

## O círculo mágico, a atitude lúdica e a estética dos jogos

Thiago Ladislau dos Santos, Maira Monteiro Froés  
 História das Ciências Técnicas e Epistemologia(HCTE),  
 UFRJ

Rio de Janeiro, Brasil

e-mail: thiago.ladislau@nce.ufrj.br, froes.maira@gmail.com

**Abstract—** This paper discusses how concepts as game experience, magic circle, lusory attitude, through distinct epistemologies evident from analysis of traditional games and digital games, would contribute to face us with a broader and more fundamental experiential and epistemological framework in which games gain place as unique systems for aesthetical rapture in contemporaneity.

**Abstrato—** Esse artigo discute como conceitos como experiência de jogo, círculo mágico, atitude lúdica, através de epistemologias distintas evidentes em análise de jogos analógicos e jogos digitais, contribuiriam para uma estrutura epistemológica onde jogos ganhariam lugar especial como sistema de arrebatamento estético na contemporaneidade.

**Palavras chaves-Jogo; jogos digitais; atitude lúdica; círculo mágico**

### I. INTRODUÇÃO

O que está por trás da sensação de jogar um jogo? Essa resposta parece óbvia quando estamos diante de uma partida de xadrez tradicional, com ambos jogadores engajados, procurando a vitória sobre o adversário, respeitando um dado conjunto de regras numa experiência em comum. Quando estamos diante de um jogo digital como Super Mario 64 [1], com objetivos claros e uma proposta de experiência conclusiva, poderíamos afirmar que, nos jogos digitais, o jogo surge dos conflitos sugeridos através de níveis e desafios. Com Gone Home [2], porém, título sem conflitos ou conclusões mensuráveis, por que a sensação de estar jogando persiste? Existem propriedades comuns a estes meios que os justifiquem como experiências de jogo?

Propomos que o estado que permite a um indivíduo identificar-se como um jogador, aqui qualificado genericamente como envolvimento estético ou como

Uma consequência do alargamento desta visão de importância do engajamento estético do jogador no processo do jogo nos permitiria prever que jogos digitais que não possuam um objetivo saliente em sua estrutura, e aos quais faltem conflitos claros, poderiam ser prontamente qualificados pelos jogadores como jogos.

E de fato, isso acontece com títulos como Gone Home, conforme discutiremos mais adiante. Esse desenvolvimento nos ajuda a construir o entendimento do que definiria a conhecida sensação de se jogar como uma estética de jogo, a qual exploramos em suas bases epistemológicas no presente artigo.

Diante da emergência de títulos como Gone Home, Proteus [4] e Stanley Parable [5], categorizados como *walking simulators* [6], aliada a sua rápida popularização entre os consumidores, vemos aquecer entre especialistas, críticos e consumidores a discussão sobre a legitimidade de sua classificação enquanto jogos [7].

Nos video games do genero *walking simulators*, a experiência narrativa se desenrola através da interatividade com um personagem no espaço virtual do jogo digital que predominantemente "anda" pelo cenário. Esta característica, por si só, não os diferencia em relação aos jogos digitais em geral e dos jogos analógicos. No entanto, os conflitos estão ausentes no engajamento do jogador, que, a despeito de ser conduzido à conclusão, não se percebe perdendo ou ganhando na experiência de jogo. Para pesquisadores na área, estes aspectos desafiam a condição dos títulos *walking simulators* como jogos por distingui-los, de forma significativa, dos jogos analógicos [8], fortemente enraizados em objetivos práticos. Este artigo propõe que o exercício de reconsideração de bases afirmadas na literatura para a definição de jogo acaba realçando seu elemento complexo enraizante, a estética do jogo, e, ao fazê-lo, mergulha nos eixos de sentido da experiência de 'estar jogando', conforme evidenciados a partir jogos digitais.

Já contamos, na área de estudos de jogos (ou *game studies*), com certo consenso de que jogos digitais seriam correspondentes dos jogos analógicos, na medida em que garantiriam a instalação de aspectos estruturantes axiais equivalentes à experiência do jogador no jogo [9]. Essa visão parece respaldar a do jogador comum [10]. Um desses aspectos axiais seria a orientação do jogador por um objetivo estabelecido pelo jogo. Títulos que não se incluem nos pressupostos da objetividade são tidos por parte dos jogadores, críticos e academia como não-jogos, ainda que muitos os considerem como legítimas experiências de jogo digital [11].

*"Um jogo é um sistema em que o jogador se engaja em um conflito artificial, definido por regras, com resultados quantificáveis"* [12]. Traduzido pelos autores.]

Salen e Zimmerman [2004] e Juul [2003] procuram trabalhar correlatos entre jogos analógicos e jogos digitais. Os autores, constantemente citados em *game studies*, utilizam-se das mesmas definições estruturais para ambas as categorias. Argumentam que o engajamento (ou a motivação, ou ainda, o comportamento motivado por satisfação) do jogador é definido por sua busca em cumprir os objetivos do jogo, mais que resolver

conflitos ou alcançar resultados quantificáveis positivos ao longo da experiência. Ao concluir o jogo, o jogador ficaria satisfeito (feliz) ou insatisfeito (triste), dependendo do desfecho da partida, que seria ditado, por sua vez, por seu desempenho apresentado na forma de resultado do jogo. Nesta proposta, portanto, o histórico experiencial do jogador seria somente a sombra de seu objetivo no jogo, este sim seu motivador primário e último. Sua experiência estaria, na realidade, amarrada a uma estrutura comum ao jogador e ao jogo, ou seja, o desenrolar histórico da partida, regido por recursos narrativos estéticos instrumentais e regras do jogo em si, e pelas ações do jogador na tentativa de dominar estes recursos e regras em prol da superação de conflitos, se resumiria a um vetor força resultante apontando para o objetivo do jogo, desdobrado como objetivo do jogador. A vivência deste objetivo aglutinaria toda a motivação do jogador no jogo, bem como toda a definição que este passaria a lhe dar. Contestamos esta visão, no entanto, pois subestima a motivação discreta e plural do jogador ao longo da construção de seu histórico no jogo, ou seja, não considera a linha temporal, essencialmente vivencial, dos desdobramentos mais imediatos de suas ações, de suas emoções, de seu engajamento cognitivo, a maneira como o seu histórico interativo é significado no conjunto jogador-artefato, tampouco as expectativas instaladas no jogador ao longo do jogo, de curto e médio prazos. Será que estes são aspectos menores no conceito de jogo, e, mais especificamente, de jogo digital? Podemos de fato, minimizar estes elementos sem comprometer o conceito de jogo? Talvez não, talvez estejamos comprometendo o bem estabelecido conceito de jogo em algum nível, mas nos parece claro que a definição que prioriza o objetivo final como aglutinador conceitual de jogo pode a experiência real dos elementos que a esta são absolutamente essenciais. Ao adotar esta visão, a nosso ver excessivamente simplista, negligencia-se elementos do envolvimento estético do jogador no jogo, ou visto noutra perspectiva, uma estética do conjunto jogador-jogo. Propomos deslocar o peso do impacto estético da experiência do jogo, desviando-o, em certo grau, do alvo para a caminhada, do objetivo para o processo.

## II. DIVERSIDADE DE JOGOS DIGITAIS

Digamos que defendêssemos que a experiência do jogo digital consiste de um jogador no enfrentamento de conflitos artificiais, gerando resultados quantificáveis, e que o orientam ao alcance de um determinado objetivo. Trilharemos o modelo conceitual defendido por Juul [2003], conforme exemplificado abaixo. Porém, analisemos suas conclusões:

"(...) *A definição mostra que jogos são transmidiáticos: não há uma mídia de jogo única, mas sim uma série de mídias de jogos, cada uma com suas próprias forças. O computador é simplesmente o meio mais recente de jogo que emergiu* "

"(...) *Vou assumir que Quake III, EverQuest, damas, xadrez, futebol, tênis, corações, paciência e Pinball são jogos; jogos de simulação aberta, tais como Sims e Sim City, jogos de azar e jogos de azar puro são casos marginais; e que o tráfico, guerra, ficção de hipertexto, jogo de forma livre e "vamos-brincar-de-roda" não são jogos.*" [Jesper Juul, 2003, p. 1. Traduzido pelos autores.]

Se aceitamos a generalização de que jogo digital é sempre uma evolução midiática dos jogos analógicos, um título qualquer que não possua as prescritivas dos jogos analógicos não poderia ser considerado um jogo, deixando de fora aqueles classificados como *walking simulators*. Juul certamente os classificaria como casos marginais. Por que, no entanto, esses não-jogos ainda são em boa parte vivenciados e interpretados como jogos?

O título *Super Mario 64*, que utilizaremos nesse artigo como referência, inaugurou e definiu os padrões para o gênero *3d platformer*, jogo tridimensional, em terceira pessoa, com foco no deslocamento espacial do personagem entre plataformas para concluir objetivo. Desde o posicionamento das câmeras até o tipo de experiência, o jogo afirmou um caráter de inovação dentre os títulos do gênero. Títulos mais convencionais e atuais no mercado como *Uncharted 4* [13] e *Raise of the Tomb Raider* [14], apesar de serem considerados *action platformers* (seções de tiro com armas de fogo além das plataformas), ainda bebem de sua fonte. São jogos que propõem uma experiência com foco na mobilidade espacial para concluir os desafios propostos e proporcionam momentos de exploração livre.

*Super Mario 64* apresenta, ao início do jogo, um jardim que chama o jogador à exploração livre do espaço. Isso se dá antes mesmo que ele tenha ciência dos conflitos e do objetivo final do jogo: ele precisa resgatar estrelas roubadas e escondidas, a fim de utilizá-las como chaves para concluir o jogo. Mas como definir a experiência que se instala no jogador, quando este se vê de bobeira no jardim que antecede o castelo, ignorante aos objetivos? O jogador se sente num jogo digital. Como interpretar essa certeza?

Neste artigo, argumentamos que fundamentar critérios classificatórios para a diversidade de jogos digitais a partir de teorias propostas sobre jogos clássicos pode não ser a melhor forma de compreender o fenômeno dos jogos digitais. Esse reconhecimento sinaliza a necessidade de rever conceitos na área, ou seja, é um sintoma direto da demanda por reavaliação dos fundamentos da experiência de jogo.

Um modelo interpretativo convincente, a nosso ver, não pode prescindir de uma trama robusta de considerações estéticas, apoiadas por revisitação e combinação de teorias e exercícios de problematização fenomenológicos. Vamos elaborar a relação entre jogo digital e jogo, partindo da fenomenologia social, analisando o conceito de círculo mágico, por Johan Huizinga [1944] e atitude lusória, por Bernard Suits [1978], compreendendo-os como fenômenos estéticos. Círculo mágico e atitude lusória já foram utilizados na perspectiva de uma fenomenologia do jogo digital por Salen e Zimmerman [2004] entre outros, porém as diferenças epistemológicas que distinguiriam jogos analógicos e jogos digitais não foram devidamente consideradas nessas obras.

Uma das características que define o jogo digital é sua interatividade. Para discuti-la na composição da estética do jogo, combinamos a perspectiva da estética pragmática de John Dewey [1934], definida pela experiência que temos através da interatividade com um determinado objeto, ou uma vivência. Nesta base, a experiência que surge através da jogabilidade, complementada por

representações em vídeo e som do jogo, e pela incorporação de suas regras, constrói uma experiência estética que unifica o jogo e o jogador como um único fenômeno, gerador de significado no jogo.

Consideramos criticamente esta trama estética conceitual no estudo do fenômeno do jogo digital e exercitamos suas consequências para o entendimento da relação jogador-artefato na definição da experiência de jogo instalada pelos jogos digitais, enraizando-a como experiência fundamentalmente estética.

### III. UMA EPISTEMOLOGIA PRÓPRIA PARA O JOGO DIGITAL

Pela perspectiva ludóloga no estudo dos jogos digitais, *Super Mario 64* é um jogo e *Gone Home* não. Se por um lado, uma parcela do público não questiona se *Super Mario 64* é jogo, a legitimidade de *Gone Home* é constantemente questionada por outra. Propomos que esse impasse possa ser resolvido através da compreensão das diferenças epistemológicas favorecidas pelo contraste entre recursos técnicos dos meios tradicional e jogos digitais e pelo caráter estético individual e coletivo cultural que definiria a experiência de jogo.

Os autores ludólogos não abordam as diferenças epistemológicas entre os meios. Defendemos que isso representa uma lacuna que impossibilita a análise aprofundada da experiência de jogo, e pretendemos preenchê-la, ainda que não exaustivamente, aqui. Sabemos, a partir de uma avaliação fenomenológica, que um jogo digital é capaz de, por inferência, por instrução interativa, prover a estruturação lógica que engaja o indivíduo não somente em bases cognitivas, mas num todo estético, ou seja, afetivo-cognitivo-comportamental, que o faz sentir-se como um jogador. Este seria o estado fundamental de jogo, presente nos jogos digitais de forma muito especial, conforme argumentamos a seguir.

Entendemos que a percepção do jogador deve ser a base para a análise do fenômeno do jogo digital e para o reconhecimento de um eixo epistemológico, pois dá conta do primeiro passo nesse processo que é a categorização que o jogador dá à experiência como jogo [16]. O que determina, no entanto, a percepção de *Gone Home* e *Super Mario 64* como jogos não parece resumir-se ao reconhecimento de uma determinada estrutura de *design* importada dos jogos analógicos. Um artefato virtual torna-se um jogo através de seu fenômeno, através da percepção do jogador em potencial, através de uma estética que possui elementos em comum com a experiência dos jogos analógicos. Porém, também nos parece verdadeiro que sua condição como jogo digital advém do reconhecimento, em algum nível, de um lugar epistemológico distinto, que o coloca como um sistema de instrução de regras através da operacionalidade do jogo, representada por seus recursos de interatividade, e como um disparador de processos cognitivos inferenciais (dedutivos ou indutivos) que revelam ao jogador os objetivos do jogo.

Quando transitamos do universo dos jogos analógicos para aquele definido pelos jogos digitais, um lugar epistemológico próprio parece ser a base de um sistema de enredamento estético que os aproxima, em múltiplos aspectos, de uma proposta artística contemporânea. Essa elevação para um estado de arte, provocada pelo enredamento do indivíduo num corpo de regras em

constante transformação foi reivindicada de forma genial por Marcel Duchamp em sua defesa do jogo de xadrez como prática artística [17], e, mais recentemente, no contexto da arte telemática [18]. Tal como na arte, o objetivo final perde seu lugar de importância para o processo.

A imersão estética no jogo digital é garantida por uma narrativa que suspende o indivíduo numa realidade paralela, um sistema jogador-jogo que, por mais que remeta ao seu já conhecido sistema pessoa-mundo, demanda-lhe o aprendizado constante de novos corpos, novos mundos, novos recursos, novas regras. Seus sistemas de regras já vividos, já conhecidos a partir de suas vivências nos mundos analógicos tornam-se constelações epistêmicas, ou mundos fantasmas, selecionadas por correspondência com a episteme do sistema nuclear da nova realidade em suspensão, ou seja, o conjunto jogador-jogo digital. Uma inversão, portanto, na qual o analógico torna-se uma episteme fantasma, e o digital adquire consistência de mundo real.

Se corpos e personagens, mundos, recursos e regras são plásticos, são mutáveis no universo dos jogos digitais, evidenciando um flagrante contraste destes com os analógicos, também a forma como o aprendizado, a incorporação dos recursos e das regras se aplicam no conjunto jogador-jogo digital, apontam para epistemologias bem distintas. O sistema de regras em jogos analógicos e jogos digitais apresenta-se, para os jogadores, de forma diversa. Nos primeiros, as regras encontram-se explicitadas numa base narrativa, um manual de instruções, dotado de uma autonomia em relação ao jogo, ou seja, as regras podem ser apreendidas em algum nível independentemente de se estar ou não jogando. Apesar de, no nível da forma, estes jogos apresentarem-se coerentes com suas regras, na ausência do manual de instruções não há nada no jogo tradicional em si que ativamente instrua o jogador acerca do conjunto de regras a este associado. Em contraste, em um jogo digital as regras são instruídas pelos recursos e limites impostos ao longo da operação do programa pelo jogador, ou seja, são reveladas no curso do jogo. Podemos concluir, portanto, que jogos digitais e analógicos são ambos artefatos, que ocupam lugares epistemológicos distintos: num jogo digital as regras são instruídas pela dinâmica do jogo, pela funcionalidade do conjunto jogador-jogo, enquanto no jogo tradicional as regras de funcionalidade precisam ser pré-apreendidas pelo jogador para que se tornem conhecidas, e daí se concretizem no jogo. Os jogos digitais são, ao mesmo tempo, coautores com os jogadores, e substratos plásticos de um conhecimento que se constrói interativamente, diferenciando-se claramente dos jogos analógicos.

No universo dos jogos digitais, a demanda por um imaginário forte é justificada já que, ao contrário dos jogos analógicos o jogador se vê diante de elementos novos enquanto progride no jogo. O conhecimento não se estabelece completamente, mas transforma-se plasticamente, o conjunto de regras muda como um corpo em si mesmo em constante desenvolvimento, definindo novas realidades que obrigam o jogador à construção de novas epistemes.

Dentro desta análise epistemológica poderíamos compreender como um jogo digital a exemplo do *Gone*

*Home*, considerado por alguns como marginal ou não-jogo, poderia ser colocado na mesma episteme de um título convencional como *Super Mario 64*, cujas propostas estão dentro da *teoria dos games* vigente. De fato, a maior parte do público considera a experiência proporcionada por *Gone Home* como sendo, legitimamente, a de um jogo, opinião defendida pela mídia especializada [19] e pelo próprio desenvolvedor [20]. Isso poderia justificar-se por ambos apresentarem, como foco de enredamento estético, o *processo*, este que define axialmente o lugar epistemológico dos jogos digitais na tese que aqui desenvolvemos. *Gone Home* e *Super Mario 64* apresentam uma plasticidade característica de regras, corpos, mundos que se reinventam, se estruturam *de novo* ao longo do jogo, e enredam dinâmica e esteticamente o indivíduo, consignando a este o papel de jogador num *processo de jogo*.

#### IV. DUAS EXPERIÊNCIAS EM JOGOS DIGITAIS E A SENSACÃO DE JOGO

Ambos os jogos, *Super Mario 64* e *Gone Home*, alicerçam-se, de forma mais ou menos ostensiva, sobre representações de regras que operacionalmente não podem ser ignoradas. A estrutura da casa e a limitação das paredes e portas em *Gone Home* são obedecidas não por consentimento do jogador a regras instruídas num manual, mas sim por impositivos do sistema processual do jogo. Em *Super Mario 64* um jogador não pode ir direto para o último nível e salvar a princesa à sua vontade; ele precisa conquistar um número suficiente de estrelas. Não o faz por respeito às regras, mas porque a operacionalidade do jogo não lhe dá escolha. Temos aí exemplos do que temos afirmado como regras instruídas no jogo. O indivíduo vivencia recursos e regras em um jogo digital de forma, portanto, especial. Existem peculiaridades entre os dois jogos digitais aqui tratados, *Super Mario 64* e *Gone Home*, quanto ao grau de rigidez com que as regras se apresentam. Prosseguimos, adiante, com breves descrições das duas situações de jogo, abrindo com *Super Mario 64*.

Após os *menus* iniciais em *Super Mario 64*, o jogador se vê representado no personagem *Mario*, que sai de um cano e se depara com a carta da *Princesa Peach*, convidando-o a comer um pedaço de bolo. O jogador recebe uma instrução referente aos controles do jogo, acrescida de uma mensagem: “*agora, dirija-se ao castelo*”. Um amplo jardim, nos arredores do castelo, permite ao jogador explorá-lo sem restrições de tempo, antes de se aproximar dos portões. Ao fazê-lo, um *Lakitu* (criatura em uma nuvem voadora) avisa que filmará as aventuras de *Mario* enquanto este procura *Power Stars* perdidas. Adentrando os portões do castelo, uma risada vilanesca de *Bowser*, vilão da franquia, irrompe ao longe, ordenando *Mario* a sair do castelo. Ao ignorar o vilão, o jogador pode conversar com um *Toad*, uma criaturinha amigável com aparência de cogumelo. Fica então sabendo que *Bowser* roubou todas as estrelas deste mundo para escondê-las dentro de quadros que encerram um outro mundo, próprio. O jogador é também informado quanto ao poder das estrelas em abrir as portas que *Bowser* trancou, desafio essencial para que se possa prosseguir no resgate da *Princesa Peach*. Essas mensagens contextualizam objetivo, conflito e conclusão na narrativa

do jogo: a princesa foi capturada e seu objetivo é encontrar meios, ou seja, as estrelas escondidas por *Bowser* dentro de quadros mágicos (conflito), a fim de conseguir salvá-la (conclusão).

Ao mesmo tempo que joga, e porque joga, o jogador está se instruindo dos recursos e regras do jogo, que lhe vão sendo apresentados gradualmente. Por exemplo, até o momento referenciado acima, o jogador não sabe que um boné com asas concede a *Mario* o poder de voar, ou que canhões o lançam para longe, pois estes elementos ainda não foram apresentados. Para conseguir as estrelas, o jogador é levado a deduzir a necessidade de entrar nos quadros mágicos, enfrentando dificuldades em vários níveis, e utilizando das regras do jogo para superá-las. As regras, nesse caso, são reveladas ao jogador como recursos e limitações de movimentação do personagem *Mario* pelo espaço do jogo, e como relações de causa e efeito que emergem da interação com os objetos virtuais do jogo.

Durante a busca pelas estrelas, o jogador se depara com uma geografia traiçoeira, que exige habilidades motoras e espaciais. Para além dos personagens, os elementos do mundo também representam desafios, também contextualizam conflitos. Avançar nos níveis, que se tornam progressivamente mais difíceis, vencendo os desafios, vai gerando resultados quantificáveis. Esta quantificação, acompanhada pelo jogador, também entra como elemento de pressão, conflito e referencial para se atingir o objetivo, bem como o coloca em condições de avaliar riscos de ter que reiniciar o nível ou mesmo de ser impedido de prosseguir no jogo.

Elementos, como objetivo prático, conflito e conclusões, essencialmente baseados no desempenho do jogador, estão ausentes do *design* de *Gone Home*. Vejamos como essa ausência é representada neste título, contrastando com *Super Mario 64*.

*Gone Home* começa na varanda fechada de uma casa, enquanto chove lá fora. O jogador não possui nenhum tipo de introdução para situá-lo na trama, a não ser por uma data “7 de junho, 1995, 1:15 AM”. Malas no chão revelam que a personagem controlada pelo jogador acaba de chegar de viagem. O jogo é em primeira pessoa. A identidade da personagem é revelada ao jogador a partir de seu acesso a um inventário, levando ao passaporte de uma mulher chamada *Kaitlin*. Não existe, no entanto, qualquer tipo de referência visual ao corpo da personagem, nem as mãos, nem mesmo o reflexo de seu rosto, pois não existe espelho na casa.

A narrativa então se desenrola através da interação do jogador com seu personagem e com os objetos da casa. Ao selecionar um objeto, o jogador pode visualizá-lo, rotacionando-o. Mensagens coladas nas paredes e portas podem ser lidas por mecânica de aproximação de câmera. A exploração do espaço cênico e de seus elementos pelo jogador lhe dá gradualmente acesso às páginas do diário da irmã, *Sam*, direcionadas a *Kaitlin*, referida no diário como *Katye*. Ao contrário da contextualização reservada aos objetos espalhados pelo cenário, as páginas do diário situam-se num espaço não cênico, o inventário do jogador. Relatam acontecimentos em família que ocorreram enquanto a personagem estava fora. O jogador acessa ao todo vinte e três páginas do diário ao interagir com elementos do cenário. Essas interações ora buscam

por objetos escondidos, ora por tipos específicos de objetos distribuídos em estágios da progressão do jogador, determinando uma trama que vai envolvendo o indivíduo na experiência.

Surpreendentemente, nenhum item ou página é pré-requisito para concluir o jogo, tampouco o jogo possui desafios amarrados a conflitos e conclusões quantificáveis. O único impedimento para o progresso do jogador são algumas portas trancadas, mas suas chaves não estão particularmente escondidas. A trama principal, que envolve toda a família, é revelada pelos objetos dispostos pela casa. Representado em *Katye*, o jogador é conduzido pelas pistas a suspeitar que o desaparecimento de sua irmã teria sido acarretado por um desentendimento com a família, devido a não aceitação de seu relacionamento homossexual. Índícios de um suicídio da irmã só aumentam conforme os significados dos objetos são compreendidos, as mensagens lidas e as páginas do diário narradas. A expectativa de conclusão ganha um clima sinistro no jogo, reforçado pela casa vazia, poucas luzes e uma chuva forte com trovoadas. No entanto, o jogador tem como amenizar o peso da experiência, uma vez que lhe é permitido acender progressivamente as luzes, e dispor de fitas cassette para ambientar a casa com música. A última parte do diário revela, finalmente, que tudo não passa de uma fuga de *Sam* com a namorada, na tentativa de ser feliz, a despeito de toda a inaceitação da família.

O jogo possibilita, ainda, opções caso o jogador queira alterar a experiência. Ao iniciar uma nova partida, um repertório de *modifiers* acessíveis no *menu* é apresentado ao jogador, por exemplo: “*todas as luzes começam acesas*”, para aqueles que não gostam do escuro, “*desativar mapa*”, ou seja, eliminar recursos de orientação por mapas internos do jogo, “*destrancar todas as portas*”, permitindo que a casa e a história sejam exploradas de forma anacrônica, “*remover os áudios do diário*”, eliminando a narração da *Sam*. Nestas condições, o fim de jogo fica ainda menos aparente, e passa a depender inteiramente do jogador.

Em *Gone Home*, as opções oferecidas como *modifiers*, e em *Super Mario 64*, a possibilidade de livre exploração do jardim, mostram que seus desenvolvedores se encontram dispostos a abrir mão de uma estrutura narrativa rígida imposta *a priori* pelo jogo. É curioso que, ao fazê-lo, permitem ao jogador dispor de uma certa liberdade, conhecida nos jogos analógicos: na medida em que o indivíduo desconheça ou decida desobedecer as regras dispostas no manual do jogo, a estrutura do jogo lhe permite concretizar uma nova forma de interação com seu sistema físico, ainda que assimilada como um novo jogo. Por outro lado, vemos essa liberdade no universo analógico surgir numa outra forma, como sistemas previamente estabelecidos. Um exemplo é o conjunto de cartas de um baralho: vários jogos com sistemas de regras distintos funcionam neste suporte, como buraco, pôquer, paciência, entre outros, uma flexibilização não conhecida, não empregada ainda no mundo dos jogos digitais. Concluir que suas ações, isto é, as ações do jogador desdobrado na personagem, podem descolar-se em algum nível significativo, de um sistema imposto de regras, nos parece análogo à ciência que se tem, numa experiência de jogo tradicional, de que a qualquer momento dispomos de

condições físicas para mudar à revelia, as regras, e “bagunçar” a partida, ou adotar um outro jogo que se utilize do mesmo substrato físico.

Ao abrir opções para estruturar o jogo, o título está de alguma forma projetando, na experiência com o jogo digital, a relação estética do jogador com os analógicos. Poderíamos afirmar que a experiência estética dos jogos analógicos já inclui essa liberdade, que o jogador não exerce, *a priori*, para manter o jogo. De qualquer forma, se analisarmos jogos “padrão” como torneios de xadrez nas afirmações de Duchamp, essa sensação está na forma pela qual o jogador, na aceitação e domínio das regras vigentes, elabora livremente seu plano lógico dentro do jogo [21].

Como concluir tecnicamente por uma interação do tipo jogo, numa situação em que o sujeito experimenta o artefato, em algum nível, à revelia de seu sistema axial de regras? Como vimos, o indivíduo se reconhece jogando *Super Mario 64*, mesmo nos jardins. Da mesma forma se dá em *Gone Home*. A sensação de se jogar resiste à liberdade de ação prevista como recursos opcionais deste título, e que se acrescem a um sistema já marcadamente mais fluido sob o ponto de vista narrativo. Ou seja, podemos interpretar, como uma conclusão geral, dentro do tratamento epistemológico aqui desenvolvido, que, mesmo à margem dos conflitos narrativos sugeridos pelo jogo, mesmo à margem de objetivos bem delineados, mesmo diante de sistemas de regras dinâmicos e moldáveis, o jogador se sente a tal ponto engajado esteticamente, que reconhece ambos paradigmas como convincentes experiências de jogo. A questão se resolve, empiricamente, como uma estética instalada de jogo, cuja força parece não residir na rigidez do *design*, mas numa plasticidade de planos lógicos, de recursos, de contexto e narrativa, balanceados entre jogo e jogador. Essa conclusão nos abre aos conceitos de círculo mágico e atitude lusória, tratados adiante.

## V. DUAS EXPERIÊNCIAS EM JOGO DIGITAL E A SENSÇÃO DE JOGO

“*Todo jogar movimenta e tem em sua essência um playground instalado de antemão materialmente ou, idealmente, deliberadamente ou por uma questão de curso... A arena, a mesa de cartas, o círculo mágico, o templo, o estádio, a tela, o campo de tênis, o Tribunal de Justiça, etc, são todos em forma e função, playground, ou seja, pontos proibidos, isolados, cercados, santificados, que detêm regras especiais. Todos são mundos temporários dentro do mundo comum, dedicados à prática de uma ação à parte.*” [Johan Huizinga, 1944/1949, p. 10. Traduzido pelos autores.]

O fenômeno do círculo mágico, termo concebido por Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens* [1944] tenta explicitar a capacidade dos jogos de criar significados através de uma delimitação do tempo e espaço, e contém forte metáfora espacial. Ele utiliza o termo para elaborar uma fenomenologia social que explicar a forma com que adentramos o mundo do jogo, e nos deslocamos da vida real para uma outra, segundo ele, nova, cheia de encanto, cativante, uma prática que nos leva a participar de uma experiência estética do belo, onde o corpo adquire o seu ápice de beleza e harmonia.

“*Dentro do círculo mágico, significados especiais se acumulam e se aglomeram em torno de objetos e comportamentos. Com efeito, uma nova realidade é criada,*

*definida pelas regras do jogo e habitada por seus jogadores. Antes de um jogo como "Chutes ad Ladders" ser iniciado, este é apenas um tabuleiro, algumas peças de plástico, e um dado. Mas quando o jogo começa, tudo muda de repente, os materiais representam algo bastante específico. Essa peça de plástico é você. Estas regras lhe dizem como rolar o dado e mover-se, de repente, o que é importante que a peça de plástico chegue ao final em primeiro lugar. " [Salen e Zimmerman, 2004, p. 107. Traduzido pelos autores.]*

Adaptado posteriormente para o *game studies* por Salen e Zimmerman [2004], o círculo mágico refere-se ao envolvimento dos jogadores pelo jogo, determinando a qualidade da experiência, seu poder em ditar novos valores e significados aos objetos materiais nos jogos analógicos ou às representações desses objetos, nos jogos digitais. Um pouco distante da metáfora espacial proposta por Huizinga, uma vez estabelecido o círculo de envolvimento "mágico", os objetos só ganhariam significado através de uma determinada postura que permitiria experienciar o jogo. Para isso os autores utilizam do conceito de atitude lusória, introduzido por Bernard Suits [1925].

*"(...) As regras dos jogos compõem um tipo especial de regra; é necessário ter em conta um elemento a mais, ou seja, as atitudes dos jogadores como sendo jogadores (...) atitude sem a qual não é possível jogar um jogo. Vamos chamar essa atitude, mais presentemente, de atitude lusória (do latim ludus, jogo)." [Bernard Suits, 1925/1978, p. 24, 35. Traduzido pelos autores.]*

O fenômeno da atitude lusória é compreendido como a adoção de um conjunto de regras arbitrárias para chegar a um objetivo em comum. Sem a atitude lusória o jogo não poderia acontecer. [Suits 1978]. A atitude lusória é a chave para a construção de um círculo mágico. Permite a permanência dos jogadores no jogo ao adotarem o mesmo conjunto de regras, adentrado assim um mesmo mundo suspenso no tempo e espaço, que lhes permite uma experiência em comum, por indefinidas vezes. Um tabuleiro de xadrez ou um jogo da velha riscado no papel, por si só, não formam o círculo mágico, mas ganham significado a partir do momento que os jogadores aderem ao sistema de regras para que o jogo possa acontecer. Os objetos do mundo real ganham significado especial temporário através da atitude lusória dos jogadores, possibilitando a experiência do jogo [Salen e Zimmerman 2004].

Reforçando a diferença epistemológica entre os meios, um exemplo: não se pode fazer um movimento inválido em um jogo digital de xadrez já que o sistema automaticamente não aceitaria o movimento, devido a estrutura rígida de aplicação operacional das regras no jogo digital. Ao contrário da versão tradicional, de tabuleiro, o jogador poderia aprender um game de xadrez sem qualquer conhecimento anterior, ao explorar as limitações do sistema. [22]. Nos jogos digitais, o jogador não precisaria, portanto, exercer esforço para se manter dentro do círculo mágico. O jogador não está vencendo obstáculos de forma totalmente voluntária, mas o faz invariavelmente em obediência compulsória às regras, independentemente de sua postura em relação a elas [23]. Conforme discutimos anteriormente, nos jogos digitais regras são instruídas constitutivamente pelo jogo na medida em que o complexo jogador-jogo encontra-se em operação. É no processo de jogo que as regras são apreendidas.

Salen e Zimmerman [2004] defendem que, na experiência do jogo digital, determinados fenômenos se instalam de forma idêntica ao verificado em jogos físicos analógicos, porém não abordam o ponto epistemológico fundamental: existe diferença da postura do jogador diante das regras nos jogos analógicos quando comparada àquela adotada nos jogos digitais? Se a atitude lusória representa a chave para adentrar no círculo mágico, como aplicar esse conceito ao jogo digital se é impossível não seguir as regras?

## VI. O CÍRCULO MÁGICO E A ATITUDE LUSÓRIA COMO FENÔMENOS ESTÉTICOS

Propomos que os conceitos de círculo mágico e atitude lusória possam nos levar a uma melhor compreensão do enredamento estético que nos parece definir a experiência de jogo, pois acreditamos reflitam diretamente fenômenos e estados da relação jogador-jogo.

Entendemos que o círculo mágico seja um conceito síntese de estados afetivo-cognitivo-comportamentais responsáveis por conferir ao jogador uma espécie de corpo vivencial do mundo, do personagem, dos recursos que compõem o jogo, um duplo onde o jogador se encontra provisoriamente corporificado por rebatimento, onde sua vivência física tangível passa à condição de satélite da experiência de desdobramento por corporificação no jogo, pois esta passa a assumir a condição de primeiro plano de um imaginário que tem conexão com uma realidade primeira, neste caso, a realidade do jogo. Encarnado, corporificado no jogo a partir de um imaginário de sentido, o jogador também se prontifica a assimilar o sistema de regras desta realidade, o sistema lógico do jogo, transposto como um imaginário lógico. A postura lusória seria a consequência final de um imaginário do jogador alimentado com um sistema funcional de regras lógicas que o habilita, com maior ou menor liberdade, a construir um plano estratégico de ação na experiência do jogo. É importante frisar que a postura lusória aponta de um corpo de regras ditado pelo jogador a partir de uma liberdade imaginária que antecede a execução da ação no jogo, para dar significado às instâncias do jogo. O jogo passa a configurar-se como uma extensão do seu mundo, e um receptor de seu corpo imaginário criado pelo jogo. Ao ser criado pela prática do jogo, o corpo imaginário pode ser compreendido como um corpo estético, que se expressa e é percebido através da realidade do jogo. Associados, círculo mágico e atitude lusória garantiriam a instalação de uma *estética de jogo*.

Para compreender a relação entre prática e experiência estética nos jogos analógicos e jogos digitais, vamos analisar como se dá a experiência estética nos primeiros, sob lentes que remontam a grandes nomes da arte moderna, movimento marcado por uma aproximação entre lógica e estética que nos deixou um legado histórico. Duchamp sempre se preocupou em problematizar as regras e as lógicas que permeavam o papel do artista na arte moderna, principalmente em um período onde procurava-se definir a arte. Ao afirmar que "todos os jogadores de xadrez são artistas" [Humble 1998], defendeu, em caráter permanente, uma conexão entre sua prática do xadrez e sua prática artística. Para ele, uma não se diferenciava da outra em contexto, pois "com xadrez alguém cria belos problemas...a beleza é construída com a

cabeça e com as mãos", ou que a prática de jogar xadrez seria uma arte que se resolveria em si mesma através de suas regras. Segundo ele, sua obra apresentaria o mesmo envolvimento estético que o mundo de regras do xadrez proporciona a seus jogadores. O tabuleiro seria o receptor do imaginário, e o jogo por sua vez seria um causador de uma beleza estética que envolveria não aspectos visuais, mas sim "a cabeça e as mãos". Junto ao filósofo John Dewey [1934], Duchamp defende a ideia, que nos é cara, de que um dado conjunto de regras possa constituir uma experiência estética, desde que se configure como um passaporte para o exercício vivencial, no sujeito, de um mundo imaginário, suspenso. Para ele, o artista surgiria mediante a adoção de um mundo lógico, das regras ditadas pela prática do ser artista dentro do jogo das artes, e não através de um processo retinal.

Alinhando-se com nossa proposição de que círculo mágico e atitude lusória seriam fenômenos axiais de uma estética de jogo, ainda Duchamp:

*"Todo jogador de xadrez experiência uma mistura de dois prazeres estéticos, primeiro o da imagem abstrata similar a ideia poética da escrita, e segundo do prazer sensorial da execução de sua ideografia dessa imagem no tabuleiro de xadrez." [P. N. Humble, 1998, p.43. Traduzido pelos autores.]*

Jogos analógicos e jogos digitais permitem a vivência de um imaginário que leva a ações no jogo, corporificando nossa imagética, realizando-a como algo sensível, visível e eventualmente material. Podemos fazer um paralelo simples com os fenômenos do círculo mágico e da atitude lusória: ao adotar uma determinada atitude, ao aceitar um determinado conjunto de regras, o jogador constrói uma imagem abstrata de possibilidades de execução dentro da proposta do jogo, estruturada por suas regras. Ao executar sua ação imaginada, essa imagem abstrata torna-se visível, palpável, e altera ou define um estado de sua narrativa. Portanto, podemos concluir que a execução do corpo de regras no tabuleiro analógico ou no mundo digital, precipita uma experiência singular dentro do círculo mágico.

Como já argumentamos, jogos analógicos diferem epistemologicamente dos jogos digitais, porém vimos que a diferença estaria no *processo* de apresentação ao sistema de regras. Jogos analógicos demandam de uma ciência e consentimento prévios dos jogadores para com as regras originalmente formuladas para que o jogo original se instale. A atitude lusória requer o domínio prévio do sistema de narrativa, recursos e regras pelo jogador. Nos jogos digitais, por outro lado, as regras são incorporadas à operacionalidade do jogo, permitindo que a atitude lusória se instale de forma articulada com a vivência do círculo mágico, garantindo um estado de constante aprendizado de um mundo dinâmico de regras pelo jogador.

Podemos prever que o estado de jogo é determinado pela instalação de um círculo mágico e de uma atitude lusória, e não dos processos pelos quais esses estados são instalados. Isso determinaria que, apesar de corporificados em universos tão distintos, como o jogo tradicional e o jogo digital, a sensação de estado de jogo é o ponto comum. Em ambos os mundos, equivale dizer que jogos são percebidos como jogos, pois os elementos de uma *estética de jogo* estão presentes.

Voltando a Duchamp, este afirmava que o jogo de xadrez constrói artistas. Apesar de suas afirmações quanto

ao jogo e a estética do belo, apresentadas acima, ele não chegaria a concluir diretamente que jogar xadrez seria uma experiência artística em si. Para Duchamp, o artista compreendia o ato de jogar como sendo uma forma arte, e não o jogo em si como um objeto estético. Nossa construção epistemológica, no entanto, acaba por reconhecer no jogo um objeto estético, uma vez que a atitude lusória e o círculo mágico, axiais para um sentido de jogo, são consistentemente argumentados como estados de arrebatamento estético.

Se o jogo de xadrez permite a instalação de um corpo imaginário lógico em pleno exercício de inferências elaboradas sobre as regras aplicadas a um determinado conjunto de peças no tabuleiro, a partir do qual podemos afirmar que jogamos xadrez, podemos concluir que seus recursos aliados a suas regras lógicas delimitam uma experiência, experiência esta suficientemente distinguível de uma experiência de damas, por exemplo. Jogada sobre o mesmo tabuleiro. Até que ponto, portanto, poderíamos reconhecer na experiência traços de uma vivência estética? Até que ponto poderíamos afirmar que xadrez e damas representam experiências de jogo distintas pois que representam estéticas de jogo distintas?

John Dewey é um filósofo que define a experiência como estética. Em seu livro *Art as Experience* [1925] o autor ignora as possíveis diferenças entre artes populares e belas artes, e afirma que um objeto que permita reproduzir uma determinada experiência, constitui um objeto estético, e se torna arte por permitir uma experiência. Utilizando de um conceito que nomeia como "uma experiência", que define a forma como as experiências do cotidiano ganham caráter individual quando vivenciadas, no entanto a vivência dessas experiências por si não caracterizaria uma experiência estética, transformar essas experiências em objetos estéticos seria o papel do artista.

O círculo mágico e a atitude lusória são conceitos simples que nos permitem dialogar sobre o envolvimento estético proporcionado pelos jogos, mesmo que estes fenômenos surjam em diferentes epistemes através de outros processos. Cada tipo de jogo proporciona "uma experiência" através de seu conjunto de regras, os jogadores podem experimentar uma plasticidade imaginária e o prazer no exercício de suas ações. Cada conjunto de regras de cada jogo em particular, no entanto, proporciona mundos plásticos diferentes, que definem a identidade do jogo através de uma experiência própria. O desenvolvedor de jogos, ao conceber um tipo de jogo através de um conjunto de regras, pensa como um artista. Faz parte da obra e do processo de criação artística conceber a lógica do mundo do jogo que contribuirá para o enredamento estético do jogador. Ao conceber seu conjunto de regras o artista desenvolvedor define um mundo plástico no qual os participantes *jogarão*, através de um corpo de regras abstrato que emerge pela parceria entre seu imaginário e suas ações.

## VII. CONCLUSÃO

Conceitos estabelecidos na área de *game studies*, e que definem jogos na dependência de conflitos e objetivos finais bem demarcados, não dão conta de uma fração crescente de títulos analógicos que, a despeito de não atenderem a estas prerrogativas, são classificados pelos usuários como jogos. Baseados numa análise que vai da

fenomenologia do jogo, à episteme, ancorados em conceitos da área de *games* como círculo mágico e atitude lusória, concluímos que existem estruturas axiais que em seu conjunto são identificadas como um corpo de enredamento estético do jogador no jogo, de natureza afetivo-cognitivo-comportamental. Esse enredamento estético está presente tanto nos títulos clássicos, analógicos, como nos jogos digitais. É o que une esses dois mundos na sensação experimentada pelo indivíduo de *estar jogando*. Quando analisado o processo de envolvimento estético, nosso edifício de análise nos leva a concluir por epistemologias bem distintas nos dois universos. Ou seja, grupos de objetos distintos - jogos analógicos e jogos digitais - dentro de uma mesma classe de envolvimento estético, aqui representada pela estética de jogo, diferem significativamente quanto à maneira como a estética se instala. Mais especificamente, círculo mágico e atitude lusória são indissociáveis nos jogos digitais, cujo sistema de recursos e regras encontra-se embutido na operacionalidade do jogo. A classificação da estética como estética de jogo, no entanto, resiste as diferenças no processo de envolvimento. Isso não impede que o jogador tenha clara capacidade de distinguir sutilezas entre uma experiência de jogo e outra, e a confirmação disso é que somos todos aptos a escalonar títulos em ordem de preferência estética.

Outra importante frente de conclusão deste artigo é de que os imaginários de sentido e de lógica, tecidos no círculo mágico e na atitude lusória, são pivôs do enredamento estético alcançado na experiência de jogo. Partindo de referências conceituais em Duchamp (estética como lógica) e Dewey (a arte como experiência), entendemos que o desenvolvedor de um jogo trabalha como um artista, construindo um mundo de regras que instala uma determinada experiência expressa como círculo mágico e atitude lusória. E que a experiência do jogo, através da exploração das estruturas lógicas desse mundo representado, dispara no jogador propostas de relação com o mundo que são essencialmente estéticas, afirmando o jogo como um objeto de arte e seu potencial epistemológico.

#### REFERÊNCIAS

- [1] *Super Mario 64*. (1996). Nintendo.
- [2] *Gone Home*. (2013). The Fullbright Company.
- [3] G.N. Yannakakis, e A. Paiva., "Emotion in games" em *Handbook on Affective Computing*, 2014.
- [4] *Proteus*. (2014). Twisted Tree.
- [5] *Stanley Parable*. (2013). Galactic Cafe.
- [6] B. Mackey, "The gateway guide to walking simulators" em *US Gamer Reviews*, 2014 [online] Disponível em: <http://www.usgamer.net/articles/the-gateway-guide-to-walking-simulators>
- [7] L. Wichtowski. "The 'Not A Game' Argument Is A Sad Way To Look At Game" em *Kotaku* [online] Disponível em: <http://kotaku.com/the-not-a-game-argument-is-a-sad-way-to-look-at-games-1658861794>
- [8] J. Jull, "The game, the player, the world: looking for a heart of gameness" em *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, 2014 [online] Disponível em: [http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod\\_resource/content/0/ceit706/week3\\_new/JesperJuul\\_GamePlayerWorld.pdf](http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/JesperJuul_GamePlayerWorld.pdf)
- [9] J.Jull, "The game, the player, the world: looking for a heart of gameness" em *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, 2003. [online] Disponível em: [http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod\\_resource/content/0/ceit706/week3\\_new/JesperJuul\\_GamePlayerWorld.pdf](http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/JesperJuul_GamePlayerWorld.pdf)
- [10] B. Kuchera, "Is Gone Home a game? Why the argument is worth having" em *Polygon*, 2014 [online] Disponível em: <http://www.polygon.com/2014/11/6/7170349/gone-home-is-a-game-though-seriously>
- [11] L.Wichtowski, "The 'Not A Game' Argument Is A Sad Way To Look At Games" em *Kotaku*, 2014 [online] Disponível em: <http://kotaku.com/the-not-a-game-argument-is-a-sad-way-to-look-at-games-1658861794>
- [12] K.Salen e E. Zimmerman, "Defining Games" em *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, 2004, pp. 93
- [13] *Uncharted 4: A Thief's End*. (2016). Naughty Dog.
- [14] *Rise of the Tomb Raider*. (2016). Crystal Dynamics.
- [15] J.Jull, "The game, the player, the world: looking for a heart of gameness" em *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, 2003. [online] Disponível em: [http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod\\_resource/content/0/ceit706/week3\\_new/JesperJuul\\_GamePlayerWorld.pdf](http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/JesperJuul_GamePlayerWorld.pdf)
- [16] I.Mosca, "Just a cyberplace the rules in videogames: between ontology and epistemology". em *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*, 2003. [online] Disponível em: < <http://www.digra.org/digital-library/publications/just-a-cyberplace-the-rules-in-videogames-between-ontology-and-epistemology/>> [Acesso em: 1 julho 2019].
- [17] P.N. Humble, "Marcel Duchamp: Chess Aesthete and Anartist Unreconciled" em *Journal of Aesthetic Education*, 1998.
- [18] R. Ascott, "Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness" em *Berkeley and Los Angeles: University of California Press*, 2002.
- [19] E.Morganti, "Why 'Gone Home' is a game", 2014 [online] Disponível em: <http://www.adventuregamers.com/articles/view/26743>
- [20] S. Gaynor, "Why is Gone Home a game?", 2014. [online] Disponível em: <http://www.gdcvault.com/play/1020376/Why-Is-Gone-Home-a>
- [21] P.N. Humble, "Marcel Duchamp: Chess Aesthete and Anartist Unreconciled" em *Journal of Aesthetic Education*, 1998.
- [22] C.Deleon, "Rules in computer games compared to rules in traditional games" em *DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, 2014. [online] Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/rules-in-computer-games-compared-to-rules-in-traditional-games/>
- [23] G.Calleja, "Ludic identities and the magic circle" em *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*. 2015. [online] Disponível em: <http://www.oopen.org/search?identifier=524070>