



## O *Role-Playing Game* como um exemplo de círculo mágico<sup>1</sup>

Lucas Pereira Baumgartner<sup>2</sup>

ESPM

### Resumo

Este artigo tem como objetivo apresentar a relação entre os *Role-Playing Games* tradicionais, também conhecidos como “de mesa”, e o conceito de “círculo mágico” (HUIZINGA, 2014). Para tanto, ambos são explicados e, posteriormente, relacionados: no caso do primeiro suas regras, mecânicas e peculiaridades; no segundo, sua definição, críticas e argumentos daqueles que o defendem.

**Palavras-chave:** Role-Playing Game; Círculo Mágico; Jogo.

Os jogos fazem parte da vida das pessoas (HUIZINGA, 2014), seja de forma direta, com o próprio ato de jogar, ou indireta, com influências e referências em outras mídias. Os *Role-Playing Games* (RPGs), por exemplo, estão presentes em inúmeros seriados norte-americanos: Pendleton Ward<sup>3</sup>, criador do seriado *Adventure Time*, já disse que escrever o roteiro é como estar em uma partida de *Dungeons and Dragons* – o primeiro e um dos mais famosos RPGs de mesa; na animação *O Laboratório de Dexter*, os personagens já se aventuraram em um RPG, entre outros.

Já nas teorias de jogos (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; JUUL, 2005 e FRASCA, 2007), porém, os RPG's costumam ser polêmicos, por vezes considerados como sendo algo entre o jogo e o “não-jogo” (JUUL, 2004). Isso se dá por ele ser diferente em muitos aspectos, como as regras serem definidas por um terceiro (JUUL,

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação, Consumo, Memória: Cenas Culturais e Midiáticas, do 2º Encontro de GTs de Graduação - Comunicon, realizado dia 14 de outubro de 2016.

<sup>2</sup> Graduando em publicidade e propaganda na Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) e estagiário em mídias digitais da TV Cultura. E-mail: lucas.pbaumgartner@gmail.com.

<sup>3</sup> In: <http://dnd.wizards.com/articles/features/pendleton-ward-interview>. Acessado em: maio 2016.



2005) – no caso, o “mestre”, jogador que narra a história e determina o que acontece durante o jogo. Como a discussão fica em torno dessa classificação, o debate sobre o círculo mágico (HUIZINGA, 2014) – ambiente não necessariamente físico, onde as regras e papéis sociais da vida real não se aplicam - e sua aplicabilidade em nesse tipo de jogos nunca ocorreu.



**Figura 1:** Personagens do *Laboratório de Dexter* em uma partida de RPG<sup>4</sup>

Mas o afinal, o que é um RPG? Como ele funciona? E o círculo mágico? Os dois se relacionam?

### ***O Role-Playing Game***

O *Role-Playing Game* (RPG) foi criado pelos americanos Gary Gygax e Dave Anerson, em 1974 (GUIMARÃES; 2010). Ambos eram aficionados pelos *war games* “ou jogos de estratégia, como chamados no Brasil” (PEREIRA, 2007, p. 15) e pelo universo ficcional criado por J.R.R Tolkien, acadêmico britânico e criador da trilogia *O Senhor dos Anéis*.

<sup>4</sup> In: <https://aventurandose.wordpress.com/2014/11/02/laboratorio-de-dexter-e-o-rpg/>. Acessado em: maio 2016



Tais influências culminaram no Dungeons and Dragons (D&D), o primeiro RPG de mesa da história: a obra tolkiniana, junto com algumas outras de fantasia, deram a base para a ambientação do jogo, enquanto os *war games* contribuíram com a mecânica – “as batalhas, que antes eram realizadas entre exércitos, foram reduzidas a combates entre personagens individuais” (PEREIRA, 2007, p. 15).

Com o passar do tempo, outras formas de se jogar RPG surgiram. Segundo Joris Dormans (2006), existem mais três tipos de jogos de Role-Playing: (a) o *live action*, em que os jogadores “entram fisicamente no personagem e se vestem para a ocasião” (2006, tradução nossa), ou seja, eles não só contam o que os personagens fazem, como também performam a ação; (b) o virtual e offline, onde um “único jogador controla, em um universo eletronicamente simulado, um único personagem” (2006, tradução nossa); ou (c) os virtuais e online, os Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), em que “milhares de jogadores se conectam em um servidor usando um software especial. Esse software proporciona um mundo ficcional da mesma forma que o offline.” (2006, tradução nossa)

Todas essas formas de se jogar possuem algumas semelhanças. Em primeiro lugar, faz-se necessário a criação de um personagem, seja por meio da ficha dos RPGs de mesa – geralmente é uma folha de papel em que o jogador escreve as características do personagem criado - ou pela customização dos virtuais – possibilitado pelos programadores dos jogos, o jogador pode mudar tanto a aparência de seu personagem, como suas habilidades; em todos os casos há a transformação temporária do papel social do jogador no momento do jogo, uma vez que a pessoa passa a agir como o personagem criado que, dentro do universo criado no jogo, tem pensamentos e uma história de vida do próprio jogador. Além disso, as regras da vida habitual não se aplicam ao RPG. No livro de regras de G.U.R.P.S (JACKSON, 1984), por exemplo, há capítulos ensinando a mecânica dentro do jogo de se atirar, ou descrições de criaturas fantásticas que só poderiam existir em uma ficção.

Este trabalho terá como foco os RPGs de mesa e, por tanto, faz-se necessária uma explicação pouco mais aprofundada de seu funcionamento. Vale dizer que após o



sucesso desse jogo novos sistemas surgiram, como o G.U.R.P.S, que será utilizado aqui para explicar o funcionamento do jogo, principalmente por possuir regras simplificadas e sucintas: como Steve Jackson (1984), criador desse sistema de RPG diz, “o G.U.R.P.S começa com regras simples às quais se pode incorporar a quantidade de detalhes opcionais que se desejar” (JACKSON, 1984, p. 6).

O *Role-Playing Game* se dá por intermédio de jogadores que assumem diferentes papéis durante o jogo. Um deles será o “mestre”, ou GM<sup>5</sup>, que será o responsável por criar e narrar toda a aventura que os outros jogadores vão vivenciar – ela pode durar apenas uma partida ou se estender por anos. Os outros serão os jogadores, que criarão seus personagens seguindo as regras presentes nos livros-jogos e, depois, reagirão a história contada pelo mestre, dizendo o que vão fazer em cada situação. É preciso se atentar nas criações citadas, tanto a da história, como a dos personagens. Elas são preparadas antes dos jogos, sendo que um GM pode começar a traçar a aventura semanas antes, enquanto os outros jogadores precisam ler uma grande quantidade de informações para poder criar o personagem que melhor se adegue a imagem que eles querem projetar. Jackson (1984) chega a descrever rapidamente o início da criação de um personagem:

Blackthorn é um personagem recém-criado. O valor de seu atributo Vitalidade é 12 (20 pontos); a Força é 8 (-15 pontos). Sua Destreza é igual a 15 (60 pontos) e a Inteligência vale 12 (20 pontos). Isto dá um total de 85 pontos dos 100 a que Blackthorn tem direito. Voltaremos aos outros 15 num instante. Nós precisaremos deles! O que é que os quatro atributos de Dai Blackthorn nos dizem sobre ele? Bem, ele é razoavelmente brilhante, além de ter boa coordenação e agilidade. Ele tem também uma saúde melhor do que a média, mas não é forte. Praticamente qualquer adulto é capaz de erguer um peso maior do que ele seria. Ele é rápido:  $12 \text{ (HT)} + 15 \text{ (DX)} = 27$ , dividido por 4 resulta numa Velocidade igual a 6,75, ou seja, ele é capaz de correr 6 metros por segundo se não houver nenhuma Carga que o estorve (Carga é uma medida do quanto as roupas, armas e armadura de um personagem atrapalham seus movimentos.) É fácil imaginá-lo: um sujeito pequeno e briguento, ágil e esperto, que sempre deixa o trabalho pesado para os outros. (JACKSON, 1984, p. 12)

---

<sup>5</sup> Sigla para *Game Master* (Mestre do jogo).



É preciso dizer que não há a necessidade de entender exatamente o que é cada um dos nomes dados, como “Força”, “Destreza” e “Vitalidade” nem é necessário compreender o que os números significam. Basta entender que são atributos básicos, descritos nas regras, que todo personagem deve ter e que, conforme observado no texto, moldam as características do mesmo. Mais adiante no livro de G.U.R.P.S (JACKSON, 1984), o game designer adiciona ainda mais atributos para os personagens, como as vantagens e as desvantagens, que são utilizadas para deixar os personagens mais reais (*idem*, 1984).

Durante a partida, o mestre descreve todo o cenário onde os personagens dos jogadores estão e estes reagem, dizendo suas ações. Elas são, quase que exclusivamente, testadas na sorte, por meio do lançamento de dados. É preciso dizer que, apesar de haver regras que determinam se uma ação foi bem-sucedida ou não, durante a partida o mestre é soberano e pode considerar ou desconsiderar um lançamento em prol da história e do divertimento dos outros jogadores. As sessões de RPG no geral se resumem a essas regras e características básicas. É evidente que para se jogar é necessário ler mais a fundo e conhecer as especificidades das regras, porém este trabalho não tem como objetivo ensinar a jogar, apenas explicar o mínimo necessário para a compreensão do que será discutido depois.

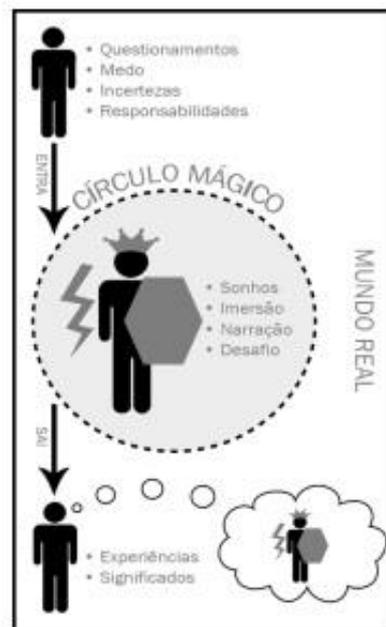
### **O círculo mágico**

O termo “círculo mágico” foi utilizado pela primeira vez no livro “Homo Ludens”, de Johan Huizinga, em 1938. Apesar do conceito ser pouco explorado na obra – tendo sido usado “seis vezes” (STENROS, 2012, p. 2) -, a definição dada por ele é a base para toda a discussão do termo, sendo que é frequente acadêmicos criticarem uns aos outros utilizando apenas a definição de Huizinga (2014) (STENROS, 2002). Para ele:

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. (HUIZINGA, 2014, p.13)



Com esse trecho, é possível não só perceber a ideia que o autor tem de jogo – como a parte da vida cotidiana (HUIZINGA, 2014) -, como também a aplicabilidade do conceito de “círculo mágico” em outras áreas, como no sagrado. Huizinga (2014), reitera essas ideias ao longo de todo o primeiro capítulo, afirmando que, quando o jogo acaba, “o apito do árbitro quebra o feitiço [do jogo] e a vida ‘real’ recomeça” (*idem*, 2014, p.14) e que “a identificação platônica entre o jogo e o sagrado não desqualifica este último, reduzindo-o ao jogo, mas, pelo contrário, equivale exaltar o primeiro, elevando-o às mais altas regiões do espírito” (*idem*, 2014, p.23).



**Figura 2:** Representação da entrada de uma pessoa em um círculo mágico<sup>6</sup>

Contudo, não foi Huizinga (2014) quem realmente definiu o “círculo mágico”. Como aponta Jaakko Stenros (2012), “Salen e Zimmerman (2004, 93-99) desenvolveram e definiram o conceito de círculo mágico da forma que ele é entendido nos estudos de jogos hoje” (STENROS, 2012, p.2, tradução nossa). No livro “*Rules of Play*” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004), eles dedicam um capítulo apenas para discutir

<sup>6</sup> Fonte: MASTROCOLA, Vincente. **Ludificador:** um guia de referências para o game design brasileiro. São Paulo: Independente, 2012.



a como ocorre a transição da vida cotidiana para o lúdico de um jogo e, ao final do texto, é possível perceber que Salen e Zimmerman (2004) seguem a mesma linha de raciocínio de Huizinga (2014), considerando círculo mágico como separado da vida cotidiana, com suas próprias regras e com significados próprios.

Como mostra Jaakko Stenros (2012) em seu artigo “*In Defense of a Magic Circle*” que são feitas fortes críticas à ideia de círculo mágico, em grande parte por conta da separação dele da vida cotidiana proposta por Huizinga (2014), Salen e Zimmerman (2004), ou, ao menos, há quem questione a “força” das barreiras. Como apontado no texto, Thomas Malaby (2007), por exemplo, pensa que todo jogo tem consequências, mesmo que sociais e culturais. Com isso, o jogo deixa de ser separado da vida cotidiana, invalidando o conceito de círculo mágico. Já Castronova (2005) “propôs que ‘membrana’ seria um termo melhor que barreira para separar o mundo sintético da Terra” (STENTOS, 2012, p.3, tradução nossa). Montrando discordância apenas com a força dessa separação.

Vale dizer que o próprio Eric Zimmerman (2012) esclarece essas questões no texto “*Jerked Around by the Magic Circle – clearing the air ten years late*”. Em primeiro lugar, ele questiona a existência desse acadêmico que tenha uma visão “assustadoramente ingênua que está colocando os estudos de jogos, envenenando as mentes dos alunos” (ZIMMERMAN, 2012, p. 1), concluindo logo em seguida que não há; não existe nenhum trabalho em que o autor defenda uma ideia tão fechada. Além disso, Zimmerman (2012) rebate as críticas sobre as barreiras impenetráveis do círculo mágico afirmando que nem ele, nem Huizinga (2014) disseram que as barreiras não podem ser maleáveis, Huizinga, inclusive, colocava outros fatores dentro do círculo mágico, como os rituais sagrados.

Dentro da sociologia há outros exemplos de acadêmicos explicando fenômenos sociais por meio de conceitos parecidos com o círculo mágico. Goffman (1985), por exemplo, analisa as interações sociais de forma dramatúrgica, fazendo paralelo entre a vida e o teatro. No livro “*A Representação do Eu na Vida Cotidiana*” (GOFFMAN, 1985), o autor estuda as interações face-a-face e afirma que diante de “plateias”



diferentes, o “ator social” desempenha papéis diferentes. Como exemplo, Goffman (1985) fala dos funcionários de um hotel “classe média” de uma ilha, onde os funcionários agiam de forma respeitosa e cordial diante os clientes, seguindo até padrões que não são característicos de suas origens, mas quando estavam apenas entre eles – como quando estavam na cozinha – se portavam de maneira totalmente diferente, chegando a ficarem descalços e colocarem os pés em cima da mesa (GOFFMAN, 1985).

O autor chama as ações e expressões adotadas pelas pessoas de “fachada”, o local onde a interação social ocorre de “cenário” e a preparação para desempenhar um “papel social” diferente – como o maquiar-se e o vestir-se antes de uma festa - de “bastidores”. Tais conceitos e ideias são próximas ao círculo mágico na medida que ele vê cada interação social como um mundo à parte, com suas próprias regras. Isso é verificado na frase: “Quando um ator assume um papel social estabelecido, geralmente verifica que uma determinada fachada já foi estabelecida para o papel” (GOFFMAN, 1985, p.34).

Essa frase também demonstra uma, das duas barreiras propostas por Jaakko Stenros (2012). Para ele, complementando o que Goffman (1985) diz, o círculo mágico é separado por uma barreira social e uma mental. A primeira tem relação com os valores e as regras impostas pela sociedade, que reconhecem, ou não, certos sistemas sociais. Sobre as regras, nesse caso usando os jogos como exemplo, é o grupo de jogadores que vão decidir o que pode ser feito e é preciso dizer que sem essa concordância o jogo não se torna possível. Já sobre barreira mental, ela tem relação com a mentalidade do jogador e a aceitação, ou não, das regras impostas. Para explicar isso, Stenros (2012) fala sobre Michael J Apter, que diz:

No jogo, nós parecemos criar um pequeno e administrável mundo privado, o qual nós podemos, é claro, dividir com os outros; nesse mundo, nada exterior tem o menor significado e os problemas exteriores a ele não o afetam, ao menos temporariamente. Se o ‘mundo real’ conseguir entrar de alguma maneira, ele é transformado e esterilizado no processo, então ele deixa de oferecer perigo. (STENROS *apud* APTER, 2012, p. 14, tradução nossa)



Essa citação diz respeito à mentalidade do jogador, que se sente fora do mundo habitual. Sobre as regras, Stenros (2012) usa o conceito de Bernard Suits', autor do livro "*The Grasshopper: games, life and utopia*" (SUITS', 2004), *lusory attitude*: "um jogador com uma 'atitude lusória' aceita as regras do jogo somente porque elas possibilitam tal atividade" (STENROS, 2012, p. 11, tradução nossa). Ou seja, Suits' já havia percebido a dualidade da divisão jogos/vida habitual e formulou um conceito para explicar como elas se relacionam.

Por fim, vale falar sobre a "segurança" (STENROS, 2012) no círculo mágico. Como dito anteriormente, a pessoa, ao entrar em um círculo mágico, depende-se da vida habitual e as regras que ela terá que seguir e seu papel social são trocados. Porém, há duas fronteiras que impedem isso: a social e a mental. A importância delas é que, caso as duas sejam aceitas, o jogador sente-se seguro no jogo,

Basicamente, o contrato outorga que os participantes não devem fazer julgamentos sobre o jogador baseados no personagem criado, ou vice-versa. Há uma desconexão entre o jogador e o personagem. Mesmo as pessoas fazendo essas inferências, o contrato social torna possível para os "rpgistas" assumirem papéis que são bem diferentes deles mesmos. (STENROS, 2012, p.13, tradução nossa)

## Conclusão

Para concluir, os *Role-Playing Games* podem ser considerados exemplos perfeitos do círculo mágico. Isso se dá, em primeiro lugar, por conta da troca de personalidade/papel social. Enquanto pensadores como Goffman (1985), Huizinga (2014), Salen e Zimmerman (2004) teorizam sobre a troca de identidade de um ambiente para outro, nos RPG's isso ocorre de forma literal: como citado na primeira parte do trabalho, o jogador se torna Blackthorn, "um sujeito pequeno e briguento, ágil e esperto, que sempre deixa o trabalho pesado para os outros." (JACKSON, 1984, p. 12)

Sobre as regras, todos os que apoiam a ideia de círculo mágico argumentam que as regras propostas dentro dele são diferentes das da vida cotidiana. No RPG, como foi demonstrado, isso também ocorre. Além de ter um livro apenas explicando o que



pode e não pode ser feito naquele universo criado, existem regras de comportamentos sociais, implícitas entre os jogadores.

Além disso, o próprio Jaakko Stenros (2012) cita Toni Sihvonon que escreveu sobre o contrato feito pelos jogadores de RPG:

Depois do jogador fazer uma decisão em relação a descontinuação do “eu” no começo da imersão, não é mais justificável tirar conclusão dos jogadores a partir das ações do personagem. É difícil estabelecer completamente o contrato da interpretação – faces familiares e personagens memoráveis deixam suas marcas nos jogadores. O principal do contrato está na confiança. Quando um jogador confia no contrato, ele desafia a imersão até nas ações que o jogador consideraria vergonhosa ou estranha. (STENROS *apud* SIHVONEN, 2012, p.13, tradução nossa)

Nesse trecho as barreiras sociais e mentais propostas por Stenros (2012) ficam evidentes quando aplicadas no RPG. Com base no que foi falado, portanto, pode-se dizer que os RPG's e o conceito de círculo mágico estão intimamente ligados.

## Referências

DORMANS, Joris. **On the Role of the Die:** A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. The international journal of computer game research: volume 6, issue 1, 2006.

GUIMARÃES, Paula. **Sagas de rpgistas:** um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Games. São Paulo. Pontifícia Universidade Católica (PUCSP), 2010.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana.** Tradução de Maria Célia Santos Raposo. 4 edição, Petrópolis: Vozes, 1985.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva S&A, 2014.

MASTROCOLA, Vincente. **Ludificador:** um guia de referências para o game design brasileiro. São Paulo: Independente, 2012.

PEREIRA, Farley. **No limite da ficção:** comparações entre literatura e RPG - Role Playing Games. Minas Gerais: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), 2007.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play:** game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

STENROS, Jaakko. **In Defence of a Magic Circle:** the social and mental boundaries of play. Finlândia: 2012



SUITS', Bernard. **Grasshopper: games, life and utopia**. Canada: Bradview Press 2012.

DND. **Pendleton Ward Interview**. Disponível em:  
<<http://dnd.wizards.com/articles/features/pendleton-ward-interview>> Acessado em: 05/2016.

ZIMMERMAN, Eric. **Jerked Around the Magic Circle**, clearing the air ten years later.  
Disponível em:  
<[http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked\\_around\\_by\\_the\\_magic\\_circle\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php)  
> Acessado em:05/2016