

A RELAÇÃO ENTRE A TEORIA DE FLUXO DE MIHALY CSIKSZENTMIHALYI E O CÍRCULO MÁGICO DE JOHAN HUIZINGA FUNDAMENTANDO A IMERSÃO NOS JOGOS DE RPG

I Encontro de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação

Jonatas Siqueira Evangelista, Robson Carlos Loureiro

O grupo de pesquisa em Filosofia, Corpo, Arte, Tecnologia e Tecnodocência (FICA-T) consiste em um espaço destinado à experiências e estudos relacionados à expressão, política e comportamentos no locus social. Neste trabalho, objetiva-se estabelecer relações entre a teoria de fluxo, de Mihaly Csikszentmihalyi e o Círculo Mágico, atribuído a Johan Huizinga, fundamentando o conceito de imersão nos jogos de Role Play Game (RPG). Uma vez que, consideramos que essas teorias têm como um dos pontos em comum a imersão e que essa característica é crucial no RPG, acredita-se que o estudo destas duas premissas, fluxo e círculo mágico, são condições que potencializam a qualidade de jogo para os praticantes. O trabalho se desenvolverá na metodologia de análise bibliográfica e comparativa, procedendo a uma análise comparativa das características do livro *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, do Mihaly Csikszentmihalyi e o *Homo Ludens* de Johan Huizinga elencando as categorias de ambos, que caracterizam o fluxo e o círculo mágico, para estabelecer relações entre os dois conceitos, propondo então uma metodologia de ação para através dessas categorias propor uma metodologia para os jogadores com foco em aumentar a imersão e com isso a qualidade do jogo. Ao realizar essa análise chegou-se a 5 principais relações, que quando pensadas como metas podem melhorar a condução do jogo. Sendo desses, primeiramente, a pessoa precisa estar disposta a se engajar no jogo, uma vez que tanto o círculo mágico quanto o fluxo são autotélicos. Uma vez que a pessoa esteja disposta a engajar no jogo ela precisa estar disposta também a desconectar da vida fora jogo, isso pode ser feito simplesmente desligando os celulares e estando em um ambiente silencioso e afastado, livre de incômodos externos. Por terceiro evitar a quebra da “quarta-parede”, ou do “metajogo”, se manter dentro do papel de personagem sem divergir. Além de uma apresentação clara dos desafios e adequados às habilidades dos jogadores

Palavras-chave: Teoria de Fluxo. Círculo mágico. RPG. Imersão.