

Atravessando as Bordas do Círculo Mágico: Imersão, Atenção e *Videogames*¹

Emmanoel Ferreira²
Thiago Falcão³

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Universidade Federal da Bahia

Resumo

Este trabalho propõe uma discussão sobre o *círculo mágico*, conceito bastante trabalhado no âmbito dos jogos em geral, e em particular dos jogos eletrônicos. Através de um diálogo com autores dos *game studies*, como Johan Huizinga e Katie Salen & Eric Zimmerman, assim como com autores da psicologia cognitiva que trabalham a questão da *atenção*, argumentamos que o círculo mágico, ao invés de separar ficção e realidade – conforme defendido por diversos autores – funciona como uma estrutura cognitiva de mediação, cuja existência ocorre de formas diferenciadas e gradativas, de acordo com a operação de processos imersivos e atencionais entre jogador e dispositivo tecnológico, neste caso o jogo eletrônico.

Palavras-chave

Círculo Mágico; Imersão; Atenção; *Videogames*.

1. Círculo Mágico

É curioso perceber o tratamento dado pelos vários aspectos da mídia às esferas do trabalho e da atividade lúdica como pólos distintos de uma mesma dicotomia. Tal enquadramento tem recebido – ao longo da história – o apoio de vários teóricos clássicos dos estudos dos jogos: Huizinga (1950) e Caillois (1961), por exemplo, acreditavam que para jogar, o indivíduo precisava conscientemente se desligar de sua “vida normal” e adentrar uma atividade considerada “não séria” – assumindo uma supressão do espaço-tempo cotidiano.

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Emmanoel Ferreira é doutorando em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da UFRJ. Integra a equipe do projeto *Estéticas da Comunicação: Novos Modelos Teóricos no Capitalismo Cognitivo*, sob orientação da Profa. Dra. Ivana Bentes Oliveira. Atua como professor do curso de Comunicação Social do Centro Universitário Augusto Motta e é bacharel em Desenho Industrial/Programação Visual pela Escola de Belas Artes da UFRJ. E-mail: eferreiradg@gmail.com.

³ Thiago Falcão é aluno do curso de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA. Integra o Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura (Ciberpesquisa) participando do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC) e do Grupo de Pesquisa em Interações, Tecnologias Digitais e Sociedade (GITS). Edita o blog Realidade Sintética, especializado na interface entre jogos eletrônicos e questões referentes à pesquisa científica. E-mail: falcao@realidadesintetica.com.

Este suposto “outro” lugar no espaço-tempo no qual a atividade lúdica se desenvolve recebeu uma terminologia quando, em 2003, Salen e Zimmerman publicaram seu tratado de desenvolvimento e análise dos processos constitutivos do jogo – desde seu suporte analógico, representado comumente por cartas e tabuleiros, à sua convergência com a hipermídia, onde se encontra a essência do *videogame* – e passou a ser chamado de ‘círculo mágico’⁴, sendo inspirado numa passagem do clássico *Homo Ludens*, de Huizinga (1950). De acordo com os autores:

Embora o círculo mágico seja apenas um dos exemplos da lista de *playgrounds* de Huizinga, o termo é usado aqui como uma simplificação à idéia de um lugar especial no tempo e no espaço criado pelo jogo. O fato de que o círculo mágico é apenas isto – um círculo – é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é fechado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um início e um fim, mas também sem início e sem fim. (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 95).

Embora de certa forma fundamentado em um dos mais clássicos tratados sobre a relação entre cultura e expressão lúdica, o conceito de Salen e Zimmerman (2003) vem sendo extensamente discutido nos últimos anos. No entanto, devemos considerar a idéia de transposição entre realidades sustentada por Salen e Zimmerman (2003, p. 97) quando os autores questionam quais atitudes psicológicas são requisitadas de um jogador quando este se encontra no momento de iniciar um jogo. Tal idéia – se tomada de maneira ampla – pode ser considerada uma alusão ao hoje já bastante ultrapassado entendimento da relação realidade-ciberespaço como uma dicotomia; relação que vem sendo posta em xeque pelas teorias da cibercultura já há algum tempo. Esta noção, portanto, nos leva ao seguinte questionamento: é realmente válido falar de uma barreira entre realidades – ou entre realidade e jogo – que precisa ser rompida? Talvez sim, se considerarmos *videogames* nos quais a essência narrativa se faz mais perceptiva que a estrutura de regras; jogos que apontam para a necessidade de se lidar com experiências sensitivas particulares, o que viria a pressupor certa absorção do jogador no jogo, através de processos imersivos, como aponta Janet Murray (1999). O mesmo já não pode ser dito quando nos endereçamos a outras categorias de jogos contemporâneos, como os (i) *pervasive games*, os (ii) *alternate reality games* (ARGs) e os (iii) MMORPGs, que trabalham no sentido de efetivamente ‘borrar’ as fronteiras entre a ‘vida normal’ e o mundo ficcional.

⁴ *Magic Circle*, no original.

Desse modo, a idéia principal não seria considerar o círculo mágico como algo que necessariamente encapsula o jogador, suprimindo-lhe o espaço-tempo cotidiano, projetando-o em uma zona alternativa. Ao contrário, consideramos a existência do círculo mágico – que é inerente à estrutura do jogo – como um elemento mediador, que facilita o diálogo do jogador com o jogo e com a realidade. Tal mediação pode se apresentar tanto de forma fluida, desenhando fronteiras que se mostrem borradas, no sentido de que não podem ser plenamente identificadas, que permitam que ficção e realidade se encontrem; quanto de forma mais sólida, fazendo realmente com que o usuário/jogador experimente um sentimento de deslocamento, de supressão espaço-temporal, através de um processo de imersão.

Assim, nossa proposição é a de que o círculo mágico não separa efetivamente o ‘mundo do jogo’ da realidade (cotidiana), mas, antes disso, funciona como ferramenta de mediação, auxiliando o jogador a lidar com diferentes lados de um mesmo universo – e não com *dois universos*. Esta proposição nos leva a um entendimento mais específico: embora possamos nos referir ao jogo como objeto – ou seja, como bem simbólico produzido e comercializado – há outro aspecto que precisa ser considerado: o da interação entre jogo e indivíduo. A formação do espaço-tempo, que é inerente ao jogo, ao ‘jogar o jogo’, demanda a interação entre sujeito e objeto. Daí a proposição de Jesper Juul (2008) de que o círculo mágico é formado não só pela estrutura de regras, mas necessita também dos jogadores para manter funcionando a ilusão de mundo – as bordas do círculo mágico são, então, negociadas e definidas pelos jogadores.

Sendo constituído, portanto, no momento em que o *objeto* jogo se torna a *atividade* jogo, e assim evocando a presença do interagente para que haja, finalmente, produção de significado resultante da atividade, o círculo mágico pode ser entendido como uma estrutura de mediação à medida que ele não é um delimitador de espaços, ou um mecanismo de transporte para outra dimensão, mas sim o ponto de contato onde a “vida normal” (HUIZINGA, 1950) se encontra com o “outro lugar”. Talvez uma analogia nos ajude a ilustrar este argumento: o ato de participar de uma missa em uma igreja católica ou de uma audiência em uma corte jurídica prevê circunstâncias contextuais que transportam o sujeito social e psicologicamente para um espaço delimitado, regido por certas leis e mantido por certos princípios – estes enraizados em tradições. Nenhuma das duas situações, todavia, nos impede de lidar com situações corriqueiras que possam ocorrer em outros aspectos de nossa vida que sejam diferentes dos que estão em ação no momento de um dos espaços “consagrados”

(HUIZINGA, 1950, p. 13) – porque a elas é inerente uma quantidade de ‘indulgências’ – como sair de uma cerimônia religiosa para atender ao telefone celular, por exemplo.

No entendimento deste trabalho, o círculo mágico se configura como mediador exatamente porque ele age nesse sentido – o de fazer o contato ‘entre os mundos’. Na comum analogia de ‘atravessar o espelho’, absorvida pela cultura graças a Lewis Carroll e seu *Alice através do espelho*, o círculo mágico funciona exatamente como o espelho – se considerarmos que o mundo do outro lado nada mais é que uma extensão do próprio mundo onde desenvolvemos nosso viver.

A estrutura do jogo, com suas sólidas regras e códigos de conduta, possui esta qualidade de indulgência explorado na analogia entre espaços consagrados e espaços de jogo. Esta qualidade aparece exatamente no modo como os jogadores exploram, se apropriam, se adaptam às regras. Essa adaptação varia especialmente de acordo com a essência do jogo – numa partida de futebol entre dois times de cinco pessoas, por exemplo, não é adequado parar dez jogadores para atender o celular ou para verificar a meteorologia; em um ARG (*Alternate Reality Game*), como a relação para com o tempo e o espaço é eminentemente diferente da relação experimentada num esporte como o futebol, as indulgências são aceitas.

De acordo, então, com o que foi discutido com relação ao conceito de círculo mágico, podemos perceber que a mediação ocorre em duas dimensões distintas: a primeira delas diz respeito ao jogo enquanto *objeto* – bem simbólico construído e oferecido para consumo – e se dirige aos princípios técnicos envolvidos em sua criação: sua estrutura de regras e sua estrutura narrativa, que são os elementos que condensam toda a essência de tal dimensão; a segunda dimensão diz respeito ao modo como o jogo se apresenta no momento em que ele é jogado – ao jogo *enquanto* atividade; no momento em que ele adquire jogadores e, assim, estes iniciam os processos de apropriação e de adaptação comuns à relação entre homens e objetos. A essas duas dimensões do jogo – dimensões que são compositoras do entendimento do lugar consagrado e, portanto, do entendimento do círculo mágico, daremos maior atenção no próximo tópico.

2. Elementos de Composição da Lógica do Jogo

A estrutura do jogo se dá em dois eixos, nos quais o primeiro (i) vai se debruçar sobre seus aspectos constitutivos: regras – que compõem a lógica do jogo; e ficção – na figura de mundos narrativos, diegese – apoiada sobre aquelas. O segundo eixo (ii) trata do aspecto

eminentemente social do jogo – do modo como os jogadores se apropriam e se adaptam ao que é oferecido pelo primeiro eixo. O entendimento do jogo por esses dois vieses é uma consequência direta da definição de jogo elaborada por Juul (2005). O autor garante, com sua divisão, uma maior qualidade de diferenciação aos estudos em jogos – estudos que podem estar centrados no sistema – que tratam do *jogo enquanto objeto* – ou em sua relação para com a sociedade e o mundo – tratando do *jogo enquanto atividade*. Nesta discussão, nos debruçaremos sobre o primeiro eixo, focalizando como os processos de imersão experimentados pelos jogadores podem assumir aspectos que estão voltados às vezes para as regras, às vezes para a narrativa.

2.1. O jogo como Objeto: Regras e Ficção

Proveniente do trabalho de Juul (2005), o entendimento dos jogos como sendo compostos por regras e ficção é fruto de uma discussão que remonta ao final da década de 1990, quando Espen Aarseth (1997) publicou seu tratado sobre o aspecto sistemático e interativo de certos tipos de texto – cibertextos, para o autor – e Janet Murray (1999) publicou seu tratado sobre o aspecto dramático dos novos aspectos da mídia. Os dois tratados, apesar de não serem os únicos defendendo seus respectivos eixos, são os mais expressivos, e, portanto, os mais citados quando da defesa dos seus respectivos eixos: o da ludologia, no caso da obra de Aarseth, e o da narratologia, no caso de Murray.

Alguns autores enxergam *videogames* como uma nova forma – uma expansão – da narrativa tradicional. A argumentação principal que aqui se faz evidente é a de que é necessário manter em mente que tais jogos compartilham muitos elementos em comum com as histórias: personagens, ações em cadeia, elementos de trama – clímax, cenários, etc. O problema em se analisar os jogos eletrônicos exclusivamente a partir de tal argumento é que falta um elemento muito simples e de importância chave no processo da pesquisa: levar em conta que os jogos eletrônicos são, afinal, jogos. O elemento lúdico presente – tanto a presença da perspectiva agonística quanto a simples estrutura de regras, que clamam por interação – são características que não estão presentes em outras mídias de entretenimento – como o cinema ou a televisão. Além disso, as narrativas construídas através do computador guardam diferenças cruciais em relação a suas contra-partidas midiáticas: elas "tendem mais para a forma mais aberta do jogo (...) do que para a seqüência irreversível de acontecimentos,

que marca a experiência narrativa mais convencionalmente conhecida na literatura e no cinema" (MACHADO, 2002, p. 2).

A forma aberta de que Machado fala refere-se precisamente ao fato que foi citado anteriormente: a interação, a participação, não é uma opção do jogo: sem ela, não existe experiência narrativa. Diferente do cinema ou da literatura, nos jogos eletrônicos a intervenção do usuário é “não apenas desejável, mas até mesmo exigida” (MACHADO, 2002). A estrutura gráfica presente no jogo estaria lá apenas para garantir que o sistema funcionasse, e que pudesse ser decodificado pelo interagente – sem nenhuma correspondência aparente com qualquer fator do mundo externo ao jogo. Tais premissas não excluem a existência da narrativa em um jogo. Elas apenas consideram que tal elemento, caso esteja presente – e ele sempre vai estar, em menor ou maior função, como apontado por Juul anteriormente – esteja subordinado à estrutura ludológica do jogo. Desse modo, segundo o autor, jogar se torna muito mais importante do que experimentar a história, ou perceber como se dá a formação – o desenvolvimento ou a personalidade – de um ou outro personagem. Entretanto, é preciso considerar que posteriormente, ao descrever suas sessões de jogo, o jogador narrará os fatos de modo que seus relatos assumam tipicamente a forma de uma história.

Embora Frasca (1999) tenha proposto uma aproximação entre as teorias, o esforço mais expressivo no sentido de aproximar tais eixos foi feito por Juul (2005). Afastando-se do viés que defendia anteriormente, o autor harmoniza os objetos de estudo de cada uma das perspectivas – a ficção e as regras –, imbricando-as em sua essência. Aproximemo-nos, neste momento, dos elementos compositores do jogo enquanto objeto: as regras e a ficção.

2.1.1. Regras

De acordo com Juul (2005, p. 55), é necessário que assumamos que entre outras características do jogo – como a interação entre jogadores, a competição ou o trabalho em grupo – as regras configuram um dos aspectos dos quais extraímos prazer ao nele adentrar, experimentando um senso de completude ao conseguir lidar apropriadamente com um desafio por elas delimitado.

Segundo Bernard Suits (1978, p. 34), os jogos apenas existem porque as regras impedem os jogadores de usar os meios mais eficientes para atingir seus objetivos. A interpretação que Juul (2005) faz da afirmação de Suits denota uma aplicação voltada para os

esportes – numa competição de salto com vara, por exemplo, não se pode usar uma escada para saltar mais alto – frisando que este seria um meio mais eficiente; mas mesmo concordando parcialmente com a aplicação do que Suits aponta, Juul rejeita a interpretação de que regras seriam somente limitações – interpretação apoiada pelo trabalho de Salen e Zimmerman (2003). “Regras são ‘conjuntos de instruções’, e seguir tais instruções significa fazer o que as regras requerem, e não outra coisa” (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 122). Para Juul (2005), as regras de fato especificam limitações, mas elas também ajudam a criar ações específicas que possuem significado dentro do mundo do jogo, mas que, na “vida normal” (HUIZINGA, 1950), não fazem sentido. É o caso, por exemplo, de um xeque-mate em um jogo de xadrez, ou de uma peça capturada em um jogo de damas. Sendo assim, uma outra visão sobre a existência das regras é que elas ajudam a dar significação à atividade – elas produzem sentido, dando ao jogo uma estrutura minimamente previsível de como proceder.

2.1.2. Ficção

Embora todo jogo possua regras, muitas vezes deparamos com jogos que, além de regras, projetam, também, um mundo ficcional ao qual estão subordinados os personagens controlados, os cenários e as ações desenvolvidas no decorrer do jogo. Segundo Juul (2005, p. 121), as regras e a ficção competem pela atenção dos jogadores – sendo, então, complementares, embora assimétricos. A assimetria apontada aqui diz respeito ao fato de que pode-se discursar sobre regras sem tocar no assunto da ficção, mas embora os jogos – em especial os jogos eletrônicos, mas isso não significa que estes são os únicos – se caracterizarem pela possível projeção de um mundo, é impossível lidar com a ficção nos jogos sem tocar em suas regras. Juul (2005, p. 123) aponta isso ao se referir a *mundos incoerentes* – mundos nos quais a narrativa não explica o que acontece no jogo, e a única coisa que pode fazê-lo são as regras.

Na próxima seção, nos aproximaremos dos conceitos de imersão e atenção e de algumas de suas características, como tipos e níveis, relacionando-os ao conceito de círculo mágico, conforme proposto nesse trabalho.

3. Imersão, atenção e videogames

Jennett *et al.* (2008) afirmam que os processos imersivos nos *videogames* são distintos, por exemplo, daqueles ocorridos no cinema ou nos sistemas de realidade virtual. Fatores dos quais dependeriam a imersão, como motivação, empatia e atmosfera, ocorreriam de forma distinta nas diversas mídias aqui citadas. Todavia, além destes fatores, nosso argumento é que a *atenção*, conceito que tem levantado opiniões divergentes desde pelo menos o final do século XIX, é uma das peças fundamentais para a compreensão dos processos imersivos em todos esses meios, sobretudo nos *videogames*. A hipótese deste trabalho é, portanto, que os processos imersivos nos *videogames* estão diretamente relacionados a certos tipos de atenção por parte do jogador, e que estes processos (imersão e atenção) ocorrem de forma gradual.

3.1. Imersão e Atenção como Experiências Graduais

Emily Brown e Paul Cairns (2004) definem a imersão nos *videogames* como uma experiência que ocorre de forma gradual. De acordo com os autores, o jogador, desde o começo de sua experiência interativa com o jogo, passará por diversos estágios, relacionadas aos níveis imersivos, até que alcance o nível máximo de imersão, que seria a sensação de presença. Estes estágios são, segundo Brown e Cairns (2004), *engagement* (engajamento), *engrossment* (absorção) e *total immersion* (imersão total). Para passar de um estágio a outro, o jogador deverá superar certas barreiras, que “emergem de uma combinação de fatores humanos, informáticos e contextuais” (JENNETT *et al.*, 2008).

O primeiro estágio, *engagement*, representa o menor nível de envolvimento com o jogo. As barreiras para a entrada neste nível, segundo os autores, são o *acesso* e o *investimento de tempo*. Acesso refere-se às preferências do jogador a determinado tipo de jogo. “Se eles [os jogadores] não gostarem de certo estilo de jogo, nem mesmo tentarão se engajar” (BROWN e CAIRNS, 2004). O investimento de tempo refere-se à energia despendida desde o aprendizado do jogo até o seu término, e é diretamente proporcional à imersão proporcionada pelo jogo.

Superadas essas barreiras, o jogador já estará *engajado* no jogo, e para chegar ao segundo estágio, *engrossment* (absorção), deverá superar a barreira da *construção do jogo*, que se refere ao seu visual, às tarefas interessantes, e ao *plot*. Se tais características não forem aprovadas pelo jogador, ou seja, se ele perceber falhas em algum desses quesitos, dificilmente chegará ao estágio de absorção, que já prevê um maior envolvimento com o jogo.

Nesta etapa, segundo os autores, o jogador já terá dispensado bastante tempo, energia, esforço e atenção – já estará “menos ciente do seu entorno e menos ciente de si mesmo que antes” (BROWN E CAIRNS, 2004). Superada a barreira da construção do jogo, estando o jogador absorto, as próximas barreiras a serem superadas para que o jogador chegue à imersão total são a (i) *empatia* e a (ii) *atmosfera*. (i) *Empatia* refere-se à sensação de estar no lugar do personagem principal, aquele controlado pelo próprio jogador. (ii) *Atmosfera* se refere à combinação de elementos visuais, sons e *plot*. Segundo Brown e Cairns (2004), tais elementos devem ser “relevantes às ações e à localização dos personagens do jogo”, pois desta forma o jogador alocará maior atenção a esses elementos e, “quanto maior a atenção investida, mais imerso o jogador se sentirá”.

Brown e Cairns mencionam a atenção como um dos componentes dos processos imersivos nos *videogames*, presentes em todos esses estágios de maneira gradativa. Roger Caillois (1961) em seu clássico trabalho *Les jeux et les hommes*, já havia mencionado a importância da atenção nas atividades lúdicas. De fato, se tais atividades lúdicas compreendem processos cognitivos e sensório-motores, como apontado por Ermi e Mäyrä (2005), a atenção deve ser vista como um de seus componentes principais, já que está diretamente relacionada a esses processos. Além desses autores, outros pesquisadores em *videogames* confirmam uma relação próxima entre atenção e imersão, e sua correspondência gradativa (JENNETT et al., 2008). Além disso, outros autores advogam que a atenção é um processo cognitivo sujeito à intensidade e a uma escala gradual (MIALET, 1999). Assim, de acordo com essa perspectiva, é possível falar em estar *mais atento* ou *menos atento*.

A seguir, serão introduzidas algumas definições e classificações a respeito da atenção, com base em alguns autores da psicologia cognitiva, no intuito de melhor relacionar atenção à imersão e seus tipos e níveis.

3.2. Atenção: Seletiva e Limitada

Um dos primeiros grandes pesquisadores a abordar sistematicamente a atenção, William James, tece suas primeiras definições sobre o tema em seu tratado *Principles of Psychology*, de 1890, no qual critica a abordagem superficial dada à atenção pela escola empiricista inglesa e por autores alemães como Locke e Hume (JAMES, 1890). No entanto, somente em meados do século XX os estudos sobre a atenção ganharam maior importância, a partir da abordagem levada a cabo pela psicologia cognitiva (MIALET, 1999).

Um dos denominadores comuns das várias definições de atenção repousa no fato de ser um processo (ou grupo de processos) que contribui para a seleção de uma informação em detrimento de outras. Já em James esta noção se faz presente: para o autor, atenção é “tomar posse pelo espírito, sob uma forma viva e clara, de um objeto ou corrente de pensamento entre todos aqueles que parecem se apresentar simultaneamente” (JAMES, 1890, pp. 403-404). Jean-Paul Mialet (1999, p. 37), em consonância com James, afirma: “É a função seletiva da atenção, correspondente a um processo de triagem graças ao qual certas informações provenientes do ambiente ou do meio interno são analisadas e percebidas, enquanto outras são ignoradas. Esta atividade de triagem representa o aspecto mais característico da atenção”. De acordo com Cohen (2006), esta seleção é uma necessidade própria da limitação do cérebro humano de processar informações.

Outra noção bastante difundida entre os estudos sobre a atenção é a de que dispomos de uma quantidade *limitada* de atenção para “gastar” (JAMES, 1890; MIALET, 1999; PARASURAMAN, 2000); por isso mesmo a atenção prevê um processo seletivo *per se* (não é possível estar atento a tudo ao mesmo tempo). Do que resulta uma outra proposição: que a atenção depende de uma intenção do sujeito, de uma escolha; não seria, como pressupunha Locke e Hume, simples fruto da experiência, algo dado *a priori* (JAMES, 1890; MIALET, 1999, p. 16).

Raja Parasuraman expande o conceito de seleção e o recoloca como *um* dos componentes da atenção, ao lado da *vigilância* e do *controle*. Segundo o autor, a seleção se faz necessária devido às limitações de processamento e computação do cérebro humano. Em suas palavras, “Sem tal seletividade, os organismos seriam mal-equipados para agir coerentemente face às competitivas e distrativas fontes de estímulo no ambiente” (2000, p. 7). Ainda de acordo com o autor, todos esses componentes da atenção (seleção, vigilância e controle) têm o intuito de servir a “tarefas direcionadas a metas” (PARASURAMAN, 2000), o que implica compreender a atenção como uma “ferramenta” a serviço de uma intencionalidade, uma noção já bastante cara a James, segundo o qual a atenção nos permite melhor “perceber, conceber, distinguir e memorizar” (JAMES, 1890).

3.3. Tipos de Atenção

Outro denominador comum está no fato de diversos autores tratarem a atenção como um processo que se dá de formas diferenciadas, implicando assim em diferentes tipos ou

modalidades de atenção. Devido à complexidade e pluralidade de realizar tal taxonomia (MIALET, 1999) e a fim de melhor compreender as diferentes formas de atenção e suas relações com os processos imersivos dos *videogames*, adotar-se-á, neste trabalho, a proposição de Parasuraman, também compartilhada por outros autores da psicologia cognitiva (COHEN, 2006), que compreende a atenção através de três funções fundamentais: seleção, vigilância e controle.

4. Modalidades Imersivas e Atencionais nos *Videogames*

Como colocado anteriormente, de acordo com Jesper Juul (2005), *videogames* são formados basicamente por dois componentes: regras e ficção. Durante o *gameplay*⁵, haverá momentos em que o elemento regras estará atuando em primeiro plano, enquanto a ficção (narrativa) ficará num estado de “suspensão”; e momentos em que a ficção (narrativa) estará atuando em primeiro plano, enquanto o componente regras entrará no estado de suspensão. Em cada um desses momentos, um tipo específico de atenção – seletiva ou sustentada – estaria atuando.

Desse modo, a partir de proposições de outros autores (ERMI e MÄYRÄ, 2005; JENNETT et al., 2008), existiriam pelo menos dois tipos/modalidades de imersão durante o *gameplay*, os quais estariam diretamente relacionados ao componente em primeiro plano em determinado momento do jogo – “regras” ou “ficção”. Chamaremos, aqui, estes diferentes tipos de imersão de (i) *imersão operacional* e (ii) *imersão narrativa*. Além disso, acreditamos que estes tipos de imersão estão relacionados aos modos de atenção assumidos pelo jogador em cada um desses momentos – atenção seletiva e atenção sustentada, respectivamente.

4.1. Atenção Seletiva

A atenção seletiva é aquela que contribui para a realização de tarefas específicas, num curto espaço de tempo. É o momento onde ocorre a filtragem de informações sensoriais, provenientes do ambiente, para que apenas as informações pertinentes à realização da tarefa sejam percebidas e processadas, visando assim, desde uma “melhora da eficiência cognitiva correspondente” e a uma “otimização no tratamento da informação” (MIALET, 1999).

⁵ No contexto dos *videogames*, *gameplay* refere-se à própria experiência interativa entre jogador e jogo.

Acreditamos que durante o *gameplay*, este tipo de atenção é ativado quando o componente regras está em primeiro plano; por exemplo, quando o jogador é interpelado por um obstáculo ou desafio a ser superado. Neste momento, toda a sua atenção é voltada àquele desafio, diminuindo, por consequência, a atenção à narrativa e ao ambiente “macro” ao seu redor – tanto no jogo quanto no ambiente físico no qual o próprio jogador está localizado.

Assim, a *atenção seletiva* entra em ação de modo a reunir as informações mais importantes em prol da realização do objetivo ou superação do desafio. Neste momento, o jogador estará envolvido (imerso) no jogo, a partir da solução do desafio que se lhe mostra. Estas informações podem referir-se tanto a uma “camada” sensório-motora quanto a uma “camada” cognitiva. Nas palavras de Ermi e Mäyrä (2005), “Os desafios do *gameplay* parecem estar relacionados a dois diferentes domínios: habilidades sensório-motoras (...) e desafios cognitivos”.

Em relação à camada sensório-motora, as informações referem-se aos diversos elementos da interface do jogo que o jogador deverá apreender, e ainda à combinação de teclas ou botões que o jogador deverá pressionar em determinado momento, para suceder ao objetivo/desafio. Quando por exemplo, em *God of War* (SCE Studios Santa Mônica, 2005) , Kratos entra em um recinto e se vê face a face com um *boss*, o jogador se vê diante de uma situação em que a atenção seletiva entra em ação, através de seus filtros sensório-motores: para atingir os golpes mais poderosos, visando seu objetivo – derrotar o *boss*, de forma eficiente – o jogador deverá constantemente avaliar seu nível de energia, o nível de energia do *boss*, a quantidade de poderes especiais que tem disponível, sua localização no espaço virtual do jogo, etc.; informações estas presentes na interface do jogo (informações sensórias). Além disso, deverá estar constantemente avaliando que combinações e seqüências de botões pressionar e hastes do *joystick* mover (e em que direção) em um dado momento (informações motoras).

A camada cognitiva refere-se às informações solicitadas na solução de *puzzles* ou desafios que demandam maior formulação mental (e menos sensorial) por parte do jogador. Aqui, estas informações servirão ao pensamento estratégico e lógico. Ao solucionar um *puzzle*, toda a sua atenção será direcionada a esta tarefa. Os processos cognitivos devem automaticamente filtrar as informações sensório-motoras que não sejam úteis à realização da tarefa.

Assim, essas duas camadas de informação (sensório-motora e cognitiva) compreendem as informações solicitadas pela atenção seletiva, operação cognitiva que entra em ação no que chamamos de imersão operacional.

4.2. Atenção Sustentada

A atenção sustentada – ou *vigilância* – é aquela que serve à manutenção de objetivos ao longo do tempo. Esta, de acordo Parasuraman (2000, p. 7), não ocorre em paralelo à atenção seletiva, e se relaciona ao estado de espera. Acreditamos que ao longo do *gameplay*, esta modalidade de atenção é ativada quando o componente ficção está em primeiro plano, ou seja, quando o jogador (e seu personagem) está seguindo o curso narrativo do jogo, por exemplo ao explorar o mundo virtual do jogo, quando nenhum elemento específico (*puzzle* ou desafio) requer sua atenção.

Neste período, o jogador tem a possibilidade de monitorar várias fontes de informação, sem perda de eficiência (PARASURAMAN, 2000), como por exemplo, seu ambiente, o que inclui detalhes do cenário e dos objetos do jogo, diálogos, e ainda sua trilha sonora: elementos que concorrem para a ambientação e envolvimento do jogador no universo do jogo e, ainda, para o desenvolver de sua narrativa. A atenção sustentada só é possível ser mantida enquanto não ocorrer o aparecimento de um alvo crítico (novo *puzzle* ou desafio a ser superado), quando a atenção seletiva retornará ao primeiro plano. Além disso, a atenção sustentada remonta ao estado de espera ou de alerta, por isso mesmo se relaciona à vigilância.

No intuito de manter o compasso do *gameplay*, a construção do jogo deverá se encarregar do equilíbrio entre momentos de ação (*puzzles* ou desafios) e momentos de narrativa (de espera) (INCE, 2006). De fato, é justamente nos momentos de espera, onde a atenção sustentada se faz mais presente, que o jogo poderá explorar a imersão através dos elementos narrativos, não excluindo, aqui, os apelos sensoriais (visuais e sonoros), colocando o jogador na expectativa do próximo momento crítico, deixando-o assim envolvido no *game flow* (INCE, 2006). Desse modo, durante um *gameplay* completo, ou seja, desde que o jogador inicia o jogo até o seu término, o que se vê é uma constante alternância entre momentos de imersão operacional e imersão narrativa, assim como uma alternância entre atenção seletiva e a atenção sustentada. Isto é o que chamamos de modos alternados de imersão e atenção do *gameplay*.

3.2. Controle e Círculo Mágico

Relacionamos aqui o terceiro componente da atenção, o controle, ao conceito de círculo mágico como elemento mediador entre jogador e jogo, conforme anteriormente proposto. O controle, ou função executiva, é o responsável pela distribuição da quantidade de atenção à cada tarefa realizada em determinado momento, de acordo com sua prioridade (COHEN, 2006).

Durante o *gameplay*, o controle estará em constante operacionalização, gerenciando a quantidade de atenção dispensada ao jogo e àquela dispensada aos elementos externos a este. Como afirma Juul (2005), a ação de jogar um jogo é composta ambos pela relação entre o jogador e o jogo e também pela relação entre o jogador e o mundo real. De fato, o jogador está situado em um espaço físico externo ao jogo, sendo atingido por uma quantidade enorme de estímulos sensoriais e cognitivos a todo instante, devendo, assim, evitar esses estímulos para se manter imerso no jogo (BROWN e CAIRNS, 2004).

Ao mesmo tempo, ele pode ter que responder a alguma dessas solicitações externas, como, por exemplo, uma chamada telefônica ou ao convite de sua mãe para sentar-se à mesa e jantar. Eis uma questão central para a compreensão do círculo mágico como um elemento mediador: se o jogador responder a alguma dessas solicitações externas, ele sairá do círculo mágico e voltará à sua vida cotidiana?

Acreditamos que não. Que, como um elemento mediador, o círculo mágico, através do *controle*, direciona parte da atenção do jogador àquela solicitação, mantendo ainda uma parcela direcionada ao jogo. Em outras palavras: apesar de o jogador, neste momento, se relacionar a um elemento externo, ele não deixará o círculo mágico, mas estará em uma posição mais externa da escala imersiva. Aqui retomamos a idéia de que imersão e atenção estão diretamente e gradualmente relacionadas, e propomos que ambas são responsáveis pela “posição” do jogador na escala gradativa do círculo mágico. Resumindo nossa proposição, o círculo mágico, através do controle atencional, gerencia a relação entre jogador e jogo, em uma escala gradativa entre menos imerso e mais imerso no jogo (e respectivamente mais ou menos “presente” na vida real, “fora” do jogo).

4. Considerações Finais

Nossa intenção, com este trabalho, foi a de oferecer uma revisão bibliográfica minuciosa a respeito do círculo mágico, que incorpora não apenas seu entendimento clássico – especialmente aquele oferecido por Huizinga, Salen e Zimmerman e Juul; mas também acrescentar uma compreensão mais ampla que harmonize as idéias clássicas com algumas idéias da psicologia cognitiva. Não é nosso objetivo refutar os padrões estabelecidos, utilizados pelos estudos em *videogames*, ou sugerir que eles necessitam ser reescritos, mas apenas oferecer uma compreensão diferente, que objetiva melhorar a intersecção entre os *game studies* e ambas as áreas da cibercultura e da psicologia cognitiva.

Deste modo, questionamos o conceito de círculo mágico, como defendido por diversos autores, com suas bordas “binárias” (dentro-fora do círculo mágico). No nosso entendimento, o círculo mágico funcionaria muito mais no nível cognitivo, proporcionando novos significados ao contexto no qual o jogador está inserido – a relação entre jogador e espaço, tempo, objetos e fluxo de informação digital, no que diz respeito ao jogo; ele não funcionaria na direção de uma dicotomia excludente dentro-fora, mas através de gradientes que levam a uma maior ou menor imersão no jogo.

Finalmente, é importante ressaltar que, já que estamos trabalhando com noções teóricas, o presente trabalho prevê pesquisas futuras com experimentos empíricos, a fim de reunir os dados necessários para provar nossas proposições.

Referências bibliográficas:

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

BROWN, Emily; CAIRNS, Paul. “A Grounded Investigation of Game Immersion”. In: **ACM Conf. on Human Factors in Computing Systems**, CHI 2004, ACM Press, 1297-1300, 2004.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. Chicago: University of Illinois Press, 1961.

COHEN, Asher. “Selective Attention”. In: **Encyclopedia of Cognitive Science**. Nature Publishing Group (2006). Disponível em: http://atar.mscc.huji.ac.il/~acohenlab/files/ency_final.pdf. Acessado em: 10/7/2009.

ERMI, Laura; MÄYRÄ, Frans. “Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion”. In: **Proceedings of DiGRA 2005 Conference**.

FRASCA, Gonzalo. “Ludology meets Narratology”. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acessado em: 10/7/2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Boston/MA: Beacon Press, 1950.

INCE, Steve. **Writing for Video Games**. London: A&C Black, 2006.

JAMES, William. **Principles of Psychology** (1890). Disponível em: <http://psychclassics.yorku.ca/James/Principles/index.htm>. Acessado em: 8/7/2009.

JENNETT, Charlene; COX, Anna; CAIRNS, Paul. “Being ‘In the Game’”. In: **Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008**. Potsdam: Potsdam University Press, 2008.

JUUL, Jesper. **Half-Real**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. “The Magic Circle and the Puzzle Piece”. In: **Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008**. Potsdam: Potsdam University Press, 2008.

MACHADO, Arlindo. “Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento”. In: **XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação**. Salvador/Bahia, 2002.

MIALET, Jean-Paul. **L’Attention**. Paris: Presses Universitaires de France – PUF, 1999.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**. Cambridge/MA: The MIT Press, 1999.

PARASURAMAN, Raja. (Ed.) **The Attentive Brain**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2000.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality**. Baltimore: The J. Hopkins Press, 2001.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2003.

SUITS, Bernard. **The Grasshopper**. Toronto: University of Toronto Press, 1978.