconde e afins, uma regionalidade em suas regras. Cada região tem regras próprias para diversas brincadeiras e essas regras sempre são passíveis de mudanças para se adequarem ao local ou aos participantes. Logo, podemos nos lembrar de expressões como “copo de leite” para denominar um participante que, geralmente devido à baixa idade, não consegue acompanhar a brincadeira em sua plenitude, sendo assim excluído de algumas penalidades.

Como os campos de conhecimentos que se propuseram a ir além da compreensão usual de seus objetos, devemos considerar o metajogo como uma transcendência ao próprio jogo. Ao nos concentrarmos nos jogos sem considerar os jogadores, seus contextos e como estes interagem com o jogo, nos limitamos em nossa visão, a falhamos em compreender o *metás* que se agrega ao jogo.

Assim, como os estudos que optaram por olhar além de seus objetos comuns, o metajogo também vai se interessar sobre o que reside além dos campos delimitados pelas regras e componentes materiais

de um jogo. Para que possamos compreender o “além” presente no jogo, faz-se mister que voltemos nossos olhares para como a comunidade de jogadores tem utilizado essa nomenclatura.

2.2 Metajogo: uma abordagem casual

Aqueles que dedicam boa parte de seu tempo aos jogos provavelmente já ouviram ou leram em algum momento a palavra metajogo. Cada vez mais utilizada, principalmente dentro do ambiente competitivo de games¹⁷, geralmente é proferido apenas em seu diminutivo: meta. Em nossa proposta de ilustrar a relação entre jogadores e os jogos é interessante que voltemos nossos olhares para esse fenômeno que incide diretamente em como essas duas partes interagem.

O caráter recente dos estudos de jogos fica evidenciado ao não conseguirmos encontrar em dicionários tradicionais¹⁸ o significado da palavra metajogo. Porém, ao recorrermos a fontes mais informais, logo encontramos um significado para este termo. De acordo com o site “Urban Dictionary”, um dicionário onde os usuários podem submeter gírias e expressões casuais para avaliação da comunidade, a definição mais bem avaliada do termo “metagame” é: o mais alto nível estratégico em muitos jogos complexos, metajogo se refere a qualquer aspecto de estratégia que envolve pensar sobre o que o oponente pensa que você está pensando¹⁹. Ainda de acordo com a definição do Urban Dictionary, o metajogo se apresenta em qualquer jogo onde não existe uma estratégia dominante, e os jogadores estão cientes da existência de múltiplas estratégias para se alcançar a vitória que aconteceram de acordo com as decisões de seus adversários.

17 Neste contexto não nos referimos a todos os jogos que promovam uma competição entre os participantes, e sim a um nicho mais específico destes, onde presumimos um ambiente com sistema de ranking onde os jogadores competem, assim como um campeonato.

18 Foram pesquisados dicionários Michaelis e Aurélio

19 Tradução livre de: “The highest level of strategy in many complex games, metagame refers to any aspect of strategy that involves thinking about what your opponent is thinking you are thinking.”

Esta definição de metajogo como um processo relacionado ao jogar encontra definições diferentes em jogos diferentes. Em *Starcraft*, no site *Liquipedia*, uma wiki destinada a comunidade de jogadores, a definição de metajogo é dividida em três grupos: a preparação feita antes de uma partida para explorar as principais tendências em *Starcraft*; preparação feita especificamente para explorar o estilo de jogo de um oponente ou mapa; e por fim, as decisões estratégicas utilizadas especificamente para explorar futuramente a reação de um jogador ou seu estado mental fragilizado, também conhecido como “mind games” ou “psychological warfare”²⁰.

No wiki MTG Gamepedia, de *Magic: The Gathering*, a definição que encontramos para metajogo é a predição de como outros tomarão suas decisões no jogo com base em suas personalidades ou em suas decisões anteriores. O site também descreve o metajogo como possível de existir em qualquer jogo em que se enfrenta um humano ou algum tipo de inteligência artificial em que os competidores tomam decisões. Em *Magic*, o metajogo se refere à popularidade de decks²¹ ou até mesmo de cartas específicas que estão sendo usadas. A decisão de quaisquer jogadores sobre as cartas a serem usadas em um deck, tentando prever as cartas que serão usadas pelos outros competidores, é conhecido como “jogar o metajogo”. Ainda de acordo com o gamepedia de *Magic*, o termo metajogo também se refere ao jogo que se forma ao redor do jogo, incluindo comunidades, bibliotecas de material e recursos online.

De acordo com o lead designer de *Hearthstone*:

20 <http://liquipedia.net/starcraft/Metagame>

21 Outro termo para baralho, geralmente se refere a um baralho que projetado pelo próprio jogador, utilizando cartas que vão possibilitar desempenhar sua estratégia.

“The metagame is the mix of diferente decks that players bring onto the ladder, that you can expect to see. If you know what decks players are bringing, your deck can be especially good against “the meta”” (Ben Bronde, online)²²

Confrontando essas definições que vem sendo usadas dentro do cenário competitivo de jogos, já podemos começar a considerar o metajogo como a parte humana dos jogos. Enquanto as possibilidades apresentadas por diversos jogos se mostram infinitas, a interação humana presente no ambiente deste jogo acaba por formar o modo como estes ambientes são construídos. A ideia de que podem ser construídos infinitos decks em um jogo como *Hearthstone* (2014), embora apazível de ser dito, não encontra um correspondente real, já que a comunidade ao interagir vai delimitar essa quantidade à tendências de decks mais famosos ou eficientes, e às reações a essas tendências.

Ainda que sejam amplamente usadas no prolífico cenário de jogos e games competitivos, o termo metajogo não é utilizado apenas dentro de um contexto estratégico. Quando falamos de RPGs convencionais e MMORPGs, metajogo também adquire outro significado, geralmente sendo atribuído a decisões e ações tomadas com base nos conhecimentos do jogador e não do personagem que ele está interpretando. Uma das etapas iniciais ao se jogar um RPG ou MMORPG é a criação do personagem. Neste momento, o jogador delimita os conhecimentos e habilidades que aquele personagem possui, assim como a história deste personagem. Em jogos como *Dungeons and Dragons*, acredita-se que o modo correto de se jogar

22 Em tradução livre: “O metajogo é a combinação dos diferentes decks que os jogadores trazem para a competição que você espera ver. Se você sabe quais decks os jogadores estão trazendo, seu deck pode ser especialmente bom contra “o meta”.”

é que o jogador se mantenha “dentro do personagem”²³, ou seja, que ele interaja com os outros jogadores e com o ambiente descrito pelo “Dungeon Master”²⁴ (DM) apenas com base nos conhecimentos e na personalidade do personagem.

Um clássico exemplo tanto nos RPGs convencionais quanto nos eletrônicos é o do monstro *Mímico*, que tem a habilidade de se transformar em baús a fim de enganar aventureiros. O jogador, ao possuir conhecimento da existência deste monstro, pode por exemplo alterar suas decisões sobre como ele lida com baús que possam ser encontrados dentro de uma masmorra, mesmo que seu personagem não tenha meios de saber sobre a existência deste monstro e de suas habilidades especiais.

Em MMORPGs, o termo também é utilizado para descrever conhecimentos e comportamentos “fora do personagem”. Como a descrição de um narrador²⁵ não é parte do jogar eletrônico, o metajogo é a utilização de conhecimentos e expressões adquiridos “fora do personagem” ao estar “dentro do personagem”.

É interessante que observemos como o metajogo adquire utilizações diferentes em significado ao se referir sobre a quebra de interpretação de um jogador quando comparada à utilização dentro de um ambiente competitivo. Embora possamos observar um tipo de competição entre jogadores e o narrador durante o movimento de uma partida de RPG, vê-se aqui uma sensível discrepância entre o papel do metajogo, já que nos jogos competitivos a utilização do metajogo se mostra vital para um bom entendimento do ambiente

23 Geralmente são utilizados os termos IC “in character” para descrever as ações e falas feitas enquanto se representa o personagem e OOC “out of character” para as feitas pelo próprio jogador.

24 Também conhecido como mestre, ou narrador é um jogador que exerce a função de criar e/ou conduzir a partida nos jogos de RPG onde os jogadores vão interagir. Faz-se então uma distinção nominativa entre jogadores e narrador.

25 Vide acima

de jogo; assim, nos RPGs, o metajogo já se mostra como algo a ser evitado para o bem da partida.

Um terceiro exemplo no qual poderíamos explorar a terminologia de metajogo é aquela usada como algo a mais do jogo (CARTER; GIBBS & HAROLD, p. 2012). Poderíamos considerar esta definição como acrescentar algo a um jogo sem adicionar jogabilidade a este. Para tanto, faz-se necessário que compreendamos que um jogo tem propostas centrais em sua jogabilidade.

Quando jogamos um jogo como *Super Mario World (1990)* no Super Nintendo, temos como um dos objetivos centrais do jogo levar o personagem Mario até o fim do cenário/fase. O que poderíamos considerar como metajogo, neste caso, são dois amigos se desafiando a vencer a mesma fase, porém sem derrotar nenhum inimigo. Ou seja, a jogabilidade central do game se mantém intacta, não se alteram os cenários do jogo, nada é adicionado ao software do game, porém, a experiência do jogar se modifica.

Este metajogo é claramente observável em brincadeiras, onde algumas das pessoas envolvidas em uma brincadeira de pega-pega, por exemplo, podem se mostrar propensas a se esquivar com fintas cada vez mais elaboradas, tanto como uma provocação quanto como um desafio pessoal. Nos games, este metajogo tem sido cada vez mais formalizado pelos próprios desenvolvedores. O que antigamente poderia ser um objetivo instigado por um colega ou mesmo pelo próprio jogador, alterando a experiência de um jogo, agora é instaurado pelo próprio jogo. Em *World of Warcraft*, por exemplo, existem milhares de conquistas a serem realizadas pelo jogador. Estas conquistas não estão relacionadas diretamente com a proposta da história que o game apresenta aos jogadores. Um jogador pode vivenciar os acontecimentos a que a história conduz,

sem que ele tenha que cumprir nenhuma conquista adicional. Porém, as conquistas acabam por contribuir para a personalização da experiência de cada um que vivencie o MMORPG. Tentar derrotar o *Lich Rei* foi uma proposta central para os jogadores de *World of Warcraft* durante a expansão a *Fúria do Lich Rei*, porém um jogador poderia tentar viajar pelos continentes do game para que seu personagem experimentasse as diferentes bebidas que existem lá.

Estas conquistas vão atender a diferentes funcionamentos, pois tanto podem contribuir para sedimentar um tipo de comportamento dos jogadores, como possibilitar a demonstrar o empenho que alguns jogadores têm com o jogo, ou até mesmo indicar algum modo diferente de abordar o mesmo jogo.

Embora tenha se tornado comum a formalização deste tipo de metajogo, ao se conceder troféus, conquistas e demais títulos a aqueles que conseguem feitos dentro dos games, este aspecto ainda se mostra semelhante a um desafio proposto dentro de uma brincadeira: “agora, apenas com uma mão!”. Poderíamos observar todo este conjunto de abordagens alternativas a um jogo como procedentes de um mesmo ensejo, que se apresenta como uma forma diferenciada de experimentar o jogo.

Uma consideração muito interessante do termo metajogo é proveniente não apenas da leitura de guias na internet sobre determinado jogo, mas na criação destes guias. No site *Daedalus Project*²⁶, um site que abriga dezenas de pesquisas feitas com a comunidade de *World of Warcraft (2014)*, uma das pesquisas se concentrava em questionar o número de horas que os jogadores se dedicavam em atividades como leituras de guias, escrevendo em fóruns e criando guias para os jogos; a denominação dada para todas estas atividades foi de “meta-gaming activities”. Ora, se

26 <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001535.php>

considerarmos que a pesquisa sobre um jogo é uma espécie de metajogo, como podemos considerar que a conversa entre os jogadores sobre determinado jogo não o é? Desse modo, escrever um guia pode ser considerado como uma das partes de um diálogo, onde o jogador mais experiente passa seu conhecimento para os demais.

Estas diferentes definições de metajogo, embora não pareçam tratar do mesmo fenômeno em um primeiro momento, ao observarmos sobre uma ótica mais distante acabam por se apresentarem como interações dos jogadores com os jogos. Embora pareça óbvia a constatação da necessidade de que um jogador interaja com um jogo para que ele aconteça, é importante observarmos que tal interação sempre é marcada pela subjetividade do jogador. Este recria sua experiência de jogar a todo o momento, tanto pela própria experiência, seja ela adquirida em jogos ou na sua vida cotidiana, como na interação com outros jogadores. Assim, inicialmente já vislumbramos o papel único que o jogador confere ao ato do jogar.

2.3 – Atravessando o círculo mágico

Após nos debruçarmos em conceber o significado de metajogo, nos concentrando em campos de estudos que o antecederam, e após entrarmos em contato com a utilização do termo nas comunidades de jogadores, podemos progredir em nossa definição de metajogo, ou pelo menos de como o abordaremos neste trabalho.

Ao revermos as maneiras como a comunidade se refere ao metajogo – uma estratégia avançada; a utilização de conhecimentos obtidos fora do jogo; elementos que adicionam jogabilidade ao jogo; a contribuição para a comunidade de jogadores – alcançamos um indicativo de que o metajogo poderia ser definido como as interações que o jogo possui com o jogador e que podem ir além do próprio jogo. É importante que tenhamos em conta que um jogo só existe quando jogado: seus componentes, sua programação, e até mesmo sua história apenas adquirem significado quando em contato com o jogador. E é exatamente este jogador que confere o elemento que ultrapassa o jogo e nos remete ao metajogo.

Segundo o designer de jogos e criador do conhecido jogo de cartas: *Magic: the gathering* (1993), Richard Garfield, o metajogo pode ser descrito como “o modo como o jogo interage com a vida”²⁷. Esta definição, embora seja ampla, também é muito significativa e se mostra condizente com os exemplos observados.

Ainda segundo Garfield, a concepção de que um jogo possa ser jogado sem a presença de um metajogo associado a ele se apresenta da mesma forma como um objeto idealizado da física. Embora seja um bom exemplo para demonstrar um conceito, ele não existe realmente. O jogar que não interage com o jogador, seus desejos,

²⁷ Traduzido livremente do ensaio “metagames”

sua realidade social, o modo como esse jogador encara o próprio jogo, simplesmente não existe.

O metajogo acaba assim por se manifestar como pertencente a uma estrutura maior, onde tanto o conhecimento dos jogadores quanto os contextos sociais onde estão presentes vão levar a variantes de como esse jogo será jogado. Assim, Garfield se propõe a definir o metajogo em quatro categorias: 1.) O que um jogador traz para um jogo; 2.) O que um jogador tira de um jogo; 3.) O que acontece entre os jogos; e 4.) O que acontece em um jogo além do jogo. Ao descrevermos as categorias que Garfield elabora podemos compreender melhor sua visão sobre o metajogo:

- O que o jogador traz para um jogo: De um modo simplificado, essa definição poderia ser respondida com um singelo “o próprio jogador”. As experiências e habilidades coletadas em outros jogos ou atividades vão se apresentar durante o jogar e transformar a experiência do jogo. O jogar se altera conforme os jogadores se apresentam. Além da presença do próprio jogador, temos que considerar as decisões que resultam em diferenças na experiência do jogar. Em jogos de card games, como Magic: The Gathering, Hearthstone, Pokémon TCG e afins, a construção do próprio deck, ou baralho, é essencial para o desenvolvimento do jogo. Porém, esse momento não precisa ocorrer durante o jogo, pode acontecer antes, na casa do próprio jogador, enquanto ele lê sobre quais são os melhores baralhos deste mês em algum fórum especializado. Garfield sinaliza até mesmo a própria reputação do jogador como uma manifestação do metajogo. Jogar contra alguém famoso, ou conhecido por alguma característica, pode

colocar um jogador informado em vantagem, ao saber os defeitos ou manias de um determinado jogador. Alguns jogadores fiéis a determinados gêneros ou franquias podem ter seu modo de jogar alterado por conhecerem determinadas tradições no design destes jogos; um jogador de RPGs eletrônicos pode querer explorar os dois caminhos possíveis de uma bifurcação antes de prosseguir na história, e um jogador de Mario pode se atentar a locais que tradicionalmente costumam ter blocos contendo itens que o beneficiam. É importante que notemos que esta categoria não se refere apenas à possibilidade do jogador influenciar a experiência de um jogo, mas sim de como as experiências de um jogador em específico se transformam em alterações nos jogos aos quais ele joga.

- O que o jogador tira de um jogo: se anteriormente o metajogo se apresentava através da capacidade do jogador influir no jogo, agora observamos como o jogar influi no jogador. Quais os fatores presentes na partida alterariam o contexto deste jogador? De materiais a subjetivos, são diversos os ganhos que um jogador pode obter ao jogar. No contexto mais óbvio, o prêmio – seja em dinheiro ou itens – parece ser o primeiro fator que transforma o jogar. Uma alta quantia em dinheiro muda completamente a postura de um jogador de pôquer, mas não apenas o dinheiro. Um título de campeão pode ser o ápice de uma vida dedicada ao jogar, e estar diante da possibilidade de vencer deixa os mais experientes incertos de suas decisões. O próprio relato da partida se transforma em metajogo, tanto para o jogador que

ganha uma história que pode contribuir para o rol de façanhas perpetradas em um jogo, como para os adversários e espectadores que podem se espelhar ou aprender com o relato de uma partida bem jogada, ou particularmente inspirada. A própria experiência de jogar se torna metajogo: cada vez que joga um jogo, o jogador se torna cada vez mais perito neste, e por consequência, transforma a própria experiência e daqueles que jogam com ele.

- O que acontece entre os jogos: Garfield vai expor nesta categoria as relações que se apresentam entre dois momentos de jogos. Desde a conversa amistosa após uma rodada de um campeonato competitivo até o momento solitário de um jogador tentando relembrar sua última partida e descobrir o que poderia ter feito de diferente para evitar sua derrota. O estudo estratégico entre os jogos também se enquadraria nesta categoria, como a leitura de um guia para ter um melhor desempenho ao enfrentar um determinado chefe de raid em *World of Warcraft (2004)*. O que se evidencia nessa manifestação de metajogo é a necessidade de repetição do jogar o jogo. Um jogador que tenha uma partida ruim de *League of Legends (2009)* e que talvez nunca mais jogue o jogo não se enquadraria nesta definição, já que ele não demonstraria uma capacidade de se readaptar a um contexto de jogo através de sua experiência pregressa com o mesmo jogo. Alguns jogos acabam até mesmo por encorajar hobbies relacionados com eles, como a construção de maquetes, pintura de miniaturas ou criação de guias em algum site.

- O que acontece durante os jogos: “A influência da vida real está sempre presente em um jogo”²⁸, destaca Garfield, que insere nesta categoria as relações que acontecem ao longo do jogar. O conhecido “trash talk”, a provocação, é um exemplo muito presente, principalmente em jogos que contêm um fator social desse metajogo. Além dos desafios apresentados pelo jogo, o jogador se insere em uma segunda disputa, na qual ele acaba por competir nos linguajares ferinos que troca com seu oponente. Porém, contextos sociais são exemplos menos utilizados, mas não menos válidos. Juul, ao demonstrar seu modelo de quebra-cabeças para substituir o *círculo mágico* (JULL, 2005), acaba por utilizar o exemplo de um jogador que pode ter que rever sua vontade de vencer frente à possibilidade de ganhar de seu empregador e ter problemas em seu trabalho. Condições físicas que alterem o desempenho de um jogador também podem ser categorizadas dentro desse quesito: desde um campo esburacado até uma conexão ruim de internet em determinada região acabam por alterar como o jogo vai ser jogado, bem como a experiência daqueles presentes no jogo.

As quatro categorias apresentadas por Garfield demonstram bem a amplitude das manifestações do fenômeno do metajogo. São um indicativo de como o jogo e jogador estão interligados na construção de uma experiência do jogar. É importante que estabeleçamos o potencial que o metajogo tem de influir em esferas que se encontram fora do universo do jogo. Temos que considerar que o metajogo sempre se manifesta em algum momento do jogar,

²⁸ The influence of real life on a game is always present.

seja diretamente ou indiretamente. Um colecionador de cartas de *Magic: The Gathering* (1993) que não jogue e apenas colecionas as cartas, ainda que interfira no metajogo devido a sua contribuição para a especulação do valor das cartas, não o faz com a finalidade de jogar. Do mesmo modo que o trabalho de funcionário responsável pela manutenção de um campo de futebol vai ser diretamente responsável pelo andamento de uma partida, ele próprio não estava jogando. Assim, retornamos ao questionamento iniciado no capítulo anterior, sobre a condição do jogar através do círculo mágico.

Localizar o metajogo se mostra uma tarefa mais elucidativa quando o relacionarmos com o conceito de *círculo mágico*. Inicialmente, os dois conceitos parecem estar em pólos opostos – pois, como poderia um conceito que propõe uma separação entre o mundo lúdico e este no qual vivemos nossas experiências cotidianas coexistir com a compreensão de que a experiência do jogar está diretamente ligada com aqueles jogadores que estão jogando? É exatamente essa a preocupação que levantou críticas ao modelo de círculo mágico proposto por Salen & Zimmerman (2012) ao considerarem que o modelo proposto pela dupla sugeria uma completa separação entre estes dois mundos (STENROS:2012). No entanto é exatamente através do fenômeno do metajogo que a dupla de autores encontra a permeabilidade do *círculo mágico*.

“Em todos os casos, o metajogo se refere à maneira como um jogo se envolve com fatores que permeiam o espaço além dos limites do círculo mágico.” (SALEN & ZIMMERMAN: 2012, pg 202)

Considerar o círculo mágico como uma redoma que completamente separa os jogadores do mundo real é desconsiderar o próprio jogador e sua história. Um jogador que carece de meios de

assinar um plano de internet condizente pode ter problemas ao jogar games online, e alguns jogos até causam mudanças em sua jogabilidade de acordo com o investimento financeiro que os jogadores direcionam para aquele jogo. Os games conhecidos como *pay-to-win*²⁹, são um bom exemplo de como toda experiência de jogo pode ser condicionada através de fatores externos. Os *pay-to-win* são definidos no urban dictionary como: jogos que possibilitam que você compre melhores equipamentos ou criar melhores itens que todos os outros em uma velocidade mais acelerada fazendo com que o game fique muito desbalanceado mesmo para pessoas habilidosas que não estão pagando³⁰.

No jogo de tabuleiro *Zombicide (2012)*, os jogadores enfrentam de modo cooperativo os desafios de enfrentar uma horda de zumbis, enquanto tentam cumprir os objetivos do cenário. Uma regra do jogo nos chama atenção, entretanto: quando se acabam as miniaturas de zumbis para serem colocados no tabuleiro, as regras do jogo se alteram dificultando a situação para os jogadores. Normalmente este fato não seria um exemplo de metajogo, já que seria apenas considerada uma condição do jogo, porém, a possibilidade de se adquirir miniaturas avulsas ou mesmo de se ter mais miniaturas por possuir outras edições do jogo cria um condicional que pode ser alterado por condições alheias ao jogo. Embora a experiência do jogo possa ser alterada de acordo com o investimento financeiro feito pelos jogadores, não podemos dizer que a diferença entre jogar *Zombicide* com mais ou menos miniaturas possa influenciar na imersão que o jogo proporciona.

29 Tradução livre: pague para vencer

30 Tradução livre de: "Games that let you buy better gear or allow you to make better items then everyone else at a faster rate and then makes the game largely unbalanced even for people who have skill in the game without paying."

Assim, reforçamos a colocação de que o conceito de círculo mágico se concentra na imersão do jogador ao jogar, e não em sua completa retirada do mundo real. Ainda que um jogador tenha seus sentidos captados pela experiência do jogar, este não se anula por completo. Ao ser acoplado³¹ pelos elementos do jogo, o jogador agora compartilha dele mesmo com o jogo, ao invés de simplesmente se ausentar de toda sua trajetória até ali.

A experiência do jogador, sua dedicação com o jogo, sua condição socioeconômica, como ele se comunica, com quem ele joga, seu estado mental, o que está em disputa no jogo, sua preparação antes do jogo, suas conversas sobre a partida, todos esses fatores são uma fração dos metajogos que se apresentam durante o jogar. Embora sejam proveitosos os esforços em categorizar estes diferentes fenômenos do metajogo, tal qual Garfield (2000) e CARTER; GIBBS & HAROLD (2012), não é do interesse de nossa pesquisa observar o metajogo de maneira localizada, e sim em seu conceito mais geral, como um fenômeno proveniente da interação entre jogador e jogo.

Compreender primeiramente o metajogo como um fenômeno indissociável do jogar, e, portanto, do jogador, é essencial para que avancemos em sua definição. E em segundo lugar, observá-lo como resultado da existência do jogar dentro de um contexto mais amplo, onde diferentes esferas de influência podem alterar a experiência dos jogadores. Acabamos, assim, por nos aproximar da definição feita por Garfield como, “o modo como o jogo interage com a vida”.

31 “Duas variáveis são acopladas quando o modo pelo qual cada uma muda em um tempo dado depende diretamente do modo pelo qual a outra está naquele momento.” (GELDER:2002, pg 339)

Capítulo 3 - A estética do jogador

Estavam todos rindo enquanto olhavam as cartas que haviam recebido. As noites de pôquer eram divertidas: ele bebiam, comiam e conversavam enquanto jogavam. Era um grupo diverso e apostavam apenas alguns trocados para dar um mínimo de emoção.

_Vou de all in! _ Disse um dos jogadores. Enquanto os outros abandonavam suas cartas sobre a mesa, um deles apenas respondeu:

_Ok, eu pago seu all in.

O jogador que segundos antes estava de peito estufado com o blefe que achava ter conseguido aplicar, simplesmente abriu as cartas sobre a mesa. Tinha um valete e um 8 e tinha apenas feito uma dupla com as cartas da mesa. O outro jogador apenas riu do blefe que havia decifrado enquanto mostrava suas duas duplas e coletava as fichas da mesa.

_ Não acredito que você foi nesse all in, se eu tivesse no seu lugar jamais teria ido.

_Para ser sincero, não me importei muito com o resultado, apenas estava curioso com sua mão. Queria ver quais eram. Como não ligo para o valor do prêmio, achei que compensava arriscar.

Irritado com a despreocupação de seu rico amigo, agora ele pensava se não compensaria jogarem por maiores valores. Talvez com um prêmio maior todos ficariam menos propensos a ir em blefes muito arriscados. Logo lembrou que os outros jogadores eram iniciantes, estavam ali mais pela diversão da conversa enquanto jogavam. Se o valor do prêmio fosse muito alto talvez todos jogassem mais seriamente e o clima de descontração seria substituído por silêncio e concentração.

Ficou quieto. Achou melhor continuar com as noites descontraídas.

3.1 – O Jogador no centro do jogar

No centro dos dois conceitos apresentados neste trabalho, o *círculo mágico* e o metajogo, nós podemos observar a presença comum de um mesmo elemento: o jogador. Nossa atenção, ao nos dedicarmos aos estudos dos jogos, não pode se desviar do papel central que o jogador possui no desenvolvimento do jogar.

No entanto, cabe aqui diferenciarmos a pessoa do jogador. O jogador – não como o profissional de algum esporte ou jogo de cartas, mas aquele presente durante o jogar, que se aventura a penetrar no *círculo mágico* e viver a experiência compartilhada por aqueles que estão ali presentes. Devemos entender o jogador como um ser transmutado pela sua presença no *círculo mágico*, onde ele se altera diante desta nova realidade que se apresenta durante o jogar. Mas o próprio universo no qual o jogador adentra também se altera pela presença do jogador: ele se altera, se molda, se reconfigura e se acomoda à existência do jogador. Ao atravessar as fronteiras conceituais que separam a realidade do círculo mágico daquela fora dele, o jogador leva com ele a sua própria, a realidade externa sobre sua ótica, que ainda tem capacidade de exercer sua força sobre ele.

Conceitos utilizados anteriormente, como a estética do meio de MURRAY (2001), podem ser reutilizados para compreender este papel do jogador, ao serem observados de uma perspectiva voltada para o papel do jogador. A estética do meio, utilizada por Murray em sua descrição sobre os elementos presentes em hipermídias, constrói a participação do espectador através de três etapas: imersão, ação e transformação. Estas mesmas etapas são facilmente observadas quando falamos de jogos, porém devemos considerar que os jogos, ainda que sejam mídias, têm seu próprio potencial e, portanto, seu próprio ordenamento de tais processos.

A importância da agência talvez seja preponderante quando consideramos o jogador. Embora a imersão se apresente como o primeiro elemento da estética do meio, quando falamos do jogador, a ação talvez se apresente como fator essencial.

A entrada do jogador no *círculo mágico* é sempre uma ação, uma decisão, um ato voluntarioso de participar dos desafios do jogo. A concordância com as regras estipuladas pela convenção do jogar, o encantamento pelo mundo apresentado em um game, todos esses fatores se apresentam após a inicial decisão de participar do jogo. É também fator essencial para o desenrolar do jogo que ele seja jogado – tal colocação, embora se apresente de forma redundante, se esclarece ao lembrarmos que o jogo só se toma forma durante sua condução. Tal qual um filme só existe quando suas cenas se dão a movimentar, o jogo se apresenta quando existe ação em contato com ele. Ela é primordial na existência do jogar, e dela se decorrem os outros fatores.

O modelo de Murray (2001) ainda nos apresenta três elementos que são essenciais ao jogador, porém seu desenvolvimento não seja o mesmo que aqueles que vão ver se debruçar em um livro interativo, ou navegar através de hiperlinks.

Talvez consigamos compreender melhor o modelo pelos olhos de um jogador se alterarmos a ordem com que um jogador se conecta a um jogo. Se presumirmos a agência como primeiro elemento a ser considerado no contato entre jogador e jogo, podemos considerar que a transformação seja o segundo. A capacidade de agir só se completa se ela for condição para que algo se altere no ambiente. Tal qual uma máquina de estados, a possibilidade de acionar um interruptor só ganha sentido se algo se alterar decorrente desta ação. A simples transformação, randômica, desassociada de um estímulo, não faz parte do território dos jogos.

Assim, enquanto a transformação é subsequente à ação, ela também fornece significado à primeira. Assim, podemos observar essa interação desta maneira:



Figura 3: Condição preliminar do jogar

Este momento de interação poderia ser entendido como fazendo parte das condições preliminares de existência para que se ingresse na realidade do jogo. Deparamo-nos então com a máxima proferida por Sartre (2010), de que a existência precede a essência. A liberdade inerente do ser humano se transporta também para o ambiente lúdico do jogo. Ainda que possuamos um desenho de como agir dentro desse mundo projetado, com objetivos já delimitados, não somos presos a eles, pois o jogar é livre tal qual o homem que o exerce.

É então no surgimento do terceiro elemento da estética que podemos conceber o ser dentro do ambiente do universo do jogar. Neste terceiro momento da interação entre ser e jogo que se dá o surgimento do jogador: após ganhar os meios de existir no meio do jogo e através de sua capacidade de interagir com os elementos

presentes ali, agora ele tem a possibilidade de dar sentido às suas ações e razão à sua presença naquele lugar. É no momento de sua imersão que surge um jogador, que aquele ser que penetrou no *círculo mágico* se transmuta e se torna ao mais, além de si mesmo, agora ele também é um jogador.

A imersão depende pelo menos de um mínimo contato com o jogo, como observar a maneira com que as peças do tabuleiro são montadas, como o personagem se move na tela – trata-se de uma parcela mínima da experiência para que o jogador possa criar laços que vão propiciar uma maior interação com o universo do jogo.

“A partir da interação, e da reação do videogame, este avatar tem a potencialidade de construir memória, mas isso não significa que o jogador está totalmente imerso, pois ainda não há uma relação realmente simbiótica entre jogador e avatar. Existe a possibilidade da relação, já que ainda pode-se escolher se aquele jogo digital deve ser levado adiante ou não. (GASI, 2016, p. 32)”

A imersão se apresenta, então, não como subalterna à agência ou à transformação, mas decorrente delas, tal a importância do jogador para que a relação entre ele e o jogo aconteça. A possibilidade de a imersão existir é primordial para que o jogador compreenda que está em um jogo e assim poder assumir seu papel na experiência de jogar.

A tradução visual deste momento poderia ser traduzida desta maneira:



Figura 4: O jogador no centro do jogar

O jogador permanece no centro deste círculo, pois é ele a força motriz de seu movimento. A interação entre essas partes é viabilizada pelo desejo do jogador de estar ali, de jogar, e ainda que possamos tentar posicionar a influência destes elementos na tomada de decisão do jogador, seu papel ainda é chave para a existência desta interação. Assim como proferido por Caillois (1990), o jogar só acontece através de uma vontade natural do jogador. Como pode alguém se deixar imergir em uma situação que não deseja? Teríamos provavelmente a mesma reação daquele alçado a alto mar contra sua vontade, as pernas e braços frenéticos pelo anseio em deixar aquele ambiente.

Gadamer (1999) nos remete à relação da imersão quando se refere ao jogar como uma experiência comparável ao sagrado.

O que é importante é que se coloque no próprio jogo uma seriedade própria, até mesmo sagrada. E, não obstante, não desaparecem simplesmente no comportamento lúdico todas as

relações-fins, que determinam a existência (Dasein) atuante e cuidadosa, mas, de uma forma muito peculiar, permanecem em suspenso (Gadamer, 1999, p174).

A seriedade em questão é a compreensão de que aquele jogo não é apenas uma atividade sem importância, mas sim a tradução do estado imersivo no qual o jogador se encontra. Apenas com a seriedade proveniente deste estado imersivo é que podemos compreender a tensão proveniente da incerteza do vencer ou perder em uma partida que não possui um prêmio óbvio ao vencedor.

Somente após compreendermos como o jogador é fator central da formação deste *círculo mágico*, podemos compreender como o metajogo se apresenta na construção da subjetividade presente na experiência vivida dentro deste círculo.

3.2 - A subjetividade dentro do Círculo Mágico

Quando pensamos na experiência oferecida pelo jogo, devemos nos afastar de uma percepção de que esta é de qualquer forma homogênea – pois, ainda que esteja participando de um mesmo jogo, devemos pensar na subjetividade que faz parte de cada jogador. Como Gadamer apontou previamente:

É certo que se pode diferenciar do próprio jogo o comportamento do jogador, que, como tal, se integra com outros modos de comportamento da subjetividade (Gadamer, 1999, p. 174).

A subjetividade própria do jogador é algo que sempre estará presente na prática do jogar. Não devemos considerar que o conceito de *círculo mágico* faça com que o jogador se isole completamente no universo do jogo o qual está jogando, mas sim nesse processo como uma adição. Ou seja: ao se tornar um jogador, o ente soma à sua já existente condição subjetiva aquelas apresentadas, não apenas pelo jogo, mas também pelo metajogo.

Podemos comparar a relação do círculo mágico e do jogador com a história resgatada por GINZBURG em seu livro *O Queijo e os Vermes*. Em pleno período da Inquisição, quando a Igreja se ocupava de eliminar pensamentos diferentes daqueles da doutrina católica, o moleiro Menocchio debatia com a Igreja sobre o significado da Bíblia de acordo com seu próprio entendimento. Ainda que presente em um contexto que reforçava um pensamento ao redor da Europa, Menocchio simplesmente optou pela sua própria versão dos fatos. Partiu de sua própria experiência na dedução de uma versão do surgimento do mundo. Ao invés da descrição bíblica, tomou como base o que podia observar em seu

dia a dia, chegando a descrever em sua cosmogonia os anjos como vermes:

“Eu disse que segundo meu pensamento e crença tudo era um caos, isto é, terra, ar, água e fogo juntos, e de todo aquele volume em movimento se formou uma massa, do mesmo modo como o queijo é feito do leite, e do qual surgem os vermes, e esses foram os anjos. A santíssima majestade quis que aquilo fosse Deus e os anjos, e entre todos aqueles anjos estava Deus, ele também criado daquela massa... (GINZBURG, 2008, p.19)”

Assim, o moleiro reescrevia os ensinamentos que lhe eram passados; ainda se considerava católico, porém tinha seu próprio entendimento dos dogmas religiosos. Sua compreensão, porém, era constituída não apenas pela sua observação do cotidiano, mas também de livros, dos quais conseguia extrair algumas pérolas de pensamentos que o colocavam em oposição a certos posicionamentos que eram a regra, como quando questiona sobre a prevalência dos cristãos sobre as outras religiões:

“Conceda-me a graça de me ouvir, senhor. Um grande senhor declarou seu herdeiro aquele que tivesse um certo anel precioso; aproximando-se da morte, mandou fazer outros dois anéis parecidos com o primeiro e, como tinha três filhos, deu a cada um deles um anel. Cada um deles julgava ser o herdeiro e ter o verdadeiro anel, mas, dada a semelhança, não se podia saber ao certo. Do mesmo modo, Deus possui vários filhos que ama, isto é, os cristãos, os turcos e os judeus, e a todos deu a vontade de viver dentro da própria lei e não se sabe qual seja a melhor. (GINZBURG, 2008, p. 92)

Menocchio imergiu em sua versão tão profundamente que se prontificou a esclarecer ao inquisidor sobre seu olhar sobre a realidade. Ao ser confrontado confessou: "Li no livro *Cento Novelle*, de Boccaccio". A versão que o moleiro desenvolve para si mesmo é

uma analogia interessante para a condição do jogador que nos propomos a investigar neste trabalho. Ainda que tivesse criado sua própria compreensão dos livros sagrados, Menocchio estava à mercê da opressora realidade da época. Mesmo crente de sua própria versão do conto religioso, ainda havia uma inquisição investigando os hereges. A simples convicção em sua versão não isolaria o sagaz moleiro da realidade que o circundava.

Da mesma maneira, podemos compreender o jogador dentro do *círculo mágico*, a temporária realidade que se cria durante o jogar, e que ainda se insere dentro de uma outra, com suas forças atuantes mesmo àqueles que temporariamente se ausentam ao edificarem uma outra. Essa nova realidade, entretanto, é subjetiva ao seu edificador, é construída com base em seus conhecimentos e compreensão do mundo. Tal como Menocchio, a realidade erigida pelo jogador durante o jogar ainda tem suas bases fincadas em sua realidade. Um jogador pode se entregar a uma partida que não poderia ser interrompida, mas seu telefone ainda pode tocar, o fornecimento de energia elétrica em seu bairro ainda pode ser interrompido. Estes elementos, embora demonstrem uma parcela de fatores que podem interferir no *círculo mágico*, são completamente ocasionais, e talvez nunca aconteçam – existe, entretanto, um elemento do jogar que sempre colocará os dois mundos em contato, que é o jogador.

É importante que nos concentremos no papel central que o jogador desempenha em conectar o interior do *círculo mágico* e o seu exterior para compreender seu papel como eixo dos conceitos de *círculo mágico* e metajogo.

O metajogo se apresenta então como um dos fatores a compor a subjetividade presente no *círculo mágico*. Quando SALEN & ZIMMERMAN (2012) promovem a permeabilidade das fronteiras do

círculo com relação ao metajogo, estão conscientes da inferência de estruturas presentes exteriormente ao círculo na experiência do jogador.

A experiência do jogador acaba por fazer parte não apenas de sua própria subjetividade, mas também daquela oriunda de influências recebidas através do metajogo. Seguindo o exemplo de JUUL (2008) sobre metajogo, no qual a presença de um superior no trabalho pode alterar a experiência de um jogador, estamos considerando que ambos estão a jogar o mesmo jogo, no entanto o metajogo presente na partida vai implicar em duas experiências completamente diferentes. Poderíamos até discutir se essa presença não afetaria a imersão do jogador, onde os objetivos do jogo são suprimidos pelo próprio objetivo de conseguir adular seu superior. É exatamente nesse questionamento que embasamos a possibilidade do círculo mágico não como um espaço de experiência homogênea entre os jogadores, mas sim como um estado imersivo subjetivo de cada jogador.

Presumir que o jogador simplesmente deixaria seu padrão vencer uma partida é apenas um exemplo citado por JUUL, mas poderíamos usar a mesma situação para ilustrar como um jogador tentaria mostrar suas melhores capacidades para obter alguma admiração de seu chefe. O ponto em comum nestes casos é a existência de metajogos como fatores que personalizam o jogar de cada indivíduo, ainda que diversos metajogos ocorram coletivamente.

Jogos digitais online como *Heroes of the Storm (2015)* possuem um rico metajogo baseado em quais são os heróis mais utilizados pela comunidade. A escolha de qual herói o jogador vai utilizar acaba sendo influenciada pelo metajogo presente, porém, retroativamente tem seu impacto no metajogo. Como o metajogo

neste caso se apresenta como as escolhas que a comunidade tem feito no jogo no que diz respeito aos heróis utilizados, qualquer decisão contribui para a sedimentação ou alteração deste metajogo.



Figura 5: Tela de escolha de personagem em Heroes of the Storm

Tal posicionamento nos leva a pensar em dois momentos na condição do jogar: o coletivo e o pessoal. Embora acreditemos no círculo mágico como uma condição subjetiva, não podemos ignorar que existem condições coletivas dentro um jogo. Em outras palavras, ainda que cada jogador tenha seu próprio olhar sobre cada elemento do jogo, ainda assim estes elementos são acessados pelos outros jogadores. A definição mais possível dentro desta lógica é que o círculo mágico seja uma convenção coletiva com experiências subjetivas, onde o metajogo tem seu papel na construção tanto do coletivo quanto do subjetivo. Assim, um modelo que poderia retratar essa condição poderia ser expresso dessa maneira:

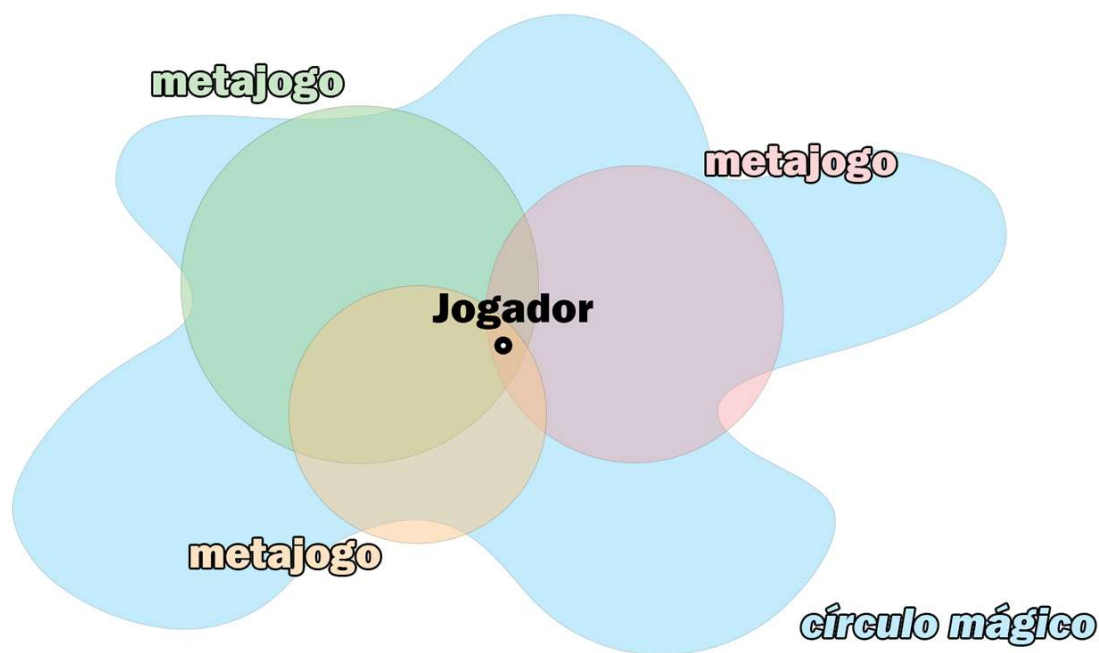


Figura 6: Diferentes metajogos agindo sobre um jogador

O círculo mágico, então, compreende diversos jogadores que estão presentes dentro do mesmo jogo, que participam da estética triádica (agência/transformação/imersão) de uma maneira coletiva. Porém, a experiência deles é definida pela confluência de fatores não só pessoais, oriundos de sua própria subjetividade, mas também dos fatores externos e internos conhecidos como metajogo. Assim, (a) se torna a experiência de um jogador enquanto (b) representa a experiência vivida por outro jogador. Ambos estão presentes dentro do mesmo círculo mágico, porém o que vivenciam dentro deste círculo é completamente pessoal. Ainda que fatores coletivos de metajogo possam influenciar de maneira coletiva a experiência de diversos jogadores, existiram outros fatores que construíram a perspectiva pessoal de cada jogador – como, por exemplo, sua personalidade.

Dessa forma, o jogador, mesmo compartilhando um mesmo ambiente com outros jogadores, ainda tem sua própria vivência dentro do *círculo mágico*, e através de sua própria subjetividade vai ser elemento de transformação para a constituição da experiência presente dentro do círculo mágico.

3.3 - O jogador como elemento transformador nos jogos

Essa citação, retirada dos quadrinhos de Sandman, ilustra claramente a situação do jogador quando se insere dentro do *círculo mágico*. Quando consideramos as capacidades apresentadas a um jogador (agência, transformação e imersão), podemos nos indagar quais os impactos que essas capacidades apresentam no coletivo do *jogar*.

Já temos a clara compreensão de que o jogador é capaz de agir dentro de um jogo, que é a capacidade basilar para que o consideremos um jogador. De suas ações, mudanças são geradas (transformações), seja no estado de seu avatar no jogo ou dos componentes sobre o qual exerceu uma ação e sobre sua existência dentro desse ambiente no qual ele age, e consequências que derivam de seus atos lhe possibilita existir ali, de imergir. Murray (2005) revela uma certa preocupação com nossa capacidade participativa dentro de um ambiente virtual: “Como entrar no mundo virtual sem rompê-lo? Como ter a certeza de que ações imaginárias não causarão efeitos reais? (MURRAY, 2005:105)”. Tais preocupações, embora tratadas por Murray ao se definir limites da participação que poderíamos ter em ambiente narrativos, não fazem tanto sentido quando as levamos para o ambiente dos jogos. Na perspectiva dos jogadores, a capacidade de participar é fulcral ao seu papel. E os efeitos de sua participação são o elemento do movimento do jogar.

Bartle (1990) se propôs a definir tipos de jogadores em jogos multiplayer, como MUDs³² e, posteriormente, em MMORPGs. Ao tentar identificar os tipos diferentes de jogadores, foi descoberto também como estes influenciam o ambiente compartilhado entre os

³²Multi-User Dungeon: um simulador textual geralmente com temas comuns a jogos de RPG, como fantasia medieval

jogadores. As transformações que um jogador apresenta por habitar o ambiente de jogo afeta os outros jogadores, criando um metajogo próprio. Exemplo disso são as transformações que o excesso de jogadores com o perfil de assassinos (killers) podem causar no jogo: “Increasing the number of killers will decrease the number of socialisers by a much greater degree³³”. Bartle não se aprofunda nas motivações pessoais de cada jogador para que assumam essas características de jogo, sendo que a grande questão apresentada é que a existência desses comportamentos ao jogar cria novos comportamentos no jogo.

Podemos pensar na comunicação de integrantes de um jogo como exemplo de como seus comportamentos podem alterar toda experiência do jogar. Games como *League of Legends* (2009), que dependem de um intenso trabalho em equipe para se obter êxito sobre o time adversário, acabam sendo conhecidos pela toxicidade entre os jogadores no decorrer da partida. Ao se fazer uma busca por tópicos na página do fórum oficial³⁴, encontramos centenas de entradas com jogadores discutindo os efeitos da comunicação ofensiva dentro do jogo. Na divulgação de um estudo que a própria empresa realizou³⁵, a constatação que de os jogadores com pior comportamento dentro dos servidores eram responsáveis por apenas 5% das experiências negativas que os jogadores enfrentavam, sendo que os outros 95% eram causadas por jogadores que a empresa compreende como de comportamento neutro ou positivo. A empresa costuma se referir a esses casos como jogadores positivos que estão tendo um dia ruim. Ainda assim, a preocupação geral em torno da questão da toxicidade mostra que, mesmo que seja um acontecimento ocasional para a maioria dos

33 Bartle <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>

34 <https://boards.br.leagueoflegends.com>

35 <https://www.pcgamesn.com/leagueoflegends/riot-believe-team-builder-helps-league-legends-players-uncover-their-inherent-good>

jogadores, acaba-se criando uma compreensão de que o jogo é um ambiente tóxico. Trata-se de uma especulação neste momento, mas como podemos desassociar essa compreensão da comunidade da expectativa criada ao se entrar em uma partida? Não estaria o jogador já se munindo de paus e pedras para entrar em um ambiente inóspito?

O jogador não é apenas um elemento passivo recebendo as sensações projetadas pelo jogo no qual ele participa, ele é também motor do movimento do próprio jogo e, sendo assim, fornece de sua própria força para a condução deste. Assim como um ser se transmuta em jogador ao adentrar o universo do jogo, ele transforma o próprio jogar. Traz com ele seus próprios jogos, que atuam além do próprio jogo. Quando se declara que o metajogo é como os jogos interagem com a vida (Garfield, 2002), podemos dizer que é através do jogador que essa interação ocorre.

A existência do jogador não apenas deforma o universo do círculo mágico: ela é o próprio *círculo mágico*. O jogar só é verificável através do movimento do jogador, e sem ele o jogo é apenas um amontoado de regras. Não existe um *círculo mágico* do jogar sem que um jogador esteja presente, e todo o potencial que um jogo possui só é desencadeado através das ações do jogador. A experiência que tivemos ao jogar parte dos jogadores envolvidos e o universo ao qual nos deixamos imergir são compostos não apenas pelas regras, imagens e narrativas dos jogos, mas também pelos jogadores que estão presentes, sejam eles os milhares presentes em complexos universos ou mesmo o único jogador presente em uma partida de *Paciência*. Permitindo-nos retornar à analogia com as feiticeiras e seus encantamentos, a mão que traça o círculo da magia é a mão da feiticeira. É ela que profere as palavras mágicas e negocia com deuses e demônios, e sem elas os ingredientes são

munidos apenas de potencial e os círculos apenas marcas de giz e saibro sobre o chão.

Capítulo 4 - World of Warcraft entre o círculo e o além

O jovem estava com pressa, ansioso para ouvir as instruções de seu líder sobre como derrotariam o nefasto Saurfang. Mal se alimentou, preparou seu equipamento e dirigiu-se rapidamente ao local combinado para o encontro. Lá, ouviu atentamente cada instrução de seu líder, onde deveria ficar durante o confronto e como suas habilidades seriam cruciais para derrotar o inimigo.

Era chegada a hora da batalha: os últimos heróis acabavam de chegar, temerosos pela repreensão de seu líder e foram estocar os suprimentos que eram distribuídos pelos outros membros com capacidades que os ajudariam ao longo da batalha. Logo estavam todos frente a frente com primeiro dos vários inimigos que enfrentariam naquela noite.

O líder logo deu o sinal e a batalha teve início. Os mais protegidos deveriam compor a linha de frente, enquanto aqueles com mais habilidade de ataque aproveitariam a distração causada para atacarem com força total; na linha de trás, curandeiros garantiriam que nenhum guerreiro cairia exausto.

O telefone toca...

É tarde da noite, deve ser uma emergência, pensa o jovem. Vou ter que deixar para jogar outro dia.

Enquanto largava o teclado para ir atender ao chamado do telefone, teve tempo apenas de ver seus companheiros tombando devido à sua falha na formação. Já pensava em como se desculparia mais tarde para os outros membros de sua guilda.

4.1 - O início de tudo

Ao longo deste trabalho, por diversas vezes comparamos o ambiente criado pelo jogar como um mundo próprio que existe ao nos dedicarmos ao jogo, e nada mais justo que utilizemos todo um mundo para ilustrar os fatores que abordamos ao longo desta pesquisa. O game *World of Warcraft (2004)* foi utilizado em diversas pesquisas, muitas delas expondo como a relação entre jogo e realidade vão se apresentar de maneira completamente emaranhada. Vamos nos atentar a demonstrar alguns elementos básicos do game, como: a criação do personagem, algumas decisões iniciais que o jogador deve fazer e alguns modos de jogabilidade que são pilares da interação dos jogadores com *World of Warcraft*.

O game *World of Warcraft* (também conhecido apenas como WoW) é um MMORPG que existe desde 2004, contando com números surpreendentes. Chegou a possuir mais de 11,5 milhões de usuários ativos e mais de 50 bilhões de horas jogadas coletivamente (McGonigal: 2012). Ele consiste em uma edição clássica e de diversas expansões: *The Burning Crusade*, *The Wrath of the Lich King*, *Cataclysm*, *Mists of Pandaria*, *Warlords of Draenor* e *Legion*. Embora as expansões não sejam obrigatórias para iniciar a jogar, elas se tornam obrigatórias conforme o personagem do jogador se fortalece e alcança níveis³⁶ mais altos. Após a criação de uma conta, o jogador deve escolher um servidor onde pode criar seus personagens. Essa talvez seja a primeira decisão que um jogador deve tomar que diretamente tem efeitos em sua experiência de jogo. Em *World of Warcraft*, o jogador vai pertencer a uma das duas facções que estão em constante guerra entre si: a Horda ou a Aliança. Embora essa decisão não tenha que ser feita neste

35 O nível do personagem é uma das medidas para monitorar o desenvolvimento de um personagem, geralmente usado em jogos de RPG. Personagens mais poderosos geralmente possuem níveis mais elevados.

momento, os servidores podem ter certa dominância de uma das facções sobre a outra, o que tem impacto direto na dificuldade de completar certas conquistas, como aquelas onde o jogador deve atacar e derrotar os líderes da facção inimiga³⁷. Essa informação, porém, não está prontamente disponível e só é acessada com pesquisa em fóruns ou sites especializados. As informações acessíveis sobre os servidores são primariamente sobre três fatores: quantidade de jogadores no servidor, se o servidor é para jogadores de roleplay³⁸ e se ele possui a opção PVP³⁹ habilitada. Estes três fatores têm influência em como o jogador vai ter contato com o universo do game, na forma de fatores como a dificuldade de conseguir itens, a relação com outros jogadores, e a sua preocupação ao encontrar com jogadores da facção inimiga enquanto explora o mapa do jogo.

A simples escolha do servidor já se reveste do potencial de metajogo, já que não apenas as questões centrais do jogo vão definir a escolha do metajogo, mas também a localização do servidor, tanto por questões de língua quanto de qualidade de conexão, e a presença de amigos que o jogador talvez conheça previamente.

37 For the Horde e For the Alliance são os nomes destes achivments

38 No server roleplay, é reforçado a interpretação do personagem. A interação com outros jogadores é através da interpretação do personagem.

39 Player versus player, ou jogador contra jogador. Neste modo os jogadores de facções rivais podem atacar membros de outra facção diretamente. Diferentemente de outros modos onde deve antes ser proposto um desafio.



Figura 7: Diferentes servidores em World of Warcraft

Superada a escolha do servidor, agora o jogador se defronta com seu primeiro momento de impacto no game: a construção do próprio personagem.

Talvez a mais crucial etapa deste game, a criação do personagem irá influenciar diretamente na experiência que o jogador terá ao vivenciar este jogo. A raça, gênero e a classe do personagem são decididos neste momento, e irão definir a função do personagem, suas habilidades e a qual facção ele irá pertencer.

É importante que consideremos este momento como o princípio do processo de imersão que vai ocorrer entre jogador e jogo. A escolha do seu personagem talvez seja orientada apenas pela própria

vontade de participar do jogo. O desenvolvimento de um círculo mágico para o jogador apenas ocorrerá após ele devidamente criar seu personagem e ver nele a possibilidade de enfrentar os desafios presentes no game.

A escolha da raça vai definir se o personagem fará parte da Horda ou da Aliança. As raças da Horda são: Tauren, Undead, Blood Elf, Orc, Goblin, Troll. As raças da aliança são: Human, Dwarf, Night Elf, Gnome, Draenei, Worgen. Existem também os Pandaren, que são uma raça compartilhada, ou seja, eles podem pertencer a qualquer uma das duas facções, sendo essa escolha decidida em momento posterior à criação do personagem. A raça escolhida também vai fornecer algumas habilidades únicas aos personagens. A escolha das classes também vai ser influenciada pela escolha da raça, já que cada raça tem acesso apenas a uma quantidade limitada de classes. Menos relacionado à jogabilidade, a raça também define a aparência do personagem, já que entre as opções a diferença visual é marcante. O gênero do personagem, à primeira vista, não parece ter funções que não estéticas ou de identificação. Porém, a questão de gênero encontra um correlato no mundo virtual de *World of Warcraft*, sendo que a escolha do gênero do personagem pode levar a mudanças de sociabilidade, de como outros responderão à sua presença.

As classes são a outra parte da criação do personagem: estas talvez sejam mais definitivas sobre o modo como este personagem será jogado durante seu desenvolvimento. São as classes: Guerreiro, Sacerdote, Mago, Gatuno, Paladino, Xamã, Druida, Caçador, Bruxo, Monge, e duas classes heroicas que só podem ser escolhidas se o jogador já possuir um personagem com nível mais elevado naquele servidor: o Cavaleiro da Morte e o Caçador de Demônios. As classes influenciam diretamente na jogabilidade de

World of Warcraft, já que cada uma possui habilidades únicas, e é através destas habilidades que o personagem vai interagir com o mundo do jogo. As classes também são divididas em funções a serem desempenhadas quando estão em grupos. Existem primariamente três funções para personagens:

DPS, ou *Damage Per Second*, são aqueles que devem contribuir com o grupo atacando o inimigo e dando a maior quantidade possível de dano por segundo. Qualquer uma das classes pode desempenhar essa função, mas elas se dividem em *Melee* (aqueles que atacam corpo a corpo) e *Ranged* (os que atacam à distância), sendo que algumas classes podem atacar dos dois modos.

Tank, a linha frente do grupo, são aqueles personagens que devem se tornar alvos dos inimigos, evitando que os inimigos ataquem os membros mais frágeis do grupo, sendo que apenas algumas classes, como guerreiro, paladino, druida, monge, cavaleiro da morte e caçador de demônios podem exercer a função.

Por fim, personagens com a função de *Healer* têm a responsabilidade de curar os combatentes, recuperando seus pontos de vida. Assim como os *tanks*, apenas algumas classes podem exercer a função de *healer*, sendo que atualmente sacerdote, druida, paladino, monge e xamã são as únicas classes que podem cuidar dos ferimentos de seus aliados.

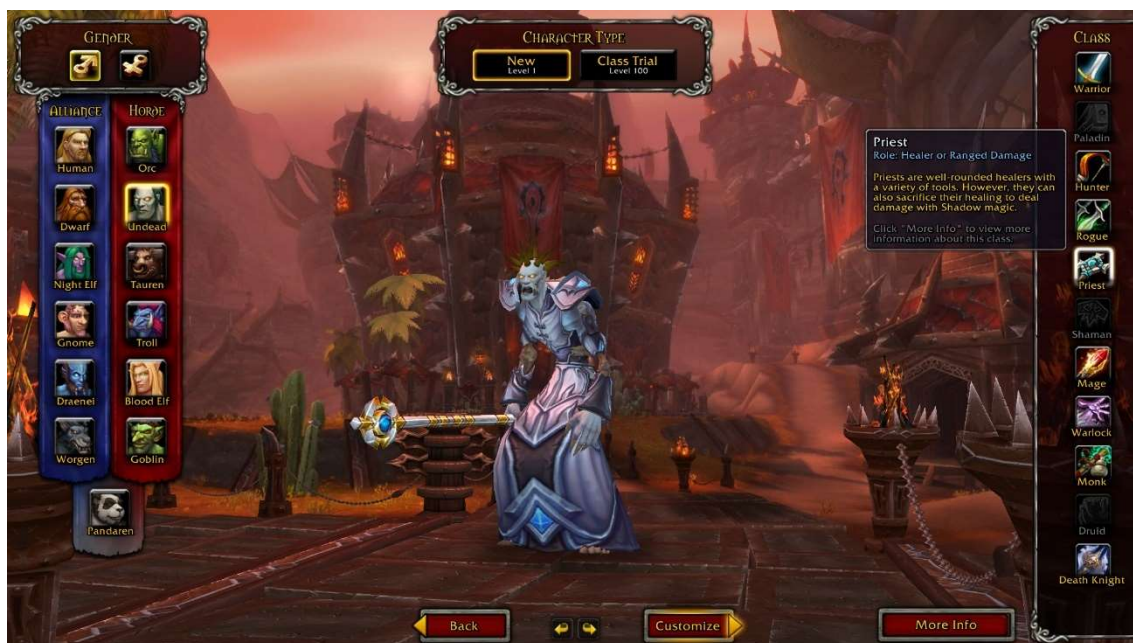


Figura 8: Captura da tela de criação de um personagem em World of Warcraft

Ao escolher a classe de seu personagem, o jogador está selecionando também quais destas funções ele pode desempenhar. A criação do personagem se resume a estas três decisões que o jogador escolherá para seu personagem: raça, gênero e classe. Estas decisões são importantes por não existirem meio dentro do jogo de alterar estas decisões⁴⁰.

É notável que, embora consideremos a existência de um metajogo que permeie toda a escolha envolvida na criação do personagem, não podemos ignorar o fator pessoal e subjetivo que faz parte do desenvolvimento de um *círculo mágico* para aqueles que vão jogar.

Para a protagonização, talvez seja necessário mais do que o conhecer, o reconhecer, e o ligar, mas também o mergulhar, em uma jornada para a intimidade. Pois, além da imaginação poética existe a subjetividade do jogador... (GASI, Flavia, 2016, p. 46).

40 Existe a possibilidade de trocar a raça e gênero do personagem mediante pagamento no site oficial do jogo.

A criação de um personagem em um jogo complexo como *World of Warcraft* acontece no limiar entre fatores de influências externos e o próprio sujeito que conduz o jogar. Ainda que existam diversos elementos que podem ser levados em conta durante tal processo, ainda se trata de uma manifestação subjetiva da vontade de jogar e, portanto, não deveria ser submissa a nada além da própria vontade do jogador.

4.2 – Jogando World of Warcraft

Após a etapa da construção do personagem, o jogador se depara com a realidade de que o desenvolvimento do seu personagem está apenas começando. Aquelas decisões iniciais, embora relevantes para a experiência do jogador dentro do universo do jogo, são apenas uma parte da vivência do jogador. Vamos abordar alguns meios de desenvolver o personagem em *World of Warcraft* para ilustrar melhor os aspectos de metajogo e de *círculo mágico* que podemos observar durante seu jogar. Para tanto, vamos nos concentrar em *quests*, *dungeons*, *raids*, PVP e nas profissões, em conjunto com o mercado existente dentro do jogo. Devido à profundidade possível de se atingir na análise destes objetos vamos nos concentrar em como estes podem se inserir dentro da vivência do jogador.

Quests – As *quests* podem ser consideradas a espinha dorsal do desenvolvimento dos personagens em World of Warcraft. Por meio das *quests* são apresentados os conflitos, histórias e personagens que compõem o universo de World of Warcraft. Uma *quest* é uma tarefa atribuída ao personagem por algum elemento do jogo, sendo que algumas são atribuídas por NPCs enquanto outras são recebidas ao adentrar determinadas localizações. Uma *quest* pode variar entre coletar alguns itens recebidos e derrotar determinados monstros, além de falar com algum NPC ou algumas outras tarefas diversas, como acordar peões que estão dormindo ao invés de trabalhar. Por meio delas, o personagem é recompensado com equipamentos, ouro e experiência⁴¹. Porém, as *quests* não apenas vão servir para abastecer os parâmetros do personagem, vão

41 Neste caso, experiência se refere ao artifício usado pelo jogo como parâmetro para evoluir o personagem.

também enriquecer o conhecimento que o jogador tem do ambiente onde este personagem irá existir.



Figura 9: Personagem de World of Warcraft recebendo uma quest de um NPC

Apesar das *quests* fornecerem um caminho óbvio que os personagens podem seguir para evoluir seu personagem, existem alternativas que podem ser adotadas. Um jogador pode simplesmente ignorar as *quests* e se concentrar em derrotar inimigos até que consiga a quantidade necessária de experiência para evoluir seu personagem. Nesse sentido, ele pode pesquisar em páginas online que fornecem uma sequência mais otimizada de *quests* para a evolução de seu personagem, ou caso ele tenha alguém que o ajude, ele pode simplesmente ignorar as *quests* e evoluir com algum jogador em alguma *dungeon*. O modo com que o

jogador interage com as *quests* já anuncia experiências completamente pessoais de como cada um vivencia sua presença dentro do game.

Dungeons e Raids - As *dungeons e raids* são instâncias previstas para serem jogadas em grupos. Dentro delas, os jogadores devem se unir para conseguir derrotar os inimigos e os chefes que não poderiam ser derrotados por jogadores sozinhos. Dentro destas instâncias, os jogadores geralmente devem se assegurar que cada um cumpra seu papel dentro do grupo (*tank, healer, DPS*) para assegurar a sobrevivência de todo o grupo. Apesar de possuírem diversos atrativos para os jogadores, como mais equipamentos que as *quests* que são normalmente disponibilizadas, e contribuir para o desenvolvimento de narrativas presentes no game, elas não são um conteúdo obrigatório e podem ser completamente ignoradas caso o jogador não tenha o interesse ou a possibilidade de fazer.

As *raids* talvez sejam o ponto alto da evolução de um personagem em *World of Warcraft*, elas requerem no mínimo dez personagens e a dificuldade envolvida durante a luta requer que estes estejam preparados para executar diferentes e específicas funções durante as batalhas. Nas *raids*, temos os itens mais poderosos que o jogo tem a oferecer e geralmente são através delas que temos o ápice das narrativas apresentadas ao longo das expansões. Apesar de atualmente o jogo contar com um sistema automático de formação de times para se aventurar em *raids*, essa versão possui dificuldades e premiações ligeiramente inferiores a aquelas feitas com times formados previamente. A *raid* geralmente se torna uma opção para os jogadores após eles atingirem o nível máximo do personagem, conhecido também como *endgame*. No *endgame*, o acúmulo de experiência deixa de ser necessário para a evolução do personagem, deixando o jogador se concentrar em

melhorar as características do personagem por meio de melhores equipamentos, e assim maximizar seu desempenho dentro das funções que pode exercer, e dessa forma poder encarar os maiores desafios do jogo, ou seja, as *raids* nas dificuldades mais elevadas.

O desafio de vencer as mais difíceis *raids* levam os jogadores a se unir em grupos chamados de guildas. As guildas são elas próprias exemplos de como os jogadores se organizam tanto dentro do ambiente de jogo como exteriormente a ele. Nestes grupos existem certas hierarquias e organizações que os jogadores devem respeitar. O comprometimento dos jogadores para o sucesso de uma guilda é crucial para seu bom desempenho:

“A raiding guild is in many senses the most glamorous within WoW. Roughly 35% of our sample fit this category. The primary function of a raiding guild is to organize and schedule 40-member team events that typically last between 2 and 8 hours and require a heavy dose of management and intricate coordination of player roles. A raid is the most complex team-based task within MMOs and requires a certain amount of individual discipline and teamwork. To perform well, each player must act in the best interests of the group, requiring a high degree of familiarity and practice. (Dmitri Williams, Nicolas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee and Eric Nickell: 2006; 1; 338)”⁴²

A *raid* pode ser considerada o ponto mais alto de *World of Warcraft* para aqueles que buscam um estilo de jogo focado em enfrentar inimigos controlados pelo computador ao invés de outros jogadores. O tempo investido na organização e condução de uma guilda, o aprendizado e compartilhamento deste aprendizado e as relações sócias desenvolvidas pelos participantes são claras

⁴² Tradução livre de: “Uma guilda de raid é a mais glamorosa em muitos sentidos em WoW. Perto de 35% de nossa amostragem cabe nessa categoria. A primeira função de uma guilda de raid é organizar e marcar eventos para 40 membros que geralmente duram entre 2 e 8 horas e requerem uma alta dose de gerenciamento e intrincada coordenação dos papéis dos jogadores. Uma raid é a tarefa de times mais complexa de MMOs e requerem uma certa quantidade de disciplina individual e trabalho em equipe. Para ser bem feito, cada jogador deve agir nos melhores interesses do grupo, exigindo um alto nível de familiaridade e prática.”

demonstrações de como participar de uma guilda para enfrentar as mais difíceis *raids* é uma tarefa complexa, que não apenas pede que o jogador se entregue ao jogo, como o faz constantemente recorrer a conhecimentos além-jogo para refinar sua participação.

As *raids* de *World of Warcraft* se apresentam como exemplos importantes de como o *círculo mágico* e o metajogo interagem durante o jogar. Ainda que cada jogador possa ser considerado como participante de um *círculo mágico* enquanto se aventura por *Azeroth*, é necessário para seu aperfeiçoamento na função desejada que o jogador extrapole seu tempo de jogo, ou seja, dentro do *círculo mágico*, para conseguir melhorar sua performance com o grupo. Isso pode ser feito tanto pesquisando sobre como exercer melhor sua função, qual combinação de equipamentos é mais eficiente, ou procurando qual programa de terceiros, chamados de *add-ons*, pode contribuir para sua melhoria. É interessante que, embora algumas definições que considerem o *círculo mágico* como um espaço completamente separado da realidade possam sugerir um conflito com o conceito de metajogo, podemos perceber que no contexto de *World of Warcraft* eles de certa forma se complementam na experiência de jogar, criando uma vivência mais complexa dentro do jogo que possivelmente favorece a imersão daqueles jogadores.

O PVP - Player Versus Player (ou jogador contra jogador) se concentra não apenas na escolha do servidor que promove esse tipo de confronto, sendo que o próprio jogo possui algumas opções de batalhas que, ao invés de serem focadas no combate contra criaturas, se concentra na disputa entre os próprios jogadores.

Em *World of Warcraft*, o modelo de jogo PVP de certo modo se apresenta como uma experiência diversa daquelas focadas no combate contra os inimigos controlados pelo jogo. Os equipamentos

que devem ser coletados para fortalecer o personagem são obtidos jogando em modos diferentes. Para ficar mais poderoso em batalhas contra jogadores, o jogador tem que enfrentar batalhas contra jogadores – essa separação de estilos de jogo acaba por fazer com que os jogadores acabem por decidir entre um modo ou outro na tentativa de conseguir melhores equipamentos.

A diferença mais relevante que podemos levantar entre as modalidades de PvE e o jogo PVP é sobre a necessidade de balanceamento entre as classes. Como os jogadores devem se enfrentar com personagens já criados e com sua própria coleção de itens, é necessário que exista um balanceamento entre as classes para que nenhuma fique claramente em vantagem ou em desvantagem.

A modalidade de PVP tem seu próprio metajogo envolvido, no qual ao invés dos estudos sobre como derrotar os chefes das *raids* ou sobre como potencializar o uso de suas habilidades, agora vale o conhecimento sobre tempo de recarga⁴³ das habilidades dos outros jogadores, o que cada classe é capaz de fazer e como cada classe costuma usar suas habilidades.

A relação entre jogo e jogador se aprofunda quando consideramos que não apenas o jogador deve se adaptar ao metajogo, mas que o próprio jogo está em interação com o metajogo e deve se adequar apropriadamente a ele. *World of Warcraft*, assim como outros jogos digitais online, é atualizado constantemente, seja para correção de bugs ou para balanceamento das classes do jogo.

De acordo com o designer de games Ernest Adams, o balanceamento se torna condição essencial para um jogo:

43 Tempo que uma habilidade fica desativada até poder ser usada novamente, varia de acordo com o poder da habilidade, sendo que as mais poderosas costumam ter um tempo de recarga mais alto.

In the case of a multiplayer game, balance means the fundamental condition of fairness, the requirement that all the players have an equal chance of winning at the beginning of the game (Adams, 1998, online).⁴⁴

Não podemos nos esquecer que o balanceamento de um jogo pode contribuir com sua capacidade de oferecer imersão. A possibilidade de vencer seus adversários nos mantém jogando. Se apenas a derrota coubesse ao jogador, sem chances de vencer por mais que perseverasse, que jogo ele estaria jogando? O que motivaria esse jogador a se ausentar de uma realidade para ingressar em uma outra, totalmente opressora?

É necessário dizermos que o balanceamento não é condição exclusiva de jogos onde os jogadores estejam a combater uns aos outros, mas a necessidade de um ambiente justo para aqueles que jogam é essencial para que este prossiga de maneira saudável, tanto para jogadores quanto para o próprio jogo.

⁴⁴ Em tradução livre: “No caso de um jogo multiplayer balanceamento significa a condição fundamental de igualdade o requerimento de que todos jogadores tem iguais chances de vencer ao se iniciar o jogo”

4.3 – O mercado em World of Warcraft

Além da raça, classe e gênero do personagem, existe outro fator relevante que deve ser decidido em momento posterior à criação do personagem: a sua profissão, que vai influenciar em suas interações com o mundo do game. As profissões são divididas nas categorias primárias e secundárias. As profissões primárias ainda têm duas divisões: coletoras e produtoras, sendo que as profissões coletoras se concentram em localizar e coletar elementos espalhados pelo mundo, como couro, metais e ervas; e as profissões de produção criam equipamentos e itens consumíveis que vão ajudar o personagem, geralmente precisando de materiais que são conseguidos através das profissões coletoras.



Figura 10: Profissões de um personagem de World of Warcraft

As profissões têm ligação direta com a existência de um mercado dentro do jogo. O mercado é compartilhado por todo o servidor, e existem dois mercados que podem ser acessados por diferentes casas de leilões em diversas cidades ao longo do mundo: uma para jogadores da Horda e outra que pode ser acessada pelos jogadores da Aliança. São diversos os itens que podem ser colocados à venda, que vão desde equipamentos encontrados em missões a itens coletados ou produzidos por meio das habilidades das profissões.

Ainda que o jogo não ofereça a possibilidade de trocar moedas reais pelas existentes no jogo, outros grupos oferecem esse serviço ilegalmente. A compra de moedas com dinheiro real é passivo de punição dentro do jogo. O inverso também acontece, verdadeiras fazendas de moedas existem dentro do jogo para que sejam transformadas em dinheiro real ao serem ofertadas para jogadores.

Dentro de World of Warcraft, a moeda não tem valor como mercadoria e pode ser estocada na carteira do avatar. Fora desse universo, a moeda do jogo é tratada como mercadoria, através do sistema de câmbio em sites de leilão disponíveis ilegalmente, como se fosse um mercado negro (Campedelli, Gabriela. 2009, pg 65).

A troca entre moeda virtual e real muitas vezes acaba por ter consequências que extrapolam a própria condição de jogo. Nakamura (2009) nos oferece uma visão particular sobre o preconceito racial derivado da responsabilização de asiáticos como principais “fazendeiros de ouro”, ou pessoas que, ao invés de jogarem, apenas acessam mecânicas suficientes do jogo para conseguirem moedas para poderem ser comercializadas.

Não podemos considerar que uma pessoa que esteja presente dentro do jogo com o único objetivo de angariar moedas esteja, de fato, jogando. É exatamente essa diferenciação de como o jogador se apresenta perante a atividade lúdica que diferencia a imersão presente no *círculo mágico* de uma presença meramente obrigatória. A economia dentro do jogo faz com que tanto os “fazendeiros de ouro” quanto os jogadores interessados em progredir seus personagens coexistam dentro deste universo, porém a relação de ambos com o jogo é bem diferente.

Segundo Castronova (2005), esses elementos de economia são parte do processo de imersão no jogo. A busca por determinados objetos dentro do jogo e a narrativa desenvolvida por meio do

enriquecimento (ou não) do seu personagem muitas vezes são derivadas de um sistema econômico viabilizado pelo jogo.

São diversas as relações existentes em *World of Warcraft* que ultrapassam o universo do jogo e se embrenham em nossos momentos fora do jogo. A ideia de que o universo do jogo é completamente separado do universo das coisas cotidianas tem sido discutida sob diversas óticas, e é próximo de um consenso que não é esse o caminho para se analisar a conceituação apresentada por Huizinga (STENKOS:2008). Compreender o *círculo mágico* como um estado imersivo que evoca a seriedade com o jogar, porém, ainda sob a égide de uma realidade que faz parte do jogador, nos possibilita observar a complexidade presente no relacionamento entre *World of Warcraft* e os jogadores.



Figura 11: Interface da casa de leilões de World of Warcraft

4.4 - O jogador em World of Warcraft

Existe um universo em *World of Warcraft*, e milhares de jogadores visitam esse universo diariamente. Por alguns minutos eles deixam que as necessidades daqueles personagens criados por eles mesmos se mesquem as suas próprias. Estão lá para deixá-los mais fortes, conseguir armaduras mais raras, animais de estimação mais exóticos ou simplesmente passar um tempo com os amigos.

O questionamento sobre como esse momento no qual o jogador se conecta para jogar é tido como um afastamento do mundo real é muito comum. Quando usamos a palavra “imersão” para definir esse estado no qual os nossos sentidos são captados, estamos afirmando que, em algum nível, aquele jogador está menos disponível fora daquele ambiente do que dentro dele. Entretanto, não podemos dizer que eles estão completamente separados do mundo real.

Jogar *World of Warcraft* consome tempo, e não é pouco tempo. Ao todo, jogadores do mundo inteiro já dedicaram mais de 50 bilhões de horas jogando *World of Warcraft*. McGonigal se prontificou em demonstrar como os conhecimentos obtidos durante o jogar acabam por realizar transformações além do universo do jogo. Segundo ela, os jogos demonstram diversos anseios que temos em relação às nossas vidas cotidianas, como por exemplo vitórias mais épicas.⁴⁵ A relação é clara: são os jogadores que conseguem se reunir e enfrentar os chefes mais difíceis. Ao se desconectar do jogo, ainda restam ao jogador os sentimentos conquistados ali, a vitória, o sofrimento, a persistência – que são seus, e não de seu avatar. O cordão umbilical do jogo com a realidade é o jogador. Da mesma forma, é ele o canal para se levar a realidade a fazer parte do jogo.

42 ““Epic win” é um termo típico dos jogadores. É usado para descrever um grande sucesso, normalmente surpreendente: uma vitória de virada, uma estratégia heterodoxa que funciona muito bem. MCGONIGAL, 2012, p.248”

O *círculo mágico* não existe como uma barreira para manter o mundo real distante do jogo, ele existe para manter a seriedade do jogar (HUIZINGA). Um jogador que se conecte ao jogo pode estar com diversos fatores oriundos do mundo real que vão afetar como ele vai jogar naquele momento. Talvez ele tenha um compromisso com hora marcada e tenha um tempo limitado para realizar uma *dungeon* ou *raid*. Além do desafio normal que WoW promove para ele, agora ele também tem o desafio do horário para vencer, desafio este que veio não de um NPC de dentro do jogo, mas de sua vida real. Os outros jogadores, que talvez não tivessem esse desafio de tempo, agora terão seu jogo alterado devido à presença desse jogador. Talvez eles tenham que jogar em um ritmo diferente para acompanhar o jogador apressado, ou tenham que aguentar suas súplicas no *chat* para que sejam mais rápidos. Voltando à pesquisa de Bartle sobre os MUDs, podemos verificar como o estilo de jogo dos jogadores pode ter influência na comunidade. De acordo com Bartle, alguns tipos de jogadores afastam outros. Jogadores que gostam de atacar outros jogadores acabam por afastar aqueles que gostam de sociabilizar. Embora a pesquisa tenha se direcionado aos MUDs, conseguimos observar fatos correlatos em *WoW*. Geralmente ao escolher um servidor para criar seu personagem os jogadores de *WoW* devem levar em conta a presença de sua facção naquele servidor. Um servidor com muitos jogadores da Horda pode afastar jogadores da Aliança se for um server com a possibilidade de atacar outros jogadores. Sendo assim, ao criar um personagem em qualquer servidor, o jogador já está alterando o metajogo deste servidor e a experiência que outros jogadores podem ter, já que estaria de certa forma reforçando a presença de sua facção naquele servidor.

Para participar de *dungeons*, muitos jogadores recorrem ao *dungeon finder*, uma ferramenta dentro do jogo onde o próprio jogo reúne jogadores diferentes em um time para desafiar uma *dungeon*. Porém, os times sempre são montados de acordo com a lógica de 1 *tank*, 1 *healer* e 3 DPS, o que acarreta um certo tempo de espera enquanto o jogo tenta montar esses times. Como os jogadores DPS são maioria absoluta dentro do servidor, os tempos de procura no *dungeon finder* são bem diferentes para *tanks* e *DPS*.



Figura 12: Diferenças no tempo necessário para localizar um grupo de *Dungeon* para um *DPS* e um *Tank*

Assim, a escolha de sua função dentro de *WoW* poderia afetar não apenas sua experiência dentro do jogo, mas também a de outros jogadores que não estão diretamente relacionados com você.

Temos que entender o *círculo mágico* como uma construção temporária, erigida através da presença dos jogadores naquele momento (Huizinga:2014). Ainda que o código de *World of Warcraft* exista sem os jogadores, sem a presença deles para habitar seus domínios, ele seria sem significado. Seria um mundo idealizado, em êxtase até que algum jogador o colocasse em movimento.

Jogar *World of Warcraft* é uma experiência que demonstra claramente tanto a existência da imersão presente no *círculo mágico* quanto a atuação de inúmeros metajogos durante o processo de criação do personagem. O jogador reside exatamente na intersecção destes dois fatores, habitando e transformando o jogar.

Considerações Finais

As primeiras preocupações da presente pesquisa situaram-se na perspectiva de compreender o momento do jogar e os processos presentes na transmutação de uma pessoa comum, um sujeito ordinário⁴⁶, em um jogador. Para tanto, partimos de dois conceitos que se preocupam em demonstrar as transformações presentes no ato do jogar, o [1] círculo mágico e o [2] metajogo, na busca de situar como esses dois conceitos se encontra, altamente conectados e vinculados com o papel do jogador.

O conceito de *círculo mágico*, como um local separado de nossa realidade cotidiana, erigido por aqueles que se entregam a um jogo, é basilar a aqueles que estudam jogos, e amplamente usado como modelo da explicação do momento do jogar se mostrando ideal como ponto de partida de nossa pesquisa. No entanto o conceito de Huizinga (2014) se mostrou por vezes revisitado e explorarmos outros autores se mostrou crucial para observarmos outras interpretações sobre as diferenças e separação entre o mundo do cotidiano e o mundo do jogar, como um espaço intercambiável e semi-permeável.

É a separação entre estes dois mundos, aquele em que vivemos nossa vida cotidiana, com nossas preocupações do dia a dia, e o do jogar, onde vemos temporariamente essas preocupações do cotidiano darem lugar aos objetivos do jogo, que se mostrou como ponto comum de debate entre os autores abordados. Embora exista mais ou menos um consenso sobre a existência de uma diferença entre o momento em que estamos jogando e quando não estamos,

⁴⁶ Certeau, Michel de.

a expressão deles em diferentes modelos expressa uma diversidade de pensamentos em como estes dois mundos interagem.

Embora, se em alguns jogos o espaço físico do jogo fosse uma clara demarcação de espaço, nos dias de hoje com os jogos digitais é difícil que consideremos como essencial o reclame da necessidade desse espaço físico como essencial ao jogar. No entanto, a consideração de um elemento em comum para aqueles que estão jogando que os separem daqueles que não estão jogando ainda se mostra presente na diferenciação entre aqueles que estão participando de um jogo.

Uma palavra encontrada para descrever o sentimento de pertencer a um jogo, o sentimento que faz com que o *círculo mágico* se torne real é a seriedade (dentro de um sentimento de pertença ao contexto e entorno do jogo). A seriedade se apresenta na crença do jogador em considerar os desafios do jogo como reais, em se entregar ao movimento do jogo e aceitar a existência de suas regras. Tal sentimento é muito semelhante à relação ao sagrado, onde a seriedade é essencial no momento do culto, da crença, do sentimento de participação.

No entanto a diferenciação de um jogo para outra atividade que exija uma seriedade no seu momento de imersão é importante para que entendamos os jogos dentro de sua idiossincrasia própria. Assim, encontramos em um modelo destinado a descrever o processo de contato com mídias interativas correlações importantes com os jogos.

O modelo de Murray, apresentado por nós, para descrever a estética do meio e a experiência presente em mídias interativas situa muito bem o contato que um jogador tem com um jogo. Porém, a ordem nos quais estas relações acontecem devam ser reconsideradas devido a singularidade que os jogos têm em

comparação a outras mídias interativas. Assim, temos a *agência* como fator inicial desse contato com o jogar. É através da decisão do jogador, de sua decisão de participar que decorrem outros elementos a *transformação* que é diretamente ligada a capacidade de agir, estes dois elementos se apresentam como as etapas existenciais do jogador dentro do jogar, e por último a *imersão*, onde a transformação da pessoa que se propôs a jogar acontece, e ela se vê como parte do jogar, assume a seriedade necessária para a construção do *círculo mágico* e se torna o jogador.

Ainda que alguém se deixe imergir pelo ambiente apresentado pelo jogo, e sensorialmente esteja cooptado pelo jogo ao qual se entrega, não podemos considerar que ele seja capaz de se isolar do universo que o rodeia. Diversos fatores como contextos sociais, financeiros, temporais ainda vão incidir sobre ele, e por consequência sobre seu jogar. Além de interagir com seu jogo o jogador tem em seu jogar elementos que vão além do jogo, elementos que podem ser chamados de *metajogo*.

O metajogo é um conceito com ampla utilização na comunidade de jogadores, principalmente dos jogos competitivos. Entre as diversas definições coletadas existe em comum a importância do papel do jogador para a existência de um metajogo. A amplitude da definição apresentada por Garfield (2000): “como o jogo interage com a vida” é um bom indício de como devemos observar o metajogo para compreendê-lo como um fenômeno presente em todo jogar.

É da compreensão dos efeitos do metajogo dentro do jogar que podemos perceber como estes dois conceitos fazem parte do cenário presente da experiência do jogar de forma binomial (jogo e metajogo)⁴⁷. O primeiro, o jogo, na construção de uma experiência imersiva ao jogador, e o outro, o metajogo, que existe como um

⁴⁷ Um binômio do tipo: (j•m).

fenômeno gerado da interação entre os universos interno ao círculo mágico e o externo a ele. Entretanto devemos ver como estes dois elementos acabam por se inter cruzarem através de um ator comum.

Essa interação entre *metajogo* e *círculo mágico* somente se vivifica através da presença do jogador no interior do jogar. A plena experiência do jogar se concretiza tão somente através do jogador. É ele que constrói a subjetividade no processo dinâmico e binomial referido. Assim, o jogador traz com ele seus próprios paradigmas que acabam por transformar sua presença dentro do *círculo mágico*. E é ela, somada aos processos estéticos, de agência, transformação e imersão que alteram o ambiente, o mundo complexo do jogo no qual está inserido e do qual é agora parte fundamental, assim que cada jogo é diferente a começar por quem o está jogando e via os processos que irá desenvolver.

O papel e função do *metajogo*, transformando visceral e radicalmente a experiência do jogador mostra como o *círculo mágico* se apresenta de forma subjetiva e particular, ainda que possamos falar de como um espaço imaginário coletivo, a experiência vivida e partilhada, pode ali ser considerada, atuante e presente, mas não homogênea. Como fração de um território subjetivo do espírito humano, local e particular ele soma na colmeia da pluralidade das gentes, fomentando a diversidade e a alegria do compartilhar entre os jogadores.

Os *metajogos*, porque sempre são uma legião, dado que cada um floresce para cada jogo à um jogador, se fazem presentes através da pertença de cada jogador na transformação de cada círculo em um único múltiplo de diversificado. Isso significa que, ainda que joguemos o mesmo jogo, não podemos dizer que estamos vivenciando a mesma experiência de jogar de outro jogador.

É no contexto e fundo dessas questões que *World of Warcraft* mostrou de modo exemplar como esses dois conceitos se apresentam de forma complexa, dinâmica e, ao mesmo tempo, clara. O tempo de existência do jogo e a quantidade de jogadores ativos possibilitou à comunidade e aos desenvolvedores, a construção de um amplo ecossistema que vai para além do game, mas ainda assim atuante no modo de jogar na cotidianidade de cada um de seus usuários. Do momento no qual um *Servidor* é escolhido, tal como se escolhe um lugar para se viver uma aventura, podemos observar a construção de uma experiência cada vez mais única. A construção de seu personagem, os modos de jogo aos que o jogador irá se dedicar, a guilda à qual pertencerá, todos esses elementos contêm em si as matrizes de fomento para o particular metajogo do jogador, o qual transformará a experiência do jogar, sem que se elimine a seriedade presente para a construção do *círculo mágico*, o qual, como cola que reúne a comunidade ao redor do jogo e jogar, possibilita.

A constatação dos jogos como construtos socioculturais é importante para que consigamos compreender nossa sociedade que hoje também se desenvolve ao redor das experiências providenciadas pelos jogos digitais, dado que, desde o alvorecer do homem como homem, ele joga o jogo e por ele é jogado (Gadamer, 1960).

Assim, no interesse de participar dos estudos nos jogos, a presente pesquisa empenhou-se em localizar no jogar esses dois conceitos de ampla utilização para aqueles que, não somente para aqueles que pesquisam os jogos digitais, mas sobretudo nelas atuam na dramaturgia (Laurel, ANO) que se abre no interior da experiência do jogar.

Mostrar como a subjetividade do jogador é central na construção da experiência do jogar é apenas parte dos questionamentos que se originaram no decorrer da presente pesquisa. Ela, a subjetividade, tanto do jogo como de seus jogadores, conduziu a uma relação interativa entre o *círculo mágico* e o *metajogo*. De tal relação, perguntas a serem posteriormente perseguidas emergiram.

Podemos considerar as influências do metajogo como parte de estruturas de poder? Quais as categorias de *metajogo* seriam levantadas com esse pensamento em evidência?

Novas indagações são levantadas enquanto nos debruçamos sobre os momentos finais de nosso objeto de pesquisa. Assim, enquanto nos preocupamos em responder as indagações inicialmente levantadas por esta pesquisa, temos plena ciência de que cada resposta alcançada nos fornece pelo menos um novo questionamento, semente de novas e frutíferas pesquisas e de um ciclo que se renova constantemente, pois jogar o jogo da pesquisa é, também por ele ser jogado.

Bibliografia

AARSETH, Espen. The word play. In: **Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games**. 2015

ADAMS, Ernest, 1998. **Designer's Notebook: A Symmetry** Lesson. Disponível em:
http://www.gamasutra.com/view/feature/3291/designers_notebook_a_symmetry_.php [Acessado em: 10 Agosto. 2017]

ARISTÓTELES, "Metafísica", Abril S. A. Cultural, São Paulo. 1984

Barnett, J. Coulson, M. " Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games" 2010

CAILLOIS, Roger; PALHA, José Garcês. "Os jogos e os homens: a máscara ea vertigem". 1990.

CAMPEDELLI, Gabriela. Bem vindos a Azeroth: Aspectos da economia lúdica nos mundos fantásticos. 2009. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

CERTEAU, M. "A invenção do Cotidiano", Petrópolis: Editora Vozes, 1998

COLE, H, GRIFFITHS, M. D, "*Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*" 2007

DAVIES Martin. "Gamers don't want any more grieffe". Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/2006/jun/15/games.guardianweeklytechnologysection2>>. 2006

DUCHENEAUT, Nicolas et al. The life and death of online gaming communities: a look at guilds in world of warcraft. In: Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems. ACM, 2007. p. 839-848.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames Crossing the boundaries of the magic circle: immersion, attention and video games.

FLANAGAN, Mary & NISSENBAUM, Helen. "Values at Play in Digital Games" 2014

GASI, Flávia Tavares et al. A poética imaginária do videogame: as passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais. 2012.

GASI, Flávia et al. Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos. 2016.

FOUCAULT, Michel. Microfísica do poder: organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, v. 4, 1979.

GADAMER, H. "Verdade e Método", Petrópolis: Editora Vozes, 1999

GARFIELD, Richard (2000): "Metagames", in: *Horsemen of the Apocalypse. Essays on Roleplaying*, ed. by Jim Dietz, Charleston: Jolly Rogers Games, 14-21.

GREIMAS, Algirdas Julien. Acerca do jogo. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, v. 34, n. 27, p. 11-22, 2007.

HUIZINGA, Jonah. "Homo ludens: o jogo como elemento da cultura". Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971

HUIZINGA, Jonah. "O Declínio da Idade Média". Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Edusp, 1978

LIEBE, Michael. There is no magic circle. In: **Conference proceedings of the philosophy of computer games**. 2008. p. 324-340.

LIN J, "*The Science behind shaping player behavior in online games*". disponível em: <"<http://gdcvault.com/play/1017940/The-Science-Behind-Shaping-Player>"> acessado em 2015

McGONIGAL, Jane, "A Realidade em Jogo", 2011

MURRAY, Janet H. "Hamlet no Holodeck" 1997

NAKAMURA, Lisa. Don't hate the player, hate the game: The racialization of labor in World of Warcraft. *Critical Studies in Media Communication*, v. 26, n. 2, p. 128-144, 2009.

PACE, Tyler; BARDZELL, Shaowen; BARDZELL, Jeffrey. The rogue in the lovely black dress: intimacy in world of warcraft. In: *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM, 2010. p. 233-242.

PETRY, L. C. "Aspectos Ontológicos dos Metaversos e Games" Brasil: Artigo publicado Gamepad, 2011

_____. "Por uma ontologia dos metaversos e games". Lisboa: *Revista Comunicação & Linguagens*. CECL. Volume 47. (No Prelo).

_____. "Wasteland Beautiful: o estatuto ontológico da imagem nos mundos tridimensionais dos games", *Revista Obra Digital*, 2013

_____. "A proposta do game metafísico: apresentação do projeto de pesquisa e desenvolvimento A ilha dos mortos", ICCI - *Simpósio Internacional Imagens da Cultura Cultura das Imagens*, ECA - USP, 2013

_____. "Fundamentos Ontológicos dos Metaversos e Games" *Revista de Comunicação e linguagens - Genealogias da Web 2.0*, Lisboa: 2011

ROLLINGS, Andrew; ADAMS, Ernest. *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders, 2003.

ROTSTEIN, Eduardo. O Lugar da Metapsicologia na Psicanálise. *Psicol. pesq.*, Juiz de Fora , v. 6, n. 1, p. 29-39, jul. 2012 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-12472012000100005&lng=pt&nrm=iso>. acesso em 18 dez. 2017.

SALEN, K. e ZIMMERMAN, E, "Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Vol 1", São Paulo, 2012

SALEN, K. e ZIMMERMAN, E, "Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Vol 2", São Paulo, 2012

SALEN, K. e ZIMMERMAN, E, "Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Vol 3", São Paulo, 2012

SALEN, K. e ZIMMERMAN, E, "Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Vol 4", São Paulo, 2012

Dos SANTOS PETRY, Arlete dos. *“Jogo, Autoria e Conhecimento: fundamentos para uma compreensão dos games”*. Jundiaí:Paco Editorial. 2014

DOS SANTOS PETRY, Arlete. The concept of magic circle: a critical reading. *Obra digital: revista de comunicación*, n. 5, p. 36-57, 2013.

SARTRE, Jean-Paul; HEIDEGGER, Martin. **O existencialismo é um humanismo; A imaginação; Questão de método**. Abril Cultural, 1973.

SCHELL, Jesse. “A Arte de Game Design: o livro original”. Rio de Janeiro: Elsevier. 2011

SCHUYTEMA, Paul. “Design de Games: uma abordagem prática”. São Paulo: Cengage Learning, 2014

SOARES, Nilson Valdevino; PETRY, Luís Carlos. Jogos Evocativos: o conceito de objeto evocativo de Turkle e os jogos digitais.

STENROS, J. (2012). In Defense of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society.

TAYLOR. T. L. “Play Between Worlds”. Cambridge: The MIT Press, 2006

TURKLE, Sherry. "Life on the Screen: identity in the age of the internet" 1995

WILLIAMS, Dmitri et al. From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. Games and culture, v. 1, n. 4, p. 338-361, 2006.

ZIMMERMAN, Eric. **Jerked Around by the Magic Circle - Clearing the Air Ten Years Later**, disponível em:

https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle.php acesso em 2017

Games

World of Warcraft (2004), Blizzard Entertainment, Vivendi Universal, Irvine/ Califórnia/ EUA

League of Legends (2009), Riot Games, EUA

Hearthstone (2015) Blizzard Entertainment, Vivendi Universal, Irvine/ Califórnia/ EUA

Heroes of the Storm (2015) Blizzard Entertainment, Vivendi Universal, Irvine/ Califórnia/ EUA

Diablo 3 (2014) Blizzard Entertainment, Vivendi Universal, Irvine/ Califórnia/ EUA

Overwatch (2016) Blizzard Entertainment, Vivendi Universal, Irvine/ Califórnia/ EUA

Tibia (1997) CipSoft, Publicação: CipSoft

Shadow of Colossus (2005) Team ICO, Sony Computer Entertainment