

## Isto é uma brincadeira? Por uma fenomenologia do jogar: o “círculo mágico” como mediador das relações e experiências sociais<sup>1</sup>

Is this a play? For a phenomenology of the play: the “magic circle” as mediator of social relations and experiences

**Tarcízio Macedo**

Mestrando em Ciências da Comunicação pelo PPG Comunicação, Cultura e Amazônia na Universidade Federal do Pará. Rua Augusto Corrêa, 01, Guamá, 66075-110, Belém, PA, Brasil. tarcizio.ufpa@gmail.com

**Otacílio Amaral Filho**

Doutor em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido e professor do PPGCom da Universidade Federal do Pará. Rua Augusto Corrêa, 01, Guamá, 66075-110, Belém, PA, Brasil. otacilioamaralfilho@gmail.com

---

**Resumo.** A perspectiva fenomenológica interacional do jogar, sobre a égide do “quadro do jogo” ou do “círculo mágico”, como mediador para compreensão do social aqui sugerida é a proposta de um conjunto de questões. Menos do que o rascunho de uma teoria, este trabalho é construído tal como um roteiro para desenvolvimento e desdobramentos teóricos e metodológicos posteriores. Pretendemos discutir e propor uma nova leitura de um conceito clássico dos estudos de jogos, o “círculo mágico”, sustentando-o como mais um quadro social possível e sugerindo a existência de uma fenomenologia do jogar responsável por mediar as relações e práticas sociais a partir da lógica do jogo. Acreditamos que esta lógica do “círculo mágico” se amplia para ações simples do cotidiano. Nossa hipótese é de que há uma apropriação e enquadre (in)consciente do caráter paradoxal (duplo vínculo) e metacomunicativo da brincadeira e do jogo. Acreditamos que há uma cristalização do jogo e da brincadeira no senso comum, ao serem correntemente evocados pelos atores a mediar relações sociais diversas, como opinar e até mascarar reais intenções discursivas ou atos por meio de mecanismos linguísticos diversos comumente evocados.

**Palavras-chave:** *Game Studies*, quadros sociais, mundos sociais, círculo mágico, experiência social, Teoria Ator-Rede.

**Abstract.** The interactional phenomenological perspective of the play, under the aegis of the “frame of play” or “magic circle”, as mediator to understand the social suggested here is the proposal of a set of questions. Less than the draft of a theory, this work is constructed as a roadmap for development and deployment theoretical and methodological later. We intend to discuss and propose a new interpretation of a classic concept of game studies, the “magic circle”, holding it as another possible social frame and suggesting the existence of a phenomenology of play responsible for mediating social relations and practices from game logic. We believe that this logic of the “magic circle” is extended to simple everyday actions. Our hypothesis is that exists an appropriation and frame (in) aware of the paradoxical character and meta-communicative of the play. We believe that is a crystallization of the play on common sense, as the actors to mediate various social relationships, as opinion and even mask real discursive intentions or acts through linguistic mechanisms commonly evoke them.

**Keywords:** *Game Studies*, social frameworks, social worlds, magic circle, social experience, Actor-Network Theory.

---

<sup>1</sup> Uma versão anterior deste artigo foi apresentada no XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), realizado em Teresina, Piauí, de 11 a 13 de novembro de 2015.

## Introdução

Nos *Game Studies*, um termo apresentado por Huizinga (2000), o “círculo mágico” é tido até hoje como um dos pontos centrais de debate na área (Salen e Zimmerman, 2012a, 2012b; Ribeiro e Falcão, 2009; Lehdonvirta, 2010; Juul, 2008; Consalvo, 2009, dentre outros). Esse conceito, introduzido por um teórico clássico dos estudos dos jogos, procura, em suma, delinear o espaço e o tempo, material ou ideologicamente, do jogo, impondo e mantendo encapsulada e delimitada a fronteira entre o que seria o mundo do jogo e o mundo ordinário.

Com o advento das tecnologias, o surgimento de novas práticas lúdicas moldaram e alteraram significativamente o ato de jogar, tornando o conceito de “círculo mágico” um termo recorrentemente revisitado por vários pesquisadores que o abordam de diferentes maneiras nesse campo, que não se agarra em categorias e classificações fixas. O que esses autores nos mostram é que o conceito de “círculo mágico” já encontra menos bases nas quais ainda poderia se sustentar, não conseguindo dar conta de todos os processos contemporâneos que ocorrem no mundo do jogo e as intersecções deste com o mundo real.

Muitos autores que criticam a ideia de “círculo mágico” costumam fazê-la sublinhando a natureza social do jogo (Juul, 2008) – esquecendo que Huizinga (2000) também descreveu o espaço-tempo do jogo como um tipo de espaço social<sup>2</sup>. Mas, conforme Goffman (2012) nos ajuda a entender, se nossas experiências são reguladas por algo bastante semelhante à ideia do “círculo mágico”, a ideia de “quadros do sentido”, e se tal conceito dos estudos dos jogos é apenas mais um espaço que possui “regras especiais”, conforme o próprio Huizinga (2000) assinalou, isso não significaria que nossa vida estaria sendo regida pela lógica do jogo, ou melhor, mediada pela ação do “círculo mágico”? É a partir dessa indagação que este artigo procura refletir.

Argumentamos, neste trabalho, portanto, como a brincadeira se banalizou, transformou-se em desculpa, justificativa e mecanismo linguístico para realocar uma interpretação do

significado primário de um enunciado, desconstruindo sentidos e estabelecendo um “duplo vínculo”, promovendo uma modificação do discurso, sua transposição e conversão de uma esfera de significado para outra, do sentido “sério” da opinião, para deslocar a interpretação para o sentido “não sério”, atribuído ao ato de brincar/jogar, incorporando e criando o “duplo vínculo” ao discurso/enunciado.

Para nós, o jogo compõe um quadro social ou mundo social e os processos de socialização na sociedade. Nesse sentido, acreditamos que um jogador se utiliza de vários quadros ou mundos para entender a “realidade” (o quadro do cotidiano, do mundo do jogo, por exemplo), de forma que conceituar a atividade dos jogadores a partir do movimento de quadros pode melhor capturar e estudar os processos complexos que moldam a jogabilidade<sup>3</sup> em jogos multiusuários massivos (MMOs<sup>4</sup>) (Consalvo, 2009, p. 415). Nessa perspectiva, seguindo o caminho trilhado por Lehdonvirta (2010) e indicado por Huizinga (2000), Strauss (1978), Juul (2008) e Consalvo (2009), podemos afirmar que o jogo é mais um mundo social criado por humanos.

Ao escrever este trabalho, nosso objetivo geral foi escolher uma forma de ver os jogos, tentando descrever pontos de vista que ainda precisam de mais clareza nas teorias dos jogos a partir do cruzamento da teoria da experiência, da psicologia e da sociologia. Nesse sentido, estabelecemos, nessa discussão, uma aproximação do conceito de “círculo mágico”, com as noções de “quadro protetor”, de Michael Apter (1991), da metacomunicação, “duplo vínculo” e os quadros (“enquadre”, como é recorrente) de Gregory Bateson (1987, 2013), propondo uma articulação entre a teoria dramática, com foco nos *frames* ou “quadros do sentido ou da experiência”, explorando um caminho que Erving Goffman (2012) indica e que Adriano Rodrigues (1997, 1999, 2000, 2011) desenvolve, e das contribuições da Teoria Ator-Rede, cujo expoente é Bruno Latour (2005) e as contribuições de André Lemos (2013, 2015).

Sugerimos a existência de uma fenomenologia do jogar responsável por mediar as

<sup>2</sup> Na verdade, na obra de Huizinga (2000), fica claro que esse espaço virtual que surge no momento em que o jogo é acionado está em constante diálogo com o mundo físico, ou mundo “real”.

<sup>3</sup> Segundo Salen e Zimmerman (2012b, p. 25), entende-se jogabilidade como a interação que ocorre entre jogadores e regras de um sistema formalizado por meio do jogo, ou o ato de jogar.

<sup>4</sup> *Massive Multiplayer Online Game* (MMOG), ou Jogo Multijogador *On-line* em Massa, é um jogo de computador capaz de suportar conexões e partidas com milhares ou centenas de jogadores ao mesmo tempo na rede mundial de computadores, a internet.

relações e práticas sociais a partir da lógica do jogo em ações simples do cotidiano. Em síntese, procuramos refletir a construção, as características, as especificidades e as implicações desse processo de mediação do “círculo mágico” e analisar como este vem provocando transformações significativas na vida cotidiana, ao ponto de se configurar como uma fenomenologia. Para mostrar isso, utilizamos o exemplo de um diálogo entre dois amigos a partir de uma análise dos conceitos mencionados e das contribuições da teoria da dramatização de Goffman (2012), mostrando como se constituem as tonalizações e as maquinações nos quadros enunciativos para alterar os significados primários de discursos a partir de expressões verbais (“isto é brincadeira”/“está brincando?”/“estou brincando”, por exemplo).

Nossa hipótese é a de que há uma apropriação e enquadre (in)consciente do caráter paradoxal (duplo vínculo) e metacomunicativo da brincadeira e do jogo<sup>5</sup>, apresentados no estudo de Gregory Bateson (1987) e cristalizados no senso comum, ao serem correntemente evocados pelos atores a mediar relações sociais diversas, como opinar e até mascarar reais intenções discursivas ou atos por meio de mecanismos linguísticos específicos já citados. Portanto, é preciso um novo enquadramento do “círculo mágico”, ou corremos o risco de deixar de fazer jus à complexidade e riqueza de MMOs e jogos *on-lines*, baseada, conforme Lemos (2015), em uma das importantes dimensões da produção da subjetividade moderna que molda a sociedade contemporânea: o lúdico e seus processos.

## Da noção do jogar: o círculo mágico

Ao longo da história, teóricos clássicos dos estudos dos jogos, como Huizinga (2000) e Caillois (1995), acreditavam que o ato de jogar implicava em um processo de desvinculação consciente da vida cotidiana “normal” para adentrar em uma esfera de atividade lúdica “não séria”, assumindo o que Ribeiro e Falcão (2009, p. 85) chamam de uma supressão do espaço e tempo.

O psicólogo Michael Apter (1991, p. 15) descreve que, no estado do jogo, as pessoas experimentam o que ele nomeia de “quadro protetor” (*protective frame*, do original em inglês), que funciona como um divisor entre o jogador e o mundo “real” e os problemas que nele existem, gerando um espaço encantado, região na qual o jogador sabe que nenhum mal de fato pode acontecer. Embora psicológico, ou seja, subjetivo na forma de condução, as regras do jogo aparecem, na maioria das vezes, por meio de uma representação física objetiva, como as linhas que delimitam um campo de futebol, de basquete ou uma arena de luta. A perspectiva psicológica, na sua subjetividade, forma, com a representação física, na sua objetividade, o “quadro do jogo”, o círculo mágico, como veremos mais à frente.

De forma geral, Salen e Zimmerman (2012a, p. 110) consideram o conceito de “quadro” relacionado com a “realidade” de um jogo, das relações que permeiam o mundo artificial do jogo e os contextos ambientais da “vida real” que ele atravessa e mistura. Esse quadro de um jogo é o que comunica se as pessoas estão, de fato, “jogando” e se o espaço de jogo está separado, de algum modo, do espaço do mundo real. A esse lugar hipotético, no qual se desenvolveria essa atividade, Johann Huizinga (2000) batizou de “círculo mágico”, conceito que recebeu um tratamento especial posterior de Salen e Zimmerman (2012a, 2012b), e que se encontra fortemente na esfera da representação.

Apesar do conceito de “círculo mágico” estar baseado em uma das obras pioneiras sobre a relação entre cultura e expressão lúdica, Ribeiro e Falcão (2009, p. 85) sugerem que essa ideia, considerada um enquadramento padrão da mídia a respeito dos jogos, encontra menos bases nas quais ainda poderia se sustentar. Isso porque a proposição de Salen e Zimmerman (2012a, p. 110-113) de que existe uma divisão no espaço e no tempo entre o “mundo do jogo”, portanto virtual e uma realidade alternativa, e o “mundo real”, representando a vida cotidiana, parece trilhar o caminho da ultrapassada dicotomia realidade-virtualidade

<sup>5</sup> Enquadramos o jogo e a brincadeira como duas dimensões que pertencem a ordem primeira da natureza do lúdico. Em muitas línguas europeias há uma unidade terminológica que, diferente da nossa, é possível. Seja o francês *jouer*, o espanhol *jugar*, o alemão *spielen* ou o inglês *to play*, todas as expressões significam tanto jogar como brincar. Na língua portuguesa, contudo, devemos optar frequentemente por um destes dois termos. Posteriormente, Caillois (1995) irá propor uma divisão destas duas formas lúdicas a partir de expressões gregas e latinas, uma vez que o francês *jouer* é por demais generalizante para definir as diferenças entre elas. Apesar das divergências conceituais existentes e amplamente debatidas por teóricos clássicos e contemporâneos (Huizinga, 2000; Caillois, 1995, dentre outros), utilizamos ambos os termos baseados nesta perspectiva de proximidade que os une, da natureza do lúdico.

do universo imaginário da cibercultura, colocada em questão pelas teorias do ciberespaço, como observou Lévy (1999), em que se constatou que pensar o virtual como um substituto do real é um erro – tal afirmativa não é feita por Salen e Zimmerman (2012b), obviamente, contudo, há uma aproximação.

É necessário, pois, entender ambos os processos como sendo autoinfluciados mutuamente e constituindo, portanto, uma realidade que é também virtualizada e uma virtualidade que é também real (Lévy, 1999, p. 48, 211-229), ou corremos o risco de deixar de fazer justiça à complexidade e riqueza de MMOs e jogos *on-lines*. Com uma experiência tão rica e potencial desses jogos contemporâneos, algumas premissas do conceito de “círculo mágico” parecem estáticas e formalistas para abrigar os significados e experimentações vivenciadas nesses outros mundos sociais. Apesar disso, o “círculo mágico” ainda é importante, já que estruturas específicas são requisitadas e necessárias para iniciar o jogo, embora não se possa parar nelas unicamente como um modelo para entender a experiência de jogo (Consalvo, 2009, p. 415).

A própria ideia de Apter (1991, p. 15), na qual Salen e Zimmerman (2012a) apoiam-se, de um espaço no qual o jogador sabe que nada de ruim pode lhe acontecer, criando uma falsa sensação de “segurança” e “proteção”, cai por terra ao vermos os acidentes que podem ocorrer em um jogo de futebol, por exemplo. Se antes já era difícil definir os limites do início e do fim de um jogo, agora, em um mundo no qual cada vez mais a esfera do virtual passa a estar entremeada em nossos circuitos sociais, esse questionamento torna-se ainda mais complexo e atual.

### Para além do círculo: os quadros

O conceito de “quadro protetor”, de Apter (1991), auxilia-nos a entender o conceito de “círculo mágico” com um predomínio psicológico. Nos estudos dos jogos, fala-se recorrentemente das distintas formas de experiências – por esse motivo, parece-nos justo elucidar e estabelecer elos entre tais concepções teóricas. Agora, mostraremos como essas vertentes podem permitir premissas novas e, principalmente, abrir caminhos para que possamos

compreender melhor o significado desse conceito importante que é o de “círculo mágico” dentro do campo dos estudos dos jogos/*games*.

A princípio, a noção do “círculo mágico” nos lembra de uma das características consideradas fundamentais da experiência, o fato de seu sentido ser determinado por um conjunto de pressupostos que a enquadram, no sentido que Bateson (1987) emprega, conforme percebe Rodrigues (1997, p. 7). Duas expressões ou ações materialmente semelhantes podem possuir sentidos diferentes, se assim forem enquadradas por um conjunto de suposições.

Assim, por exemplo, chutar uma bola tem sentido no espaço do “círculo mágico” do futebol, ao passo que será desprovido de sentido em uma sala de concerto – a não ser que se crie o “círculo mágico” nesse espaço, algo um tanto improvável. Da mesma forma, representar e interpretar um personagem possui sentido em um ambiente virtual ou em jogar um RPG<sup>6</sup>, mas será desconexo no ambiente de uma delegacia ou de um tribunal, nos quais se busca a verdade. A essa ideia, Goffman (2012), em suas tentativas de organizar a experiência social da vida cotidiana na obra *Frame Analysis* (1974), chama de *frame*, termo que Rodrigues (1997, p. 7; 1999, p. 8) traduz para “quadros do sentido”, ou contextos situacionais da experiência.

Goffman (2012) descreve a vida diária como sendo composta por uma série de quadros diferentes, dos quais os jogos fazem parte e recebem uma particular análise do autor, nos quais são encontrados quadros que procuram organizar a atividade e estruturar as experiências sociais<sup>7</sup>. Goffman (2012, p. 10-11) define sucintamente um quadro como sendo uma palavra que se refere a elementos básicos que todos os indivíduos são capazes de identificar.

Buscamos enquadrar os jogos, seguindo o caminho de Consalvo (2009), aproximando os conceitos de “círculo mágico” como sendo mais um “quadro social”, tornando possível uma leitura dos jogos, especificamente dos MMOs, em diálogo com a análise dos quadros de Goffman (2012).

Rodrigues (1999, p. 8) afirma que a experiência humana não é constituída exclusivamente pelo meio ambiente em que os indivíduos habitam, mas também pelo conjunto das marcas que cada pessoa própria projeta

<sup>6</sup> *Role-Playing Game*, ou “jogo de representação”, é um formato de jogo que funciona a partir da leitura de um texto de regras que trazem descrições/orientações detalhadas para uma aventura em mundos fantásticos.

<sup>7</sup> Apesar disso, o autor acredita que os quadros somente não explicam as complexidades das interações do cotidiano.

para definir sua experiência, seu mundo vivido. Somente é possível falar de *frame* ou de quadro do sentido quando nos referimos aos limites delimitadores da experiência humana (Rodrigues, 1999, p. 8). Os quadros, tal como o “círculo mágico”, delimitam o conjunto das interações coerentes e plausíveis daquelas consideradas insensatas e sem sentido, de modo que um enunciado<sup>8</sup> possui significado em determinada situação, mas que não teria em outra, ou seria enigmático fora dessa situação (Rodrigues, 2011, p. 226).

Huizinga (2000) afirma que, no espaço de realização de um jogo, “regras especiais se impõem”, isto é, o espaço do jogo é somente mais um tipo de lugar regido por normas ou regras especiais de interação, cuja origem está na ordem social. Dessa forma, Huizinga (2000) já apontava que o “círculo mágico” retratava um quadro social dentro do qual opera o jogo, que evoca algo real. Sendo social, como o “círculo mágico” é criado? Do mesmo modo que Huizinga (2000), Salen e Zimmerman (2012a) acreditam que, ao decidir jogar um jogo, há duas possibilidades para construção do ato lúdico: o “círculo mágico” é criado por jogadores quando um jogo começa ou simplesmente entram em um jogo preexistente.

Por ser social, as pessoas costumam criar espaços especiais (Juul, 2008), como o ambiente de uma igreja, de um tribunal ou de uma cerimônia, conforme apresentado por Rodrigues (1999, p. 8) ao se referir aos quadros do sentido, por exemplo. Da mesma forma que um espaço como uma igreja ou um tribunal, o “círculo mágico” é mais um espaço no qual regras especiais se impõem, como um clube entre amigos, sociedades secretas, clãs de jogos *on-lines* ou comunidades virtuais. Cada um desses espaços possui regras específicas que precisam ser respeitadas, cada um é um quadro e mundo social, de tal modo que há “fronteiras” que, nesses espaços, algumas vezes divergem da vida cotidiana, mas que estão, de uma forma ou de outra, relacionadas com a vida diária de cada ator lá presente.

Percebemos, logo, que Rodrigues se aproxima do conceito de “círculo mágico” (em especial dos jogos *on-lines* para computadores) quando tenta compreender o funcionamento dos quadros da experiência, principalmente

quando coloca o computador como exemplo para entender esse processo. O computador “é uma marca ou uma materialidade delimitadora de um espaço [mas simbólica]”, afirma Rodrigues (1999, p. 8), “dentro do qual se constitui um mundo próprio, distinto daquilo que está fora desse mundo, mundo que tem a propriedade de tornar razoável um determinado conjunto de práticas significantes que, fora delas, seriam desprovidas de razoabilidade”. É pelo fato de estarmos em um jogo e de ele indicar que se trata de uma aventura, em sua capa, nas *cutsscenes*<sup>9</sup> ou abertura, que aceitamos como admissíveis e verdadeiras as ações que se desdobram, por exemplo, no século XXVII.

No teatro, por exemplo, o palco é a representação física do “quadro protetor” ou “quadro do sentido”, também entendidos neste artigo como sinônimos do “círculo mágico”, que delimita uma ação dramática determinada que aceitamos como verossímeis e nas quais nos deixamos ser levados pela emoção da interpretação. “A experiência é assim o resultado da intervenção de um quadro que está lá para desempenhar uma função de fronteira, de separador de mundos” (Rodrigues, 1999, p. 9), é uma espécie de portal que tem como função tanto deixar abrir, quanto fechar o mundo do sentido. É esse estado ambivalente característica da natureza simbólica dos quadros do sentido da experiência. Mas acrescentamos à ideia do autor a função dos quadros enquanto mediadores.

### As “fronteiras” do virtual e real no mundo do jogo

“É realmente válido falar de uma barreira entre realidades, ou entre realidade e jogo que precisa ser rompida?”, questionam Ribeiro e Falcão (2009, p. 86). Os autores acreditam que talvez sim, em *games* em que a essência da linha narrativa sobrepõe-se em relação às regras do jogo, “nos quais exista a necessidade de lidar com experiências sensitivas particulares, o que vem a pressupor completa absorção do jogador no jogo” (Ribeiro e Falcão, 2009, p. 86). Isso porque, nesses *games*, significados especiais florescem e agrupam-se em torno de objetos e comportamentos, sustentando uma

<sup>8</sup> Para Rodrigues (2011, p. 242), um enunciado não é tido como uma frase, oração ou preposição, mas o resultado de uma atividade enunciativa, ou seja, aquilo que um falante produz quando fala.

<sup>9</sup> Também chamadas de *cinematics* ou *in-game movies*, são sequências de um jogo eletrônico nas quais o jogador exerce pouca ou nenhuma ação, geralmente criadas para ambientar a narrativa do jogo.

realidade potencial que é definida pelas regras do jogo e “habitada” por seus jogadores, que atuam em um campo de representação.

É neste sentido que o “círculo mágico” não necessariamente colocaria o jogador em uma realidade ou zona alternativa – tirando-lhe o espaço-tempo “real” –, mas melhor seria considerar que o “círculo mágico” existe, sim, mais como um mediador<sup>10</sup>, auxiliando no processo dialógico do jogador para com o jogo e a realidade, em um procedimento de relação do usuário/jogador com o duplo jogo/realidade (Ribeiro e Falcão, 2009, p. 87).

Contudo, os autores apontam que o mesmo não pode ocorrer em outras categorias de jogos como *pervasive games*, os *alternate reality games* (ARGs), MMORPGs, e acrescentamos, ainda, *social games*, MOBAs<sup>11</sup> e processos de gamificação ou ludificação, por exemplo, isso porque, em alguns desses jogos, o “círculo mágico” é colocado em conflito, muitas vezes borrando e quebrando essa fronteira<sup>12</sup>, de modo que o jogo deixa de se realizar em um “círculo mágico”, de “faz de conta”, sem ligação com a realidade, e passa a implicar e necessitar de investimento financeiro, temporal, interacional e/ou social para garantir posições, distinções sociais, manter hierarquias, *status* e uma organização do social baseada na sociedade em que vivemos. Além de apenas simular, esses jogos passam a construir uma dada realidade.

*Social games*, e até mesmo um MOBA como *League of Legends*, vinculam seus amigos reais de redes sociais digitais, como o *Facebook*, rompendo com a fantasia de um jogo, o “faz de conta”, e puxam o jogador à realidade uma vez mais, eclodindo com o “círculo mágico”, apesar de continuar nele (Lemos, 2015, p. 16). “O mundo real é, assim, ligado a suas ações no jogo imaginário” (Schell, 2010, *on-line*). Essa característica não é exclusiva dos *games*, pelo contrário, é uma tendência cada vez maior e aponta para a atual fase das máquinas que se comunicam entre si autonomamente, para a comunicação entre os objetos, que está co-

nectando o real com o mundo imaginário, por meio do que se está chamando de “Internet das Coisas” (do inglês, *Internet of Things*) (Lemos, 2013, p. 21).

Portanto, parece-nos que o “círculo mágico”, esse espaço fictício visto como diferente da realidade cotidiana, pode ser interpretado como uma continuidade da mesma, transformando o ambiente virtual – representado aqui pelos mundos do jogo – em uma extensão do real por meio do processo de imersão – trilhando para um processo de “habitação”, partindo-se da ideia de que os mundos do jogo são ambientes simulados e baseados na interação via computador, em que o jogador sabe exatamente que está jogando, mas representa um personagem em outra realidade e “habita” tais espaços por meio deste.

De modo prático, os próprios jogadores resistem ao enquadramento do “círculo mágico”, seja por meio do processo de *feedback*, que procura mudar e melhorar o jogo ao longo do tempo utilizando das experiências e experimentações do jogador, seja pelo envolvimento deles com o jogo dentro de um conjunto expandido do universo, ligado pelas práticas de produção e colaboração, de construções identitárias (Taylor, 2007, p. 112) ou até mesmo pelo ato de modificar a estrutura do jogo para obter vantagens sobre outros jogadores, a prática conhecida como *cheating* (Consalvo, 2009, p. 415).

É possível, portanto, afirmarmos que a relação realidade cotidiana e realidade virtual interligam-se na mesma perspectiva de como o social se constrói nos ambientes das técnicas (Latour, 2005), como propõe a Teoria Ator-Rede (TAR), na mediação entre atores humanos e não humanos<sup>13</sup> pela mobilidade, pelos fluxos, desvios, movimentos e associações como redes sociotécnica.

Parece-nos que propor uma dicotômica separação entre o mundo real e o mundo virtual trilha um processo que a “Constituição” da modernidade tratou de impor e permanece

<sup>10</sup> Tal processo de mediação mostra-se de duas formas: fluída, apresentando limites borrados que não são completamente perceptíveis; ou sólida, ao promover um sentimento e experiência de deslocamento do usuário/jogador por meio do processo de imersão (Ribeiro e Falcão 2009, p. 87).

<sup>11</sup> *Multiplayer Online Battle Arena*, ou *Arena de Batalhas On-line* Multiusuários, é um jogo de estratégia competitivo que incorpora elementos de jogos de ação e RPG.

<sup>12</sup> Consalvo (2009, p. 415-416) é ainda mais radical, ao afirmar que não podemos dizer que os jogos são “círculos mágicos” nos quais o ordinário da vida não se aplica. Ela afirma (2009, p. 416) que essas regras da vida social se aplicam igualmente aos jogos, “em concorrência com outras regras e em relação aos vários contextos, através de variadas culturas e em grupos diferentes, situações jurídicas e casas”.

<sup>13</sup> Segundo Lemos (2013, p. 42), o termo foi criado por Lucien Tesnière, na semiótica, para mencionar o participante, seja ele um animal, pessoa ou coisa, em uma narrativa literária.

insistindo: a purificação e separação dos híbridos em “sujeitos e objetos” (Latour, 1994 *in* Lemos, 2013, p. 21): de um lado, o mundo dos humanos, de outro, o mundo do jogo, contaminando a “verdadeira” relação com o mundo, a não mediada (Lemos, 2013, p. 21). Para Lemos (2013, p. 21), “a mediação com não humanos é parte constitutiva do humano”, de modo que é praticamente inviável pensar o social ou o humano separado de modo independente dessas redes sociotécnicas.

Taylor (2006, p. 153), que se alinha com o campo dos *Game Studies*, mas também é uma estudiosa para a qual a TAR representa parte relevante do seu trajeto de pesquisa, mostra um pensamento similar no que diz respeito à questão:

*Imaginar que nós podemos segregar essas coisas – jogo e não jogo, social e jogo, on-line e off-line, virtual e real – não apenas compreende errado nosso relacionamento com a tecnologia, como também nosso relacionamento com a cultura.*

## Jogos como mundos sociais

Esse pensamento de ruptura, de uma divisão entre mundos, é defendido por Lehdonvirta (2010, *on-line*), ao considerar o enquadramento primário do “círculo mágico” e o separatismo do ciberespaço do pensamento inicial da internet como sendo as raízes desse modelo dicotômico. A autora mostra uma série de problemas no uso desse modelo para o estudo e análise de *games* que compreendem mundos virtuais separados da realidade, como a classificação da base de usuários de MMOs como sendo “uma comunidade” fundamentada no conceito de Rheingold, e propõe uma perspectiva baseada no conceito de sobreposição de mundos sociais, de Anselm Strauss (1978).

Nessa perspectiva, seguindo o caminho trilhado por Lehdonvirta (2010) e indicado por Strauss (1978), Juul (2008) e Huizinga (2000), podemos afirmar que o jogo é mais um mundo social criado por humanos. Nesse sentido, mundos sociais são “universos de discurso”, conforme Strauss (1978, p. 121), que não são limitados por uma fronteira territorial, imaginária, ou por uma adesão formal, mas pelas marcas efetivas do processo de comunicação (Strauss, 1978, p. 199). No conceito de mundo social descrito por Strauss (1978), a realidade social é percebida como composta de incontáveis mundos sociais de dimensões variadas

que se sobrepõem, transpõem e segmentam-se em submundos.

Todo indivíduo, logo, pertence a mais de um mundo social, como o trabalho, a família, os amigos, etc., e atuam de modo diferente em cada mundo ou quadro a partir de estratégias que constituem aquilo que Goffman (2012) nomeou de *face work* e que Rodrigues (2011, p. 243) traduz para “figuração”. Esses podem ser locais ou internacionais, emergentes ou constituídos, públicos ou particulares (oculto), hierárquicos ou anárquicos. As delimitações dos mundos sociais, a autenticidade dos membros e das ações deles estão a todo momento em controvérsias e negociações (Strauss, 1978, p. 123). Como afirma Recuero (2009, *on-line*), “a força do jogo não está no jogo, mas em sua apropriação social”, de modo que “o jogo vai além do jogo”.

Podemos dizer, portanto, que até mesmo um jogo, por mais simples que seja, possui alguma influência na vida cotidiana a partir das experiências e vivências obtidas no mundo do jogo que são transpostas, assim como o movimento reverso é igualmente possível (os impactos do cotidiano refletem diretamente na atuação e no desempenho do jogador no universo do jogo). Nesse sentido, uma vez iniciado o jogo, ele não se desliga por completo, diferentemente de outras atividades digitais – fechar a janela do jogo não implica acabar ou pausar o “círculo mágico” do jogo. Ele permanece indiferente à ausência de alguns jogadores, como ocorre em MMOs que funcionam, diariamente, 24 horas por dia. Desse modo, mesmo após o ato de “fechar” um jogo e a tentativa de cessar o “círculo mágico”, rompê-lo, o jogo não termina quando o jogador decide fazê-lo, mas permanece por meio de imagens, de memórias, de experiências adquiridas ou por sua jogabilidade.

Alguns jogadores desligam o jogo para entrar em outros espaços de representações e construção de capitais sociais criados pelos seus pares, como fóruns, comunidades virtuais e *sites*, produzindo e assistindo vídeos, criando e lendo guias e histórias relacionadas ao jogo e debatendo temas diversos que tange ao universo jogo e fora dele, experimentado novas facetas e indo atrás das experiências que almejam – uma característica típica de mundos transmídias. “Isto desenvolve toda uma outra forma de relação entre o jogador e o jogo. O jogo já não é um mero artefacto que utilizamos para fazer uma pausa do cotidiano, mas o contrário, o jogo é o mundo, as atividades diárias são elas sim uma pausa” (Zagalo, 2012, p. 68).

## A metacomunicação e o enquadre

O processo em que o jogador sabe exatamente que está jogando é uma noção que diz respeito ao que Bateson (1987, p. 183) define como sendo o conceito de metacomunicação – comunicação sobre comunicação –, ou seja, jogar não é apenas aceitar o “círculo mágico” como processo mediador da lógica do jogo, mas também perceber que as ações do jogo, geralmente implícitas, são apenas jogo e nada mais. O fenômeno de jogar, segundo Bateson (1987, p. 185), só é possível pela capacidade do organismo possuir algum grau de metacomunicação/metalinguística, ou seja, de trocar sinais com a mensagem de que os jogadores estão “apenas jogando”. Bateson (1987) introduziu na Psicologia e na Psiquiatria a teoria do “duplo vínculo” (do original em inglês, *double bind*), um conceito que discorre sobre a natureza contraditória da comunicação na qual o interlocutor está preso, e a noção de “enquadre” (do inglês *frame*), um importante conceito na análise do discurso que possibilita entender uma dada mensagem que possa parecer ambivalente (Ribeiro e Garcez, 2013, p. 85).

Além disso, o autor via o jogo, sobretudo sua característica enquanto brincadeira, como um passo importante na evolução da comunicação humana, porque era o “ponto no qual o organismo é capaz de reconhecer o signo como sinal, isto é, reconhecer que seus próprios sinais e os do outro indivíduo são apenas sinais” (Bateson, 1987, p. 184-185). Bateson ainda (1987) argumenta em seu ensaio que um dos fatos mais importantes que nos torna humanos é uma capacidade única nossa de utilizar os sistemas simbólicos ou abstratos para representar a experiência. A metacomunicação, logo, ajuda a gerar a complexa cadeia de significados em um jogo, na qual cada comportamento do jogador significa uma ação (“eu matei você!”), mas também significa que não é a ação (“de fato, eu realmente não o matei, já que estávamos apenas jogando”). Mas, afinal, por que falamos que matamos ou morreremos quando estamos jogando?

A percepção de Bateson (1987) é baseada no conceito de estrutura cognitiva da psicologia, pela qual nós organizamos o nosso olhar para o mundo, criando contextos para interpretar e impactar diretamente no modo como significamos as coisas. Essa ideia parece estar

em sintonia com a noção amplamente discutida apresentada por Huizinga (2000) e adotada nos estudos dos jogos como um dos pontos centrais de debate na área (Salen e Zimmerman, 2012a, 2012b; Ribeiro e Falcão, 2009; Lehdonvirta, 2010; Juul, 2008; Consalvo, 2009), o “círculo mágico”, que atua como um agente mediador fluído, por apresentar limites fronteiros que não são completamente perceptíveis (Ribeiro e Falcão, 2009, p. 87), isso porque está ligada à “realidade” de um jogo, da maneira que o mundo artificial e alternativo do jogo e os contextos da “vida real” se cruzam e sobrepõem (Strauss, 1978).

## Da mediação do “círculo mágico” na vida cotidiana

Muitas vezes, mesmo sem perceber, apropriamo-nos do sentido do “círculo mágico” para mediar nossa relação com o outro e dizer o que pensamos, porém, quando não objetivamos feri-lo, ou seja, utilizamos da brincadeira para tecer um comentário crítico implícito. Considere agora um quadro situacional de um diálogo face a face entre dois amigos a respeito da beleza; o primeiro (amigo 1) critica um terceiro, até que o segundo (amigo 2) questiona o primeiro amigo (1) falando que ele não é tão bonito quanto pensa. Após um silêncio, o amigo 2 completa com a expressão “estou brincando”. É claro que aqui não é um espaço delimitado por regras de um jogo, mas é aí que ocorre a apropriação do “lugar do jogo” e das ideias de Bateson (1987), pois os atores sociais sabem, de alguma forma, que a brincadeira/jogo é algo longe da realidade, separada de alguma forma do espaço do mundo real.

Por meio desse exemplo aparentemente trivial, passível de ocorrer em uma conversa entre quaisquer amigos, podemos perceber a existência de uma apropriação e enquadre (in)consciente do caráter paradoxal (duplo vínculo) e metacomunicativo da brincadeira e do jogo, apresentadas no estudo de Bateson (1987) e cristalizadas no senso comum, ao percebemos o discurso do amigo 2 que introduz o “círculo mágico” para mediar a relação por meio de mecanismos como “estou brincando”, bem como poderia ter sido “isso é uma brincadeira”, semelhante à mensagem “isso é um jogo”, na qual Bateson (1987) tece sua análise<sup>14</sup>.

<sup>14</sup> A simples ação de utilizar um termo como “jogo” ou “brincar” não é neutra, mas traz consigo um determinado recorte do real, de representação do mundo (Brougère, 1998, p. 105).



Em suma, acreditamos que há uma transposição ou transcrição de uma faixa de comportamento discursivo crítico para uma faixa de brincadeira, em comparação ao pensamento de Goffman (2012, p. 68) e Bateson (1987). O exemplo da conversa entre os dois amigos demonstra que o primeiro enunciado do amigo 2 não está envolvendo nenhuma atividade de tonalização, não transformada, de modo que a aplicação da tonalização (transformação) no discurso do amigo 2, com a expressão “estou brincando”, sugere alienação, ironia e distância para afastar o quadro primário (da opinião e crítica primeiras) da interpretação do amigo 1<sup>15</sup>.

Surge, portanto, uma segunda transformação do discurso: a maquinação (do original *fabrication*). Na maquinação, para Goffman (2012, p. 118), um ou vários indivíduos (como o faz o amigo 2) esforçam-se intencionalmente para convencer sobre uma outra reflexão a respeito de uma atividade de modo que as pessoas (como o amigo 1) sejam induzidas a uma falsa convicção a respeito do que, de fato, ocorre. Logo, a tonalização e a maquinação constituem-se como dois tipos de reelaboração de quadros sociais.

Percebemos como a brincadeira se banalizou, transformou-se em desculpa, justificativa e mecanismo linguístico para realocar uma interpretação do significado primário de um enunciado, desconstruindo sentidos e estabelecendo um duplo vínculo, promovendo uma modificação do discurso, sua transposição e conversão de uma esfera de significado para outra. Podemos, a partir dessa discussão, estabelecer algumas premissas que sustentam a fim de transformar a ação séria em algo lúdico<sup>16</sup>.

A ocorrência do quadro enunciativo<sup>17</sup> constitui sentido a partir da materialidade verbal “você não é tão bonito quanto pensa”, seu sentido primário e “sério” do discurso do amigo 2, mas adquire outro significado e significação ao ser associado ao quadro da brincadeira/jogo pela expressão “estou brincando/isto é

uma brincadeira”, deslocando a interpretação do amigo 1 igualmente para o sentido “não sério”, atribuído ao ato de brincar/jogar, incorporando e criando o “duplo vínculo”, um paradoxo, ao discurso/enunciado. Utilizamos um dos conceitos centrais na análise dos quadros da experiência (*frame*) de Goffman (2012), o *key*, traduzido para tom na edição brasileira da obra *Frame Analysis* (1974), porque podemos discorrer a partir desse conceito sobre o processo de transformação de uma ação séria em “não séria”.

O tom (*key*) é um conjunto de convenções das quais uma determinada atividade, já identificada e significada por conta de algum esquema primário (como a opinião real), é transformada por algo sobre essa atividade (como uma ação desprovida de seriedade), contudo, é percebida pelos participantes como algo muito diferente (Goffman, 2012, p. 71). Para Goffman (2012), os tons são importantes para a compreensão da realidade, ainda que indiquem um desvio do real. O processo que acreditamos ser uma transformação de significação do discurso do amigo 2 pode ser enquadrado na noção de *keying* de Goffman (2012, p. 72), traduzido para tonalização<sup>18</sup>.

Dessa forma, os tons abundam nos discursos, nos enunciados, pois podemos encenar uma brincadeira, fantasiá-la, descrevê-la ou analisá-la. Não estaria o amigo 2 encenando uma brincadeira procurando omitir para emitir sua opinião por meio dela? A sistematização da transformação de uma tonalização introduz modificações complexas ao ponto de um participante (amigo 1) poder dizer que o acontecido foi apenas uma “brincadeira” de fato, apesar de parecer uma opinião sensata, sendo esta última o que realmente ocorre durante muitas conversas que se utilizam desse artifício linguístico.

Não se pode deixar de negar que qualquer discurso, inclusive dos autores e do amigo 2 procurando evitar problemas com o amigo 1,

<sup>15</sup> O primeiro enunciado do amigo 2 é um fragmento de atividade séria que é usado como modelo para montar uma versão não séria dessa mesma atividade, de modo que o amigo 1 encontra-se em uma confusão de enquadramentos, instaurando um duplo vínculo comunicacional, podendo se confrontar com a pergunta “o que está acontecendo aqui?”, formulada a partir de um momento de confusão ou dúvida se aquilo que está ocorrendo é uma brincadeira ou crítica.

<sup>16</sup> É exatamente sobre a questão da seriedade e da falta de seriedade que Bateson (1987) discorre em seu ensaio *A Theory of Play and Phantasy*, apontando para a complexidade da experiência social.

<sup>17</sup> Este quadro é um dos aspectos fundamentais do discurso, segundo Rodrigues (2000, p. 11), porque intervém na constituição das fronteiras do sentido e da sociabilidade entre os interlocutores. Um quadro enunciativo, dessa forma, “é formado por todo um conjunto de evidências pressupostas que permitem aos interlocutores compreender o sentido dos enunciados que trocam entre si, no decurso de um processo interlocutivo” (Rodrigues, 2000, p. 11).

<sup>18</sup> Para Goffman (2012, p. 118), a tonalização proporciona que uma faixa de atividade (de opinião e crítica) seja transformada, logo, que possa funcionar como um modelo completo e exato para outra situação, para outro significado (de não seriedade), demonstrando a fragilidade de um discurso, tal como de uma atividade.

implica em um processo de imposição de ideias, objetivando levar aos interlocutores (leitores ou amigo 1) a aceitar as considerações que o locutor (amigo 2 ou autores) pretende ser verdadeiro ou mais adequado. Há um direcionamento que pretende moldar e orientar, ou melhor, “enquadrar”, no sentido empregado por Bateson (1987), a interpretação dos indivíduos por meio de recursos retóricos da linguagem, como o faz o amigo 2, na tentativa de evitar problemas, processos estes destinados a manipular os interlocutores, inevitavelmente. Essa característica, contudo, é natural à condição da linguagem humana justamente pela variedade de significados e significantes que uma locução pode obter em um dado contexto, como pondera Bateson (1987)<sup>19</sup>.

Obviamente, a interpretação depende dos estímulos ou instâncias enunciativas que o receptor da mensagem (amigo 1) pode gerar ao emissor (amigo 2), como dois tipos de comportamentos mencionados por Rodrigues (2011, p. 240-241), sendo eles paraverbais (entonação, timbre da voz, intensidade, pronúncia, dentre outras) e extraverbais (um olhar, uma postura, gestos, mímica, sorrisos), como uma expressão facial de desagrado, por exemplo, caso o amigo 1 opere um enquadre que sinalize uma provocação ou ironia. Nas interações face a face, as instâncias enunciativas, como a identificação dos atores e as coordenadas de localização espacial, temporal e contextual que delimitam as fronteiras do quadro enunciativo, são obviamente manifestadas<sup>20</sup> de modo que não é necessário uma explicitação do quadro, ou seja, inscrever as marcas discursivas das componentes enunciativas de um quadro (Rodrigues, 2011, p. 259, 263-264), logo, de expressões verbais a que Rodrigues (2000, p. 11) chama de unidades ou expressões díticas.

A partir das ilustrações apresentadas até aqui, consideramos importante retomar o que Bateson (1987) chama de “enquadre”. Para ele, esse conceito é importante porque oferece aos participantes elementos para delimitar que tipo de comunicação existe e, conseqüentemente, como cada ator deve agir a dada situação específica, rindo em resposta ao ato de brincar ou contestar em contraponto a uma crítica, dentre outras. Portanto, os atores des-

sa interação face a face devem estar engajados e atentos para perceberem os sinais que delimitam ou contextualizam os enquadres dessa comunicação (“isto é brincadeira?” ou “isto é uma crítica a minha aparência?”) para que possam responder adequadamente à situação na qual se encontram e melhor construir a comunicação em exercício (Ribeiro e Garcez, 2013, p. 86).

Como vemos, nesses dois casos, não é a materialidade da expressão verbal que se modifica, ao contrário, ela permanece, mas é a expansão do discurso e o quadro enunciativo formado que se dilata e rompe, no primeiro caso, sendo a opinião e a “realidade” e, no segundo, pela desconstrução dessa seriedade. A força do quadro enunciativo da brincadeira costuma absorver, ou mesmo converter, o discurso e o próprio indivíduo a enquadrar as ações como sendo ausentes de seriedade ou “fora do quadro da realidade”.

É essencial pontuar isso, pois, caso o amigo 1 ria, fica caracterizado que o enquadre percebido por ele foi de que a enunciação do amigo 2 é uma brincadeira, nesse sentido, a situação passa normalmente pelo fato de ele não levar a sério, ou seja, “levar na brincadeira” a afirmativa do amigo 2, o que circunscreve um mínimo grau ou esforço de metacomunicação, de troca de sinais que levem a mensagem e lembrem frequentemente de que “isto é brincadeira” entre ambos (o ato de rir do amigo 1 e a marca do ato discursivo “estou brincando”, do amigo 2, por exemplo) (Bateson, 2013, p. 89).

Entretanto, sem significar que a ação discursiva do amigo 2 tenha se limitado a uma simples brincadeira ausente de veracidade, o que produz um efeito de “duplo vínculo” contraditório da comunicação na qual o interlocutor está preso em duas possibilidades, no mínimo. Porquanto, podemos afirmar que qualquer elocução pode assumir um significado completamente oposto ao que está “visível” no discurso por meio dos diferentes quadros enunciativos que se utilizar.

Surge, a partir desse duplo, uma forma mais complexa de brincadeira, que passa a ser construída a partir de outra premissa, que não é mais “Isto é brincadeira”, mas, sobretudo, em torno da pergunta “Será isto brincadeira?”

<sup>19</sup> Tal aspecto é também central na interação social, segundo Goffman (2012), pois tentamos, seja consciente ou inconscientemente, manipular e controlar a maneira pela qual os outros nos enxergam ou “enquadram”.

<sup>20</sup> Como o silêncio do amigo 1 e a rápida apreensão do sentido pelo amigo 2, que o condiciona e fundamenta a dizer “estou brincando”.

(Bateson, 2013, p. 92; Goffman, 2012). Da mesma forma, o “círculo mágico” e as ideias da brincadeira e do jogo no senso comum fariam com que a lógica do jogo mediasse a ação entre os amigos. Bateson (1987, p. 191) observa, ainda, que “o jogo ocorre dentro de uma estrutura psicológica delimitada, uma delimitação espacial e temporal de um conjunto de mensagens interativas”. Consideramos ainda há pouco que a metacomunicação gera um comportamento que significa uma ação, mas, ao mesmo tempo, a negação desta, significando que não é de fato uma ação, pois tudo não passa de apenas “brincadeira” ou um “jogo”.

Bateson (1987) ressalta que a brincadeira pertence a um certo tipo de comunicação que ele denomina com persistência como sendo de natureza paradoxal. Segundo o autor (2013, p. 89, grifo do autor), a asserção “Isto é brincadeira” assemelha-se a “estas ações nas quais estamos presentemente engajados não denotam o que aquelas ações *que elas representam* denotariam”. Para o teórico (2013, p. 90), “a brincadeira é um fenômeno em que as ações de ‘brincadeira’ se relacionam a, ou denotam, outras ações de ‘não brincadeira’”. É nesse sentido que podemos localizar e identificar no ato de brincar uma iminência de sinais que representam outros eventos, de modo que a evolução do fenômeno de brincadeira e de jogo pode ser um importante avanço na evolução da comunicação (Bateson, 1987, 2013).

Portanto, quando o amigo 2 diz ao primeiro que este não é tão belo, mas logo estabelece e evoca um ambiente/estrutura de brincadeira/jogo, ambos os amigos reconhecem que a ação representa a opinião de um deles (no caso o amigo 2), mas também não significa a mesma ideia de afirmar que ele (o amigo 1) não é bonito. Podemos dizer que o amigo 2 troca sinais que carregam a mensagem “você não é tão bonito”, mas, ao mesmo tempo, transmite a mensagem “isto não é minha opinião de verdade, é apenas uma brincadeira”. É dessa forma que o amigo 2 encena uma brincadeira para omitir e emitir sua opinião.

Essa dupla consciência é produto do fato de a estrutura artificial, e potencial, do jogo ou

da brincadeira, permitir aos indivíduos opinar e criticar sem ferir. Sem essa base, seria provavelmente impossível dizer o que se pensa sem machucar o outro. A opinião, no jogo, é um estranho híbrido semiótico que somente poderia surgir a partir do contexto original no qual se enquadra a brincadeira/jogo. A opinião na brincadeira/jogo tem e não tem o significado de uma opinião fora do “círculo mágico”.

Portanto, uma mordida entre cães ou um beijo na brincadeira da garrafa<sup>21</sup>, por exemplo, indica, representa e significa uma dentada e um beijo, respectivamente (“Eu beijei aquele menino bonito!”/“Eu o persegui, alcancei e mordi!”), mesmo que isso indique simultaneamente o oposto: “mas foi apenas uma brincadeira, eu realmente não o beijei/mordi, estava apenas brincando”. A esse duplo sentido e habilidade, em que algo representa, mas também demonstra exatamente o que algo não é, Bateson (1987) chama de metacomunicação. É desta forma que se enquadra os eventos de uma situação de tal modo que os comportamentos de “interagir” sejam relacionados a outras atitudes de “não interagir” (Salen e Zimmerman, 2012b, p. 93), ou seja, de comunicar sobre algo que estão sinalizando, mas que, de fato, não existe. Há, logo, duas personalidades próprias da brincadeira/jogo: na primeira (i), as mensagens ou sinais trocados durante o ato de brincar são de alguma forma não interacionados, ou não verdadeiros com a realidade, apesar de impactá-la; e, na segunda (ii), aquilo que é representado ou simulado por esses sinais é não existente.

Quando uma criança empurra outra dentro de uma brincadeira, como na brincadeira de capturar a bandeira<sup>22</sup>, não constitui o que significaria normalmente fora do contexto do jogo, pois os jogadores envolvidos acrescentam novas regras, além daquelas definidas na vida cotidiana, quando o jogo começa, diferentemente da suspensão das “regras reais”, como propõem Salen e Zimmerman (2012b, p. 92), pois nos parece provável que os jogadores levam para o ambiente do jogo muitas das regras e comportamentos sociais da vida normal. A partir desse novo conjunto de re-

<sup>21</sup> Nesta brincadeira, também conhecida como “verdade ou consequência” ou “verdade ou desafio”, os jogadores formam um círculo ao entorno de uma garrafa. Ao girá-la, as extremidades selecionam dois jogadores que respondem a pergunta “verdade ou desafio?”. A resposta do jogador, portanto sua ação, implicará em dizer uma “verdade” ou em realizar um “desafio” ou “consequência” escolhido por algum membro líder ou pelo consenso estabelecido pelo grupo.

<sup>22</sup> É uma típica brincadeira infantil, na qual dois grupos possuem espaços delimitados específicos. As regras são simples, de modo que cada grupo é formado por uma quantidade de jogadores, e o objetivo é capturar a bandeira do time rival e trazê-la, sem ser pego por adversários, ao seu time.

gras, que antes só funcionava durante o vigor da estrutura do jogo, os jogadores regulam seu comportamento, e o “círculo mágico” cria uma autoridade arbitrária que serve para orientar e direcionar o jogo e, portanto, mediar as ações. É dessa maneira que a brincadeira e o jogo podem mascarar as reais intenções.

Porém, nem sempre a brincadeira, mesmo que evocada, se estabelece com o outro, ora pelo fato de que, se o indivíduo não perceber a brincadeira ali, ela sequer se formará. É preciso, portanto, uma dupla consciência do ato de jogar para que ele exista, tanto no cotidiano quanto no jogar. Logo, é somente pela lógica do jogo que é possível – geralmente quando não se objetiva ferir simbolicamente – afirmar que o outro não possui alguma característica, criticando-o.

### Notas sobre o enraizamento social do jogo na sociedade

Esse fato justificaria a existência de marcas maledicentes das intervenções a partir das interações verbais, enquanto processos ritualísticos de produção de marcas simbólicas positivas a que se poderia chamar de dito popular (Rodrigues, 2011, p. 238): “é brincando que se diz a verdade”. Interessante perceber, conforme já apontamos anteriormente, que existe uma espécie de acordo ao se enquadrar o jogo, pela mídia e instituições sociais de grande representação (como a família), como uma atividade “não séria”, para crianças.

Brougère (1998, p. 105) argumenta que a nossa cultura aparentemente enquadrando o “brincar” como uma atividade que se opõe ao ato de “trabalhar”, caracterizada por uma índole de futilidade e oposição ao que é sério. Todos esses pressupostos ajudaram a incorporar, cristalizar e enquadrar o jogo no imaginário social das pessoas, passado de geração em geração e que encontram base na cultura de consumo. Essa ideia, que se cristalizou no senso comum<sup>23</sup>, evidencia um enquadramento social do jogo na sociedade que legitimou e estabeleceu o ato de “brincar” e “jogar” como essencialmente de uma característica na qual os indivíduos precisam, por consentimento, “desligar-se” de

sua vida cotidiana para entrar no espaço social e psicológico de um jogo.

Um *game* ainda carrega o *status* de fantasioso, distante da realidade diária que preocupa os adultos. A utilidade deles, para muitos, limita-se aos tempos livres, sendo incapaz de ultrapassar as fronteiras da seriedade impostas ao longo da cultura da humanidade, do diálogo entre adultos. Mesmo no trabalho há um distanciamento histórico que não permite ao jogo uma aproximação, apesar desta estrutura estar sentindo impactos da entrada da geração que cresceu interagindo com a mídia jogo digital no mercado de trabalho e de consumo. São agora eles que passam a contribuir para a normalização e aceitação desses novos meios aos padrões culturais da sociedade contemporânea – a mencionada gamificação é um exemplo deste processo.

Porém, o potencial permanece circunscrito ainda ao seu primórdio de entretenimento infantil, atrelado ao reino da fantasia, que promove a manutenção dos estereótipos moldados e construídos em tempos de narrativas únicas e soberanas. Mudar esse enquadramento no atual panorama sócio histórico é algo que apenas o tempo e uma continuada discussão pública, fomentada por eventos, revistas, instituições e pessoas poderá ajudar a dissipar.

### Considerações finais

Essas ideias servem para mostrar que o jogo não só concede significados distintos às ações, mas também comunica uma atitude para com essas ações que precisam ser interpretadas e entendidas. Precisamos compreender o jogo, e seus derivados, como um sistema complexo, que inclui comportamentos (com significados associados) estruturados de formas particulares (Salen e Zimmerman, 2012b, p. 92).

Diante do exemplo dado e do esforço teórico realizado, percebemos que o “círculo mágico” possui grande influência na sociedade e na vida cotidiana, não se restringindo a mediar relações nos jogos digitais. Dessa forma, sugerimos ampliar a noção de mediação de Ribeiro e Falcão (2009) para além do próprio jogo, funcionando como mediador de muitas de nossas práticas sociais, sem,

<sup>23</sup> Podemos afirmar isso a partir de formas rituais de produção simbólica, como o dito popular “é brincando que se diz a verdade”. Essa marca maledicente procura referenciar pessoas ausentes para sublinhar que a brincadeira ou os jogos enquadram-se fora da “realidade”. A convergência de opiniões, do jogar/brincar como “não sério”, produziu uma marca simbólica a partir da criação de pertença e presença entre os participantes de um mesmo pensamento a que, pelo elemento de repetição, denominamos hoje de ditado popular.

na maioria das vezes, percebermos sua ação, como ocorre em alguns conceitos possíveis de serem usados como sinônimos de “círculo mágico”, ou em marcas linguísticas que dizemos sem perceber.

Podemos chegar a essa conclusão se pararmos para analisar pequenos processos do nosso cotidiano. Ao mesmo tempo em que o “círculo mágico” cria uma autoridade que rege regras formais, entendemos que os jogos funcionam por meio de um esquema principal, que incorpora todos os demais: a cultura. As regras implícitas dos jogos estão baseadas no “círculo mágico”, mas, sobretudo, na cultura em geral.

Apesar de opiniões mais radicais, como a de Consalvo (2009), acreditamos que o “círculo mágico” é um importante conceito para se compreender o quadro do jogo. Apesar do estatuto inicial do termo, a princípio agindo para delimitar uma fronteira entre mundos, o avanço tecnológico no campo dos *games* provocou modificações que colocaram a ideia em um amplo debate acadêmico ainda sem um consenso. O que podemos afirmar é que a tecnologia vem transformando a maneira como nós jogamos e até o significado de jogar (Zagalo, 2012, p. 67), havendo até o uso de jogos digitais para novas interações e experiências com espaços públicos reais. Os *games*, hoje, conectam o real com o mundo imaginário como jamais se pensou, por meio de jogos surgindo e mudando a maneira como nos relacionamos com o mundo e com as pessoas.

Embora muitos autores (Consalvo, 2009; Ribeiro e Falcão, 2009; dentre outros) afirmem que esses tipos de jogos digitais quebram com o “círculo mágico” do jogo, por recorrentemente trazer para o *game* estruturas, associações, formas arquetípicas, memórias, influências, etc., e impactos do mundo real, o que é realizado no âmbito do jogo é transposto igualmente para o mundo real, de modo que se constrói uma via de mão dupla, na qual as experiências adquiridas, memórias, estruturas, etc., influenciam e impactam igualmente na vida cotidiana dos jogadores – e até de não jogadores, pelo processo de ludificação ou gamificação. Portanto, acreditamos que um jogador utiliza de diversos quadros ou mundos para entender a “realidade” e que, compreendendo a atividade *gamer* a partir do movimento de quadros, pode melhor capturar e estudar os processos complexos que moldam a jogabilidade em MMOs (Consalvo, 2009, p. 415).

O mundo do jogo não se enquadra nos limites de um servidor de MMO. Como é recorrente, esse mundo dos jogadores flui sobre outras plataformas digitais (fóruns, sites, comunidades virtuais de fãs, etc.). “Ao mesmo tempo, outros mundos sociais, como famílias e locais de trabalho, penetram o *site* do MMO e são permanentemente entrelaçados com o mundo dos jogadores” (Lehdonvirta, 2010, *online*).

Conquanto o “círculo mágico” esteja borrado, acreditamos que os jogadores permanecem nele, tal como Lemos (2015, p. 16), de modo que o espaço e o tempo do jogo (sua realidade virtual) não são dissociados, mas sofrem uma convergência ou sobreposição com a realidade cotidiana, de mundos sociais, interligados na mesma perspectiva de como o social se constrói nos ambientes das técnicas (Latour, 2005), como propõe a TAR, do processo de mediação e tradução entre atores humanos e não humanos pela mobilidade, pelos fluxos e pelo movimentos e das associações como redes sociotécnicas que formam o magma social. O jogador torna sua existência virtual parte de sua vida cotidiana.

Essas redes sociotécnicas procuram mostrar que nossa sociedade contemporânea não é composta unicamente por seres humanos, mas também de máquinas, de objetos e de não humanos. A TAR abre um caminho para que se possa compreender as relações de mediação que o jogo nos impõe e nos “faz fazer”, como para figurar que estamos em um mundo da fantasia, em um mundo imaginário, por meio da mediação do “círculo mágico”.

*Pelo lúdico, ficamos muito tempo juntos rindo, jogando ou disputando em um outro mundo, fora do espaço ou do tempo, em um temporário círculo mágico que é fundamental para dar sustentação às ligações mais “sérias” do dia a dia quando cessa o jogo (Lemos, 2015, p. 150).*

Dessa forma, a TAR possibilita entender o social sem impor fronteiras ou distinções entre mundos, rompendo com a terminologia usual nos *Game Studies* da existência de um mundo virtual, mas sim de mundos sociais no qual o mundo digital é parte integrante, estando sobreposto por vários outros mundos (Strauss, 1978; Lehdonvirta, 2010). Auxiliando, ainda, na compreensão do processo dialógico do jogador para com o jogo e a realidade, em um procedimento de relação do usuário/jogador com o duplo jogo/realidade.

É exatamente por isso que a TAR cabe de forma apropriada em estudos relacionados aos *games*, porque há um processo de mediação claro nessa relação entre jogador-jogo. Mediação em que cada parte influencia diretamente na outra para que o “círculo mágico” atue no momento do jogo e que o jogador possa operar. É importante considerar que, assim como o jogo aplica suas regras e seu espaço representacional para funcionar, cada jogador, com tudo que constitui sua “rede particular”, influencia de diferentes maneiras nesse espaço, logo, obviamente, o jogador sabe que está presente em um mundo de jogo e que aspectos de sua vida material/real influenciam diretamente nele.

Juul (2008) propõe entender o “círculo mágico” como uma peça de quebra-cabeça, de uma maneira que nos parece bastante interessante para chegar a um consenso em relação ao termo. Segundo ele, a analogia da peça torna mais acessível falar sobre alguns detalhes que os *games* estão imersos por conta de uma característica fundamental: possuem diferentes interfaces em seus lados. “Visto como uma peça de quebra-cabeça, um jogo pode ou não pode caber em um determinado contexto” (Juul, 2008, p. 63). Essa assertiva nos parece muito adequada para uma mídia tão rizomática quanto a dos jogos digitais.

Mas estamos longe de esgotar o assunto, ainda há muito a desvendar a respeito dos *games* e da noção de “círculo mágico”, como, por exemplo, como os jogos podem criticar, desafiar e contribuir com outros mundos sociais? Estas questões reivindicam ao pesquisador compreender um âmbito maior ao qual se impõe ao conhecimento, rompendo com as barreiras epistemológicas entre a racionalidade técnica e a racionalidade comunicativa tendo como referência não a separação, mas a integração e agregação entre mundo físico e mundo da ideia, entre o homem e o que ele produz, entre a ação social e ação comunicativa nesta ordem sociotécnica que a contemporaneidade nos oferece como presente e como futuro.

## Referências

- APTER, M. 1991. A Structural Phenomenology of Play. In: M. APTER; J.H. KER (orgs.), *Adult Play: A Reversal Theory Approach*. Amsterdam, Swets and Zeitlinger, p. 13-29.
- BATESON, G. 1987. A Theory of Play and Fantasy. In: G. BATESON, *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago, The University of Chicago Press, p. 183-198.
- BATESON, G. 2013 [1987]. Uma teoria sobre brincadeira e fantasia. In: B. RIBEIRO; P. GARCEZ (orgs.), *Sociolinguística Interacional*. São Paulo, Edições Loyola, p. 85-105.
- BROUGÈRE, G. 1998. A criança e a cultura lúdica. *Revista da Fac. Educ.*, 24(2):103-116.
- CONSALVO, M. 2009. There Is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4(4):408-417. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412009343575>
- CAILLOIS, R. 1995 [1957]. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Lisboa, Cotovia, 228 p.
- GOFFMAN, E. 2012 [1974]. *Os quadros da experiência social: uma perspectiva de análise*. Petrópolis, Vozes, 720 p.
- HUIZINGA, J. 2000 [1938]. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva, 256 p.
- JUUL, J. 2008. The Magic Circle and the Puzzle Piece. In: Conference of the Philosophy of Computer Games. Potsdam, 2008. *Anais...* Postdam, University Press, p. 56-67.
- LATOUR, B. 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford, Oxford University Press, 320 p.
- LEHDONVIRTA, V. 2010. Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 10(1). Disponível em: <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta>. Acesso em: 20/11/2014.
- LEMONS, A. 2013. *A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura*. São Paulo, Anablume, 310 p.
- LEMONS, A. 2015. Por um modo de existência do lúdico. *Contracampo*, 32(2):4-17.
- LÉVY, P. 1999. *Cibercultura*. São Paulo, 34, 264 p.
- RECUERO, R., 2009. Jogos e Redes Sociais: o caso do Mafia Wars. Disponível em: <http://goo.gl/A2kU68>. Acesso em: 24/07/2015.
- RIBEIRO, J.; FALCÃO, T. 2009. Mundos Virtuais e Identidade Social: Processos de Formação e Mediação através da Lógica do Jogo. *Logos*, 16(1):84-96.
- RIBEIRO, B.; GARCEZ, P., 2013. *Sociolinguística Interacional*. São Paulo, Edições Loyola, 272 p.
- RODRIGUES, A.D. 1997. Comunicação e Experiência. Disponível em: <http://goo.gl/iBo0hG>. Acesso em: 09/12/2014.
- RODRIGUES, A.D. 1999. Experiência, Modernidade e Campo dos Media. Disponível em: <http://goo.gl/wreYDV>. Acesso em: 09/12/2014.
- RODRIGUES, A.D., 2000. Discurso e Sociabilidade. *Revista Contracampo*, 4(1):5-22.
- RODRIGUES, A.D. 2011. *O Paradigma Comunicacional: História e Teorias*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 286 p.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. 2012a. *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos*. São Paulo, Blucher, vol. 1, 168 p.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. 2012b. *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos*. São Paulo, Blucher, vol. 3, 258 p.
- SCHELL, J. 2010. Beyond Facebook. In: Design, Innovate, Communicate, Entertain (DICE). Disponível em: <http://goo.gl/h7VDpN>. Acesso em: 22/07/2015.

- STRAUSS, A. 1978. A Social World Perspective. In: N. DENZIN (org.), *Studies in Symbolic Interaction*. Greenwich, CT, JAI Press, p. 119-128.
- TAYLOR, T. L. 2006. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MIT Press, 206 p.
- TAYLOR, T. L. 2007. Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture. In: J. KARAGANIS (org.), *Structures of participation in digital culture*. Columbia, Social Science Research Council, p. 112-130.
- ZAGALO, N. 2012. Comunicação e Design dos Jogos Sociais. In: L.A. ANDRADE; T. FALCÃO (orgs.), *Realidade Sintética: Jogos Eletrônicos, Comunicação e Experiência Social*. São Paulo, Scortecci, p. 57-72.

Submetido: 23/09/2015

Aceito: 29/11/2015