
Riscando o Círculo Mágico: A produção de lugares a partir da atividade lúdica¹

Jesiel Carvalho Lima de ARAUJO²
Emmanoel Ferreira³

RESUMO

Este trabalho busca articular três teorias aplicadas a um determinado espaço urbano. O Círculo Mágico de Johan Huizinga, as estratégias e táticas de Michel de Certeau e os lugares e não lugares de Marc Augé. O entrelaçar desses processos será dado a partir da atividade lúdica utilizando os board games modernos como objeto. Como o próprio título já sugere, irei discorrer sobre como, a partir da atividade lúdica, é feita a apropriação de um espaço, mudando sua natureza de não-lugar para lugar (AUGÉ, 1997) que estaria sob a influência do Círculo Mágico (HUIZINGA, 1950) aplicado ao espaço numa dinâmica de tática cotidiana (CERTEAU, 2003).

PALAVRAS-CHAVE: Jogos de Mesa Modernos; Board Games; Game Studies; Círculo Mágico; Lugar e Não-lugar.

Introdução

A vida ocidental urbana tem se tornado cada vez mais acelerada e efêmera com o passar dos anos. Pessoas apressadas passam por avenidas enormes atravessando ruas junto com tantas outras centenas de pessoas, mas cada pessoa parece estar sozinha. Muitos absortos em suas próprias preocupações, com um fone de ouvido e óculos escuros mesmo em dia nublado. Estão o tempo inteiro se movendo e, quando param, é por necessidade. Precisam esperar o ônibus, o avião, a comida ficar pronta. Se aglomeram em lugares feitos para serem uma espécie de pit stop (igual os da Fórmula 1) para humanos. Nesses espaços seguem o mesmo padrão de comportamento: compartilham a localidade mas é como se estivessem sozinhos. Tais práticas seguem o padrão para o qual foram pensados. Não se constrói uma avenida pensando em

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da UFF, e-mail: jesiel.hiten@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Estudos de Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da UFF; e-mail: emmanoferreira@midia.uff.br

transformá-la num palco temporário de arte circense, mas é isso que se vê em diversos semáforos em diversos centros urbanos.

A suposta passividade de usuários destes espaços é colocada em xeque quando nos atentamos para seus modos de fazer cotidianos (CERTEAU, 2014). Há diversas maneiras de se apropriar de um espaço e transgredir a disciplina impressa sobre ele pelas instituições que os estabeleceram. Os exemplos são inúmeros a começar pelo supracitado: uma pessoa que faz malabarismo no sinal para conseguir alguns trocados dos motoristas que esperam o semáforo acender a luz de “siga”. Neste trabalho, contudo, vamos lançar nosso olhar sobre uma forma de apropriação quase indireta, uma intervenção no espaço que ocorre um pouco como um efeito colateral. Ora, o malabarista para montar seu picadeiro de alguns segundos muitas vezes se veste com roupas chamativas, sobe num palco improvisado e chama para si a atenção. É uma atividade que intervém no espaço de forma ativa por parte desse agente: o malabarista. Porém, quero propor nesse trabalho que também é possível fazer essa mesma apropriação tática (CERTEAU, 2014) através da atividade lúdica ainda que este processo se dê não para que as atenções estejam voltadas aos agentes, mas para que o ritual do ato de jogar seja completo em torno de um círculo mágico (HUIZINGA, 1950). Desta maneira, espaços que antes eram apenas de trânsito, sem identidade nem relação nem história, passam a ser tudo isso, passam a ser um lugar (AUGÉ, 1997).

Sobre a mesa é onde tudo começa

Todo esse trabalho será elaborado em torno deste processo de apropriação e transformação de um espaço através da articulação destes três conceitos presentes na produção de um lugar. É importante ressaltar que o epicentro dessa transformação acontece sobre a mesa, num ambiente de jogo, criado por meio de táticas, que fazem um lugar que reforça os laços do círculo mágico para retornar para a atividade-jogo. É um verdadeiro ciclo que tem seu começo e recomeço sobre o objeto de estudo aqui proposto: os jogos de mesa modernos (JDMM).

Jogos como Dominó, Xadrez, Dama, Ludo, Poker (e todas as variantes que usam um tradicional baralho de cartas) são considerados jogos de mesa clássicos. Nesse

trabalho trataremos com mais foco sobre os jogos de mesa modernos. Chamados por alguns de “Jogos de Tabuleiro Modernos”, aqui prefiro usar a nomenclatura “Jogos de Mesa Modernos” (JDMM) a fim de não negligenciar os diversos jogos dentro desse espectro que sequer usam um tabuleiro como suporte para a atividade-jogo. Portanto, sempre que usar JDMM neste trabalho cobrirei com esta taxonomia tanto os jogos cujo tabuleiro é o principal suporte quanto outros jogos que usam exclusivamente cartas, por exemplo.



Figura 1: Tabuleiro de Settlers of Catan

fonte: <https://www.digitaltrends.com/movies/ready-movie-based-settlers-catan/>

Sabemos portanto quais são os jogos que estão fora do recorte (mesmo que sejam usados para fins de exemplo e elucidação) deste trabalho. Vejamos agora quais seriam os aqui chamados JDMM. Por convenção, os JDMM surgiram a partir de um jogo chamado *Settlers of Catan*, criado em 1995 pelo alemão Klaus Teuber. O jogo hoje é considerado um clássico dos JDMM. No Brasil é atualmente publicado pela editora Grow e teve seu nome simplificado para “Catan: O Jogo”. Este, ao contrário dos jogos clássicos, trazia mecânicas diferentes e uma interação entre jogadores que exigia uma

negociação de mercadorias para que o jogo pudesse prosseguir. O fator sorte, muito presente em jogos como *Risk* (o nosso War) e *Monopoly* (equivalente ao Banco Imobiliário), fora mitigada em Catan. Embora o acaso ainda estivesse presente, era possível lidar com ele de forma mais controlada. Outros jogos vieram após Catan e também se tornaram clássicos, dentre eles vale a pena citar Carcassonne (Klaus-Jürgen Wrede, 2000), que inovou com uma mecânica chamada *tile placement* onde o tabuleiro do jogo vai sendo montado conforme a partida prossegue, e vale trazer também o Dominion (Donald X. Vaccarino, 2008) onde pela primeira vez foi usada a mecânica de *deck building* onde o jogador tem um baralho básico inicial que vai sendo incrementado conforme o jogo prossegue. Este jogo de Vaccarino serviu de inspiração para inúmeros jogos que foram lançados anos depois que utilizaram a mesma mecânica ou variações dela.

Hoje já existem centenas de milhares de JDMM ao redor do mundo e uma sólida comunidade que dá suporte para que o nicho cresça cada dia mais tendo centenas de lançamentos por ano. Anualmente acontecem importantes feiras para divulgação de novos jogos e consolidação de jogos mais clássicos. Os dois maiores eventos mundiais que acontecem hoje é a Feira de Jogos de Essen⁴ (*Internationale Spieltage SPIEL*) que acontece na Alemanha geralmente no mês de outubro, e a Gen Con⁵ que acontece em Indianápolis, EUA. No Brasil também temos nossa grande feira de JDMM que é o Diversão Offline⁶ que, atualmente, acontece em duas cidades: Rio de Janeiro e São Paulo sendo o maior evento do Brasil voltado exclusivamente para o nicho.

Táticas e apropriação

A passividade dos consumidores de produtos midiáticos é algo que vem sendo questionado na academia por diversos autores. Michel de Certeau é um desses que iniciou seu trabalho “A Invenção do Cotidiano” a partir de “uma interrogação sobre as operações dos usuários, supostamente entregues à passividade.” (CERTEAU, 2014, p.

⁴ <https://www.spiel-messe.com/en/>

⁵ <https://www.gencon.com/>

⁶ <http://diversaooffline.com.br/>

37). Trago este autor para compor essa articulação teórica visto que tem em sua pesquisa um foco nos “modos de fazer” cotidianos dos indivíduos ao invés de buscar grandes números ou tabulações estatísticas. Certeau nos traz um questionamento acerca do que ele chama de “produção dos consumidores” onde há uma diferenciação entre a forma como algo é produzido e sua finalidade primeira e como o consumidor vai de fato se utilizar daquele produto seja da ordem que for.

A presença e a circulação de uma representação (ensinada como o código da promoção socioeconômica por pregadores, por educadores ou por vulgarizadores) não indicam de modo algum o que ela é para seus usuários. É ainda necessário analisar a sua manipulação pelos praticantes que não a fabricam. Só então é que se pode apreciar a diferença ou a semelhança entre a produção da imagem e a produção secundária que se esconde nos processos de sua utilização. (CERTEAU, 2014, p. 39)

Durante todo seu trabalho ele aborda diferentes formas como esses diferentes usos são feitos em variadas atividades (cozinhar, caminhar, falar), mas quero me ater aqui ao seu trabalho numa forma mais geral e, como ele mesmo afirma acerca da parte introdutória do seu livro, mais panorâmica. Pretendo utilizar o conceito de tática privilegiando a prática de bricolagem das disciplinas estabelecidas a fim de atender os interesses daqueles chamados usuários. Fazendo uma referência a Foucault e sua obra *Vigiar e Punir*, Certeau faz menção das estruturas estabelecidas trazendo, em certo nível, um questionamento do tipo de vigilância que opera sobre os indivíduos na medida em que ele afirma “que procedimentos populares (também ‘minúsculos’ e cotidianos) jogam com os mecanismos da disciplina e não se conformam com ela a não ser para alterá-los...” (CERTEAU, 2014, p. 40).

Enfim, há uma busca por entender esses processos de “torção” das estruturas por diversas operações que Michel De Certeau vai chamar de táticas. Para nós cabe saber que uma das maneiras de empreender essas táticas é para o fim de se engajar numa atividade-jogo. A tática é mostrada como algo que é o contraditório mudo, que se adapta e acontece numa lógica de percurso, ou seja, a depender da trajetória traçada, procedimentos serão adotados a fim de atender as demandas existentes e ocasionais. Fica bem fácil entender esse processo de bricolagem do processo disciplinar das

instituições ou dos “fabricantes dos produtos” quando tornamos nosso olhar para o caso proposto neste trabalho.

A comunidade de jogadores de jogos de mesa modernos é extensa e tem crescido mundialmente. Como dito anteriormente, existem feiras pelo mundo e no Brasil que são dedicadas exclusivamente a este *hobby* e que atraem centenas e, em alguns casos, milhares de pessoas. Porém, os JDMM, por serem jogos de plataforma analógica, tem como característica, para sua prática, a necessidade da presença física dos jogadores. Estes encontros acontecem de várias maneiras. Além da tradicional forma de jogar juntando pessoas em casa, existem hoje diversos eventos voltados para reunir jogadores de vários lugares de uma mesma cidade (ou algumas vezes de várias cidades) para sentar e jogar. Poderíamos citar diversos exemplos de grandes eventos em lojas especializadas ou de organizadores que alugam espaços para este fim. Porém, decidimos trazer um evento que é organizado de forma bastante coletiva por jogadores e que acontece na praça de alimentação de um shopping na zona norte do Rio de Janeiro.



Figura 2: Fábrica das Peças. Shopping Nova America. Del Castilho. Rio de Janeiro-RJ

O evento se chama *Fábrica das Peças* e acontece semanalmente no Shopping Nova América, localizado no bairro de Del Castilho, Rio de Janeiro. Todas as quartas-feiras os jogadores levam seus jogos (em sacolas, mochilas, malas) para a praça de alimentação do shopping, estendem toalhas sobre as mesas e jogam até o horário de fechamento do shopping. Podemos perceber, apenas por essa descrição, todo processo de bricolagem que Certeau nos indica como sendo “à moda dos indígenas” operando “com e na economia cultural dominante” (IDEM, 2014). Ora, o espaço onde o evento acontece tem por definição disciplinar uma função que é oferecer aos consumidores de alimentos mesas e cadeiras para que possam fazer sua refeição. Há inclusive certa vigilância por parte dos demais presentes na praça de alimentação que, principalmente em dias de feriado quando a praça fica mais cheia, lançam olhares e comentários censuradores acerca da atividade empreendida pelos jogadores.

É preciso tomar decisões táticas a cada nova semana. Começando por que jogos levar. Não podem ser jogos tão grandes (ou será que podem?) porque podem não caber em qualquer mesa; é preciso considerar a possibilidade da mesa maior já estar ocupada; é preciso ter uma preocupação de levar uma variedade de jogos que sejam amigáveis a novos jogadores e a jogadores experientes, etc. Este evento carrega diversas características que se encaixam muito bem no que Certeau nos apresenta como táticas. Veremos mais adiante como essas táticas, empreendidas para se engajar numa atividade-jogo, colaboram na produção de um lugar de acordo com a definição de Marc Augé e como o círculo mágico opera negociando nesse processo de apropriação e transformação do espaço.

Revedo círculo mágico

Embora o conceito do círculo mágico já seja bastante familiar para os pesquisadores na área de game studies, acho pertinente fazer uma breve recapitulação de sua origem no trabalho de Johan Huizinga e o avanço desse aporte teórico a partir do trabalho de Emmanoel Ferreira e Thiago Falcão. O círculo mágico é uma arena convencionalizada pelos jogadores que, voluntariamente, se colocam sob seu efeito. É algo marcado por rituais que precedem o próprio jogo em si e que atua durante toda

atividade-jogo. (HUIZINGA, 1950) O forrar a mesa, preparar o tabuleiro, posicionar as peças, aprender as regras. Todas essas fases do ritual preparam o jogador para uma suspensão do tempo e espaço onde, quando sob influência mais forte do círculo mágico, as toda conduta no interior dele passa a ser regida de forma única a depender de que jogo está sendo jogado.

Em Huizinga essa influência só dura enquanto durar o jogo. A compreensão do círculo mágico é muito dicotômica, ou seja, ou se está completamente isolado da realidade externa ou se está fora do círculo e no “mundo real”. Essa ideia de separação dura é questionada no trabalho de Ferreira e Falcão onde propõem um círculo mágico que é muito mais um mediador de mundos do que uma barreira entre duas realidades. (FERREIRA; FALCÃO; 2016). Certamente é importante fazer menção a Huizinga como aquele que cunhou a teoria do círculo mágico, mas para nós, neste trabalho, a contribuição de Ferreira e Falcão faz muito mais sentido quando pensamos na relação do jogo como o próprio ambiente e como essa relação altera a realidade daquele espaço para os jogadores que o ocupam.

Lugar e não-lugar em Augé

Marc Augé nos apresenta os conceitos de lugar e não-lugar. Segundo Augé, “o lugar será definido como identitário, (...) relacional (...) e histórico.”(AUGÉ, 1997. p. 169) O lugar é carregado de sentido para os indivíduos sob estes três aspectos supracitados. Há uma identificação com o lugar que serve não apenas como referência para si mesmo, mas também como uma referência a outros. No lugar há uma relação dos indivíduos que reivindicam sua identificação com aquele lugar, de maneira que os laços que existem estão ligados ao lugar onde essas relações se baseiam. Há ainda a questão das marcas que o lugar tem que são como anúncios de uma construção que os indivíduos têm com aquele espaço. Nesse entendimento, o autor nos diz que o lugar é “simbólico triplamente (no sentido que o símbolo estabelece uma relação de complementaridade entre dois seres ou duas realidades): ele simboliza a relação de cada um de seus ocupantes consigo mesmo, com os outros ocupantes e com a história comum.” (Idem, 1997). Um exemplo de lugar que podemos pensar é a escola. Embora

os significados em relação ao espaço sejam bastante distintos em relação aos seus ocupantes (professores, alunos, funcionários administrativos), há uma carga de identificação dos indivíduos com o colégio na medida em que isso se manifesta tanto pelo uniforme, que faz referência direta ao lugar, quanto pelo público que aquela instituição de ensino atende. Existem níveis diversos de relacionamentos entre os ocupantes que estão atrelados ao lugar em questão. Seja aluno/aluno, aluno/professor, professor/funcionário ou aluno/funcionário, todas as regras e procedimentos desses níveis relacionais tem sua base no lugar. As marcas históricas que são vistas numa escola vão desde os próprios utensílios de uma sala de aula (quadro negro, giz, carteiras, etc.), que são um signo daquele local de ensino, até as próprias marcas deixadas de maneira direta como as pichações nos banheiros e nas carteiras.

Para entender o que é não-lugar basta que não se enxergue as características anteriormente abordadas. De acordo com Marc Augé, “um espaço no qual nem a identidade, nem a relação e nem a história sejam simbolizados será definido como um não-lugar” (Ibidem). Porém, esse entendimento deve ser pensado levando em conta a representação que os que lá se encontram fazem daquele espaço, ou seja, a relação com o espaço e como ele é reconhecido por seus ocupantes é que o tornam lugar para uns e não-lugar para outros. No texto de Augé temos o exemplo do aeroporto. Para aqueles que estão indo ou vindo, correndo para o portão de embarque ou despachando suas malas, o aeroporto é um não-lugar. Não podemos dizer o mesmo sobre este espaço quando pensamos na relação deste com as pessoas que trabalham no aeroporto.

O ciclo da apropriação

Tendo em vista todo o exposto neste trabalho, vamos nos debruçar sobre o caso proposto (o evento Fábrica da Peças) e busquemos entender como as operações envolvendo essas três teorias convergem e se retroalimentam no processo de apropriação do espaço e produção de lugar.



Esquema do processo de apropriação pelo lúdico

A partir da contribuição de Ferreira e Falcão acerca do círculo mágico, temos a compreensão de um aporte que negocia com o ambiente e que tem uma influência difusa sobre os jogadores. O círculo mágico está presente no processo desde seu início e atravessa todo desenvolver como um fio condutor. Sua atuação começa desde o momento em que o jogador decide jogar, dado o, digamos, resquício que ficou da atuação do círculo mágico da última vez que o jogador se engajou num jogo. Sendo assim, o processo de apropriação e produção de lugar tem seus precedentes estabelecidos na medida em que os JDMM em si já são uma marca física estabelecida, porém, não é apenas um monumento estático, mas está ativo através da atividade lúdica implementada. (FERREIRA; FALCÃO; 2016)

Sob influência cada vez mais forte do círculo mágico, os jogadores iniciam o processo de adotar táticas cotidianas a fim de estabelecer um local de jogo. Toda preparação prévia de separar toalha e jogos já está feita. Chegar no local, procurar mesas vagas, combinar horários através das redes sociais, enfim, articular-se para que o evento aconteça, tudo isso é parte do uso das bricolagens táticas. (CERTEAU, 2014)

Por fim, estabelecidas todas as circunstâncias anteriores, podemos observar que, para aqueles jogadores, o que antes era um não lugar (sem marcas históricas, relacionais e identitárias) passa a ser carregado de sentidos. O próprio jogo físico é uma marca

histórica que se articula dentro do perfil tático (efêmero, frágil) e portanto não é permanente mas se sustenta na medida em que o círculo mágico reforça a presença do jogo não apenas como um objeto, mas como uma plataforma de jogo. Há uma clara identificação das pessoas com o lugar, haja vista que esse encontro ganhou um nome e que as pessoas que são assíduas frequentadoras acabam tendo sua presença associada a atividade semanal. O aspecto relacional é trivial principalmente em se tratando de JDMM. Como exposto anteriormente, a relação entre os jogadores (mesmo em jogos onde há pouca interação) é não apenas desejável mas necessária. É seguro dizer que as relações também estão atreladas ao lugar visto que a atividade lúdica (que é o centro das relações) acontece entre aqueles jogadores naquele lugar específico.

Como abordado, a criação desse lugar é através de táticas e, portanto não são permanentes como o exemplo da escola. Porém, a permeabilidade do círculo mágico que influencia os jogadores a jogar também carrega consigo a essência do lugar onde se estabeleceu a atividade-jogo. Sendo assim, voltando ao início do ciclo, vemos o círculo mágico retroalimentando a “fagulha” que vai dar início a esse ciclo toda vez que os jogadores decidirem realizar o evento novamente. Nada mudará fisicamente naquele lugar. Depois que o evento termina, ninguém que não estivesse ali ou que veja fotos do ocorrido sabe o que aconteceu. Todavia, para aqueles jogadores, aquele espaço ganha status de lugares pelo poder de influência difusa do círculo mágico que permeia todo esse processo de transformação.

Conclusão

O ato de engajar-se em um jogo envolve muitos fatores e nuances que não encontram espaço neste breve trabalho. O esforço feito aqui foi para lançar luz sobre um poderoso aspecto da atividade lúdica: transformar espaços a partir da apropriação gerada pela própria atividade. As regras da praça de alimentação do Shopping Nova América não foram mudadas e nenhum administrador do estabelecimento comercial deu qualquer expressa autorização para que um evento de JDMM acontecesse. No entanto, o desejo desses jogadores em realizar esse evento é tão grande que faz com que se tornem

articuladores da disciplina e “consumam” o espaço se apropriando dele de tal forma que, pela atividade-jogo, transformam esse espaço num lugar.

REFERÊNCIAS

AUGÉ, Marc. **Por Uma Antropologia dos Mundos Contemporâneos**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997

CERTEAU, Michel de. **A Invenção do Cotidiano - 1: Artes de Fazer**. 22 ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. “Atravessando as Bordas do Círculo Mágico: Imersão, Atenção e Videogames”. In: **Comunicação, Mídia e Consumo**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da ESPM-SP. Volume 13, Número 36, Janeiro-Abril de 2016.

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